

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DE VALPARAISO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y EDUCACION

INSTITUTO DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE



**ANALISIS DEL PAPEL DE TRADUCTOR AFICIONADO DE LOS USUARIOS
DEL VIDEOJUEGO MULTIJUGADOR EN LINEA *LEAGUE OF LEGENDS***

Proyecto de titulación para optar al Grado Académico de Licenciado en Lengua Inglesa y al
Titulo Profesional de Traductor Inglés-Español

Estudiante: Arielle Francisca Vergara Dalannais

Profesor Guía: Douglas Smith

2019

Agradecimientos

Quiero agradecerle a mi padre y a mi madre, quienes me dieron la oportunidad de poder desarrollarme académicamente sin pedir nada a cambio. Sin ellos, no hubiera podido crecer de la forma que crecí y, definitivamente, no hubiera podido elegir libremente las opciones que tomé con respecto a mi formación académica. Desde el fondo de mi corazón, gracias.

También, quiero agradecer a mi novio, a mis hermanos, a mi abuela y a mis amigos cercanos, sin quienes sé que no habría tenido la fuerza para realizar este trabajo.

Finalmente, quiero agradecerle a mi profesor guía, Douglas Smith, quien puso todo su tiempo, su material e ideas a mi disposición.

RESUMEN

Dentro de los videojuegos multijugador en línea, los jugadores recurren al uso de préstamos y neologismos para establecer un contexto comunicacional adecuado entre ellos. Los usuarios de este tipo de videojuegos crean y deciden cómo utilizar la terminología, lo cual implica que desempeñan un papel de traductor aficionado.

En este trabajo, se describe y se analiza el papel de traductor aficionado que desempeña el usuario del videojuego multijugador en línea *League of Legends* a través de la examinación de un glosario de 101 términos tomados del foro establecido del juego en español. Se catalogan los términos en base a dos categorías: términos que según la definición presente en el glosario tienen equivalente formal en español y términos que no tienen equivalente formal en español. A través de esta categorización, se indaga en cada caso particular de los términos que tenga relación con el papel de traductor aficionado de los usuarios.

Como resultado, casi la mitad de los términos detallados en el glosario son utilizados en forma de préstamo o neologismo, ignorando así el equivalente establecido en español. Por lo tanto, se concluye que, consciente o inconscientemente, los usuarios *de League of Legends* cumplen un papel importante como traductor aficionado creativo en cuanto a su creatividad y uso de la terminología de su contexto comunicacional específico.

Palabras claves: Equivalencia direccional, traductor aficionado, reescritura, videojuegos

ABSTRACT

In online multiplayer games, users establish an adequate communicational context through loan words and neologisms. Their creativity and decision-making in terms of how they use certain terminology implies that they act as amateur translators.

This study seeks to describe and analyze the role of amateur translators played by the users of the online multiplayer game *League of Legends* by conducting a close reading of a glossary found on the game's official Spanish-language forum. The terms are classified into two categories: terms that, according to the glossary, either do or do not have a formal Spanish equivalent. This classification is then used to shed light on particular cases of terminological creativity that are related to the role of amateur translators played by users.

As a result, nearly half of all the terms examined constitute loan words or neologisms, which are used in such a way that ignores their formal Spanish equivalents. Therefore, this study concludes that, whether consciously or unconsciously, *League of Legends* users play a significant role as amateur translators regarding their creativity and use of terminology within their specific communicational context.

Key words: Directional equivalence, amateur translator, rewriting, video games

ÍNDICE

1. Introducción:	5
1.1 Contextualización del videojuego multijugador en línea <i>League of Legends</i>	6
2. Marco teórico:	8
2.1 Equivalencia	8
2.1.1 <i>Equivalencia natural</i>	10
2.1.2 <i>Equivalencia direccional</i>	11
2.2 Traducción intra-lingüística	151
2.3 Neologismos	12
2.4 Préstamo	13
2.5 La traducción como reescritura	14
2.6 Traductor aficionado	15
3. Ejemplos de usos de préstamos y neologismos en los foros	16
3.1 Términos con equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego 17	
3.1.1 <i>Términos de los cuales se ocupa el equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego</i>	18
3.1.2 <i>La preferencia de préstamos por sobre el equivalente en español establecido dentro del contexto del videojuego</i>	19
3.2 Términos que no tienen un equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego	22
4. La equivalencia direccional, la reescritura y el papel de traductor aficionado de los usuarios	24
4.1 La importancia de la equivalencia direccional	24
4.2 La importancia de la reescritura y el papel de traductor aficionado que asumen los usuarios	25
5. Conclusión	27
6. Bibliografía	30
7. Anexo	332
7.1 Glosario hecho por y para usuarios de League of Legends	33

1. Introducción:

Los foros de discusión en línea son instancias comunicativas respecto a un tema en específico entre usuarios. Dentro de la comunidad del videojuego multijugador en línea *League of Legends*, los foros son la base de la comunicación entre la empresa del juego y sus usuarios, además de ser el espacio para establecer una comunicación continua entre los mismos jugadores.

Dentro de estas diversas conversaciones que ocurren en el foro, los usuarios utilizan préstamos derivados del inglés que tienen un equivalente en español establecido y utilizado por traductores profesionales en el contexto del videojuego y préstamos derivados del inglés que no tienen un equivalente formal en español en el contexto del videojuego (los cuales se entienden aquí como neologismos). Se cree que esta preferencia por la creación y elección de los préstamos y los neologismos por parte de los usuarios se debe a la complejidad y singularidad del contexto que los rodea, lo cual, al parecer, es un motivo que los insta a tomar un papel de traductor, en este caso, aficionado para elegir y crear sus propios términos.

El objetivo principal de este trabajo es describir y analizar el papel de traductor aficionado que desempeña el usuario del videojuego multijugador en línea *League of Legends* a través del uso y la creación de términos dentro de su contexto comunicacional. Para realizar este análisis, se referirá a palabras que forman parte de un glosario de préstamos y neologismos tomado del foro establecido en español de *League of Legends*, hecho por y para jugadores, e incluido en el anexo final. En base a este glosario, se categorizará cada término como préstamo o neologismo según corresponda con las definiciones o descripciones dadas dentro del mismo glosario con cada concepto, se analizará a través de ejemplos las situaciones particulares de cada categoría de términos y se argumentará en base a los conceptos claves del marco teórico de esta tesis que

los usuarios del videojuego multijugador en línea *League of Legends* cumplen un papel de traductor aficionado fundamental para el contexto comunicacional del juego.

1.1 Contextualización del videojuego multijugador en línea *League of Legends*

League of legends, abreviado como LoL, es un videojuego multijugador en línea creado por la compañía Riot Gaming. El juego se basa en equipos de cinco usuarios que trabajan juntos para lograr la victoria en contra del equipo contrario, lo cual se hace destruyendo las torretas y el nexo (edificación que está en el centro de la base de un equipo y que le da el poder para luchar) del enemigo.

Para ganar, cada jugador debe elegir un campeón y una línea en la cual se enfrentará a otros campeones y súbditos (pequeños aliados que se enfrentan a los súbditos del otro equipo, pero que no se pueden controlar ni curar) del equipo contrario. Cada muerte del enemigo, ya sea campeón o súbdito, le dará oro y experiencia al campeón aliado que haya estado involucrado en dicha muerte. La experiencia les sirve a los campeones para subir de nivel y aprender nuevas habilidades, mientras que el oro les sirve para comprar objetos que mejoren sus habilidades y atributos.

Hoy en día, los usuarios están obligados a jugar con otros usuarios de la misma región que compartan su idioma de preferencia, sin embargo, no siempre fue así. Desde los inicios del videojuego en el 2009 y hasta el 2013, los usuarios de América del Norte y América del Sur estaban dentro de un mismo servidor, lo cual implicaba que debían encontrar una manera de comunicarse entre ellos para colaborar en equipo. Además, no fue hasta el 2018 que se integró dentro del juego un chat de voz que le permite a los jugadores comunicarse verbalmente con sus

compañeros de equipo dentro de una partida, lo cual implica que, en el pasado, toda la comunicación dentro del juego era escrita.

Dentro de esta investigación, se elaborará un marco teórico que pretende definir y explicar los conceptos claves para la realización de esta investigación. También, se expondrá el glosario hecho por y para usuarios del foro establecido en español de *League of Legends* y se categorizarán los préstamos y neologismos en base a los conceptos claves del marco teórico. A través de lo anterior, se explicará la importancia de la equivalencia direccional en el contexto del videojuego *League of Legends* y se profundiza en el papel del usuario de este videojuego como traductor, pues toma decisiones con respecto al uso y la creación de los términos dentro de su contexto comunicacional.

2. Marco teórico:

Dentro de este trabajo se pretende describir la complejidad del contexto comunicacional del videojuego *League of Legends* y cómo esta cualidad impacta dentro de la comunicación entre los usuarios y los hace tomar decisiones con respecto al uso de la terminología establecido del juego.

Para llevarlo a cabo lo propuesto, se trabajará con las teorías de equivalencia explicadas por Anthony Pym en su libro *Teorías contemporáneas de la traducción*, con apoyo de Jeremy Munday con su trabajo *Introducing translation studies*. A través de lo anterior, se explica el concepto de equivalencia direccional, equivalencia natural, préstamo y neologismo. Además, se introduce el concepto de traducción como reescritura que plantea André Lefevere en su trabajo *Translation, rewriting and the manipulation of literary fame*, con apoyo del trabajo ya nombrado de Jeremy Munday, lo que da paso para la explicación del concepto de traductor aficionado y a los foros de discusión en línea.

2.1 Equivalencia

Esta investigación centra su análisis en las teorías de la equivalencia de Pym, más específicamente en la teoría de la equivalencia natural y en teoría de la equivalencia direccional. Sin embargo, como bien explica Pym, muchas de estas teorías tienen varios factores en común porque están basadas las unas en las otras. Por lo tanto, en esta primera sub sección, se hará un recuento de los puntos principales de las teorías de la equivalencia.

Lo primero que se debe tener en cuenta es que Pym (2012, 9) defiende que las teorías contemporáneas no son mutuamente exclusivas y que lo importante para él es estudiar los

paradigmas de estas para reconocer los componentes importantes de cada una y así llegar a un entendimiento crítico de lo que sería la equivalencia. También, enfatiza que dentro de la teoría estructuralista “la equivalencia presupone que un texto de origen y un texto de llegada pueden tener el mismo valor a cierto nivel y respecto a ciertos fragmentos y que este valor se puede expresar de más de un modo” (Pym 2012, 20). A través de lo anterior, nacen varias teorías de la equivalencia y todas se acuerdan en que los procesos son direccionales y que los equivalentes están en el lado del destino, sin embargo, no logran estar de acuerdo en la naturaleza de lo que se tiene que traducir (Pym 2012, 28).

Saussure establece una distinción entre el “valor” que tiene una palabra y su “significación” (Pym 2012, 25). Por tanto, el valor depende del sistema, es decir de la lengua; mientras que la significación depende del uso concreto del mismo, es decir el habla. Por lo tanto, según Pym (*ibid*), si una traducción no puede reproducir la significación, podría tal vez transmitir el valor entre lenguas. “Así queda demostrado que, aunque las estructuras de ambos idiomas sean diferentes, es posible establecer cierta equivalencia” (*ibid*).

El problema es que se ha estudiado en más profundidad el uso del lenguaje que del sistema. Según Pym (2012, 26), Werner Koller (1979) argumentó que la lingüística contrastiva tenía que analizar las diferencias entre los sistemas, mientras que la traductología tenía que analizar las equivalencias entre las expresiones en el uso real de los idiomas, pues diferentes ciencias debían tener objetos de estudio distintos (Pym 2012, 26). Es más, si la posibilidad de la equivalencia se podía demostrar y analizar, quería decir que tenían que haber otros sistemas más allá del concepto de lengua de Saussure (*ibid*).

Otros teóricos insisten en que los traductores no deben trabajar con palabras aisladas, sino con textos, los cuales tienen muchos niveles lingüísticos (*ibid*). El lingüista John Catford (1965) señaló que la equivalencia no tiene por qué darse en todos estos niveles al mismo tiempo, sino que podría delimitarse por categorías. Así se podría buscar la equivalencia a nivel fonético, léxico, fraseológico, oracional, semántico, y más. Catford (1965) observó que la traducción opera sobre todo en uno o varios de estos niveles, por lo que “a lo largo de un texto, la equivalencia puede subir y bajar en la escala de categorías” (Catford 1965, 76).

Por lo tanto, la equivalencia puede ser expresada en diferentes niveles y en más de uno. Es por medio de este conocimiento que nacen dos teorías opuestas de la equivalencia: la equivalencia natural y la equivalencia direccional.

2.1.1 *Equivalencia natural*

De acuerdo con Pym (2012), la equivalencia natural es una relación preexistente a la traducción, un factor que permite ir de una palabra en un idioma a otra en otro idioma ida y vuelta sin la necesidad de un trabajo de traducción. “Se presupone que existe una realidad, un pensamiento, un referente, una función o un mensaje que se sitúa fuera de todas las lenguas y a la que estas se refieren, es decir, un tercer elemento disponible para ambas partes (Pym 2012, 35)”. El traductor iría desde el texto de origen hasta este elemento, y después del elemento al correspondiente texto de destino. Se puede pasar de una palabra a la otra y viceversa siempre que se mantenga el contexto, incluso se podría inferir que la equivalencia entre dos expresiones está en la naturaleza de los sistemas culturales (Pym 2012, 29). Los equivalentes naturales no suelen encontrarse en estado natural, la mayoría de los casos se tratan de ejemplos de

terminología, palabras artificialmente estandarizadas que se han hecho corresponder con otras (Pym 2012, 31).

Otto Kade (1968) propone que la equivalencia de palabras o frases puede ser de al menos tres tipos: “de uno a uno”, “de uno a varios”, o “de uno a ninguno”. Estas relaciones de “uno a uno” son de doble sentido, es decir, se puede pasar de una lengua a la otra y viceversa. Por el contrario, el caso de las relaciones de “uno a varios” parece ser totalmente direccional, ya que, si se revirtiera el proceso, no habría certeza de que se utilizaría la misma palabra al pasar de un idioma al otro. Las relaciones de “uno a ninguno” podría ser incluso más direccionales, excepto cuando se soluciona el problema por medio de préstamos (Pym 2012, 29). Es a partir de las relaciones “de uno a varios” y “de uno a ninguno” que nace la teoría de la equivalencia direccional.

2.1.2 Equivalencia direccional

De acuerdo con Pym (2012, 36), las teorías de la equivalencia direccional se enfocan en lo que permanece igual y lo que cambia después de la traducción con respecto al texto original, pues se trabaja a nivel del uso creativo del lenguaje al intentar analizar el habla más que la lengua. Las teorías de la equivalencia direccional implican que los traductores tienen que elegir qué aspecto del texto fuente quieren conservar y trabajar en base a eso (Pym 2012, 37).

2.2 Traducción intralingüística

De acuerdo con Jakobson (1959, 233), la traducción intralingüística es “una interpretación de signos verbales a través de otros signos de la misma lengua”. Es decir, se ocupan sinónimos o frases idiomáticas del mismo idioma para hacer referencia a una palabra en particular. Sin embargo, Jakobson (ibid) también apunta a que la sinonimia no es “equivalencia completa”, pues los sinónimos son aquellas palabras que comparten uno o varios valores semánticos con

una palabra en específico, pero no todos. Por lo tanto, es posible que se pueda reescribir celibato como soltero, pero no todos los solteros son celibatos, depende del contexto.

2.3 Neologismos

Existen diferentes recursos de traducción que tienen que ver con la equivalencia, entre ellos están los neologismos y los préstamos. Dentro de esta investigación es de suma importancia entender este tipo de recurso traductológico y el impacto que tiene dentro de un contexto comunicacional específico.

Dubois (1983) define el neologismo en su diccionario como toda palabra de creación reciente o recientemente tomada de otra lengua y toda acepción nueva de una palabra ya antigua. Los neologismos son unidades léxicas nuevas y la neología postula un sistema, un conjunto de reglas y condiciones que contemplen su creación, marcación y empleo (Guerrero-Ramos 2013, 118). Dubois (1983) dice que existe la neología formal o de forma y la neología de sentido, de contenido o semántica.

Auger y Rousseau (2003, 79-84) distinguen tres tipos de neología: la neología de forma, que consiste en la fabricación de nuevas unidades léxicas a partir de elementos que pertenecen a un sistema morfológico de la lengua en cuestión, o a lenguas antiguas o actuales; la neología de significado, que consiste en utilizar un término ya existente en la lengua con un contenido semántico nuevo, el cual puede ser una noción totalmente nueva o puede haber estado expresado antes por otro término; y la neología de préstamo, que se explica en la subsección siguiente.

Aparte de las tres definiciones anteriores, Bermúdez Fernández (1997, 15) propone una distinción entre la neología intralingüística y la neología interlingüística. Cada uno de estos dos

tipos de neología puede subdividirse en creaciones de forma y creaciones de sentido. Ambas, la intra- y la interlingüística, tienen en común el ser objeto de un sentimiento neológico por parte de la comunidad hablante que los identifica y los cataloga como palabras nuevas que aún no están regularizadas ni incluidas en las categorías léxicas del sistema (Guerrero-Ramos 2013, 119).

2.4 Préstamo

Bermúdez Fernández (1997, 31) define préstamo como todo rasgo lingüístico (de tipo léxico, sintáctico, semántico, morfológico, fonológico o formal) que un sistema lingüístico receptor toma, adapta o traduce de un sistema lingüístico donante. Lewandowski (1992, 271) caracteriza al préstamo como la transferencia de un signo de una lengua a otra, la cual conserva algunas de las funciones de los elementos extranjeros, es decir, un enriquecimiento del repertorio y/o vocabulario de una lengua.

Casi todos los tipos de préstamo se dividen entre sí por los mismos criterios utilizados para clasificar la neología en general: hay préstamos en los que se transfiere solo la forma, solo el sentido, o ambos a la vez (Guerrero-Ramos 2013, 119). También, los préstamos pueden ser de dos tipos: por adopción o por adaptación. Los préstamos por adopción no sufren ningún tipo de adaptación al sistema de la lengua receptora. Los préstamos por adaptación se adaptan ya sea morfológica, fónica u ortográficamente a la lengua receptora (Castillo 2002, 474), como por ejemplo “maná” y “hp” (hache pe, en contraste con heich pi).

“Los préstamos léxicos constituyen el fenómeno más recurrente asociado al contacto lingüístico” (Moreno de Alba 1992, 196), los cuales se producen a través del contacto entre culturas, pues no existe penetración lingüística sin penetración cultural (Castillo 2002, 472).

Consecuentemente, no se conoce ninguna lengua pura que no contenga en su interior alguna palabra de origen extranjero (García Yebra 1984, 335).

Sin embargo, para entender de manera concisa el enfoque de esta investigación, es necesario seguir con los conceptos que ayudan a arrojar luz sobre el papel que asumen los usuarios de los videojuegos multijugador en línea. Por consiguiente, en la siguiente subsección se explica el concepto de reescritura.

2.5 La traducción como reescritura

En su libro *Translation, rewriting and the manipulation of literary fame*, Lefevere (1992, vii) enfatiza que la traducción es el proceso de reescritura de un texto original, el cual refleja una ideología que manipula a la literatura para que funcione de una manera específica en una sociedad de llegada (Lefevere 1992, vii). También, dice que la historia de la traducción es también la historia de la innovación literaria, es decir, del poder que le permite a una cultura moldear a otra.

La reescritura es una forma de manipulación que posee aspectos positivos, pues puede ayudar en la evolución de la literatura y de la sociedad al introducir nuevos conceptos, nuevos géneros y nuevos mecanismos. Sin embargo, la reescritura también puede reprimir, distorsionar y contener la innovación (Lefevere 1992, vii).

Según Lefevere (1992, 2), el proceso que resulte de la aceptación o negación, de la canonización o de la no canonización de los trabajos literarios es dominado por diferentes factores. Estos factores se pueden identificar una vez que se deja de lado a la interpretación de textos fuentes como el centro de los estudios literarios y se empiezan a examinar problemas

como el poder, la ideología, la institución y la manipulación, en los cuales la reescritura ocupa una posición primordial (Lefevere 1992, 2).

Es a través del concepto de reescritura y sus distintos aspectos que se propone y analiza el papel de traductor aficionado del usuario de videojuegos, pues el poder de decisión que poseen los jugadores con respecto a la creación terminológica y la manipulación efectiva que ejercen dentro de su comunidad son puntos claves dentro de esta investigación.

2.6 Traductor aficionado

La definición de una profesión está construida bajo la exclusión, pues un profesional es quien se encuentra autorizado para proveer un servicio (Pym, 2012). En su trabajo de investigación, Orrego-Carmona (2016, 2) basa la diferencia entre un traductor profesional y un traductor aficionado en que uno recibe una remuneración monetaria y el otro no.

Sin embargo, en cuanto a los criterios no profesionales, Li (2015, 52) señala que ha habido un crecimiento de las comunidades en línea de mediadores (traductores) aficionados a través del internet. Baker (2013, 29) explica que estas comunidades tienen “límites porosos y permeables” y “formas de movilización trascendentes y fluidas”. También, añade que son “un foco de formación de identidad colectiva” entre individuos de diferentes partes del mundo, quienes se mantienen unidos gracias a los rasgos en común que comparten (2006, 463).

En el contexto de esta investigación, la comunidad de usuarios de *League of Legends* comparten su entusiasmo por el juego en el foro establecido en español. Todos los usuarios de habla hispana se congregan en este espacio en línea para discutir y opinar de los problemas y/o los cambios que ha tenido el juego a través de los años.

3. Ejemplos de usos de préstamos y neologismos en los foros

En esta sección se analiza la situación de cada uno de los términos, haciendo hincapié en algunos ejemplos particularmente ilustrativos, del glosario hecho por y para usuarios (anexo 1), el cual contiene 101 ejemplos terminológicos. Se pueden apreciar términos que tienen un equivalente establecido en español en el contexto del videojuego y términos sin equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego. Para la categorización de estos términos, se tomaron en consideración dos factores: las definiciones de cada término en el glosario y el uso de los términos en el foro.

Dentro del primer factor, hay definiciones que tienen términos en español utilizados como el equivalente lingüístico, como se muestra en la siguiente imagen (1), y también hay definiciones en las cuales simplemente se describe el término de origen inglés y no se proporciona ningún equivalente, como se muestra en la siguiente imagen (2). Es por lo anterior que se separan los términos en dos categorías: términos con equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego y términos que no tienen un equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego.



(1) Imagen sacada de la página del glosario en línea¹

¹ <http://forums.lan.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=957>

qq. Se dice cuando alguien abandona el juego, normalmente por rabia, o también es usualmente utilizado cuando un oponente desea provocarte mientras reclamas por alguna situación injusta de la partida. ragequit. Salir del juego por rabia (por morir, perder, etc.).

(2) Imagen sacada de la página del glosario en línea²

Dentro del segundo factor, se investiga el uso de cada término por separado dentro del foro, es decir, se investiga si se ocupa el equivalente establecido en español dado por los traductores profesionales, si se ocupa una variante adaptada del término en inglés o si se ocupa el término en inglés sin adaptar. Es por lo anterior que la categoría términos con equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego se divide en dos secciones, términos de los cuales se ocupa el equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego y términos de los cuales se prefiere el préstamo al equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego.

En las siguientes sub secciones de este capítulo, se clasifican los términos proporcionados por el glosario hecho por y para usuarios de *League of Legends* y se describe el uso en su contexto comunicacional.

3.1 Términos con equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego

En esta sub sub sección del trabajo, se detallan y describen los términos que tienen equivalentes en español dentro del contexto del videojuego. La primera categoría consiste en ejemplificar y describir los términos que tienen equivalente establecido en español y se ocupa dicho equivalente dentro del contexto del foro del videojuego, mientras que la segunda categoría

² <http://forums.lan.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=957>

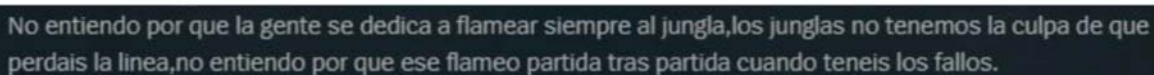
consiste en ejemplificar y describir los términos que tienen equivalente establecido en español, pero que dicho equivalente no se emplea dentro del contexto del foro del videojuego.

3.1.1 Términos de los cuales se ocupa el equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego

En el glosario (anexo 1), existen 58 términos de los cuales se ocupa el equivalente en español dentro del contexto del foro del videojuego. Esto quiere decir que el usuario de habla hispana de *League of Legends*, de manera general, piensa que el trabajo de traducción hecho en estos términos se adapta adecuadamente al contexto del foro del videojuego. Para la mayoría de estos términos, como por ejemplo jungla, invocador, o golpe crítico, los traductores profesionales buscaron el equivalente hispano de la palabra inglesa en otros contextos (como en otros videojuegos o contextos que puedan ser considerados similares) y la insertaron en el contexto de este videojuego para adaptar el sentido de la primera.

Con respecto a la palabra jungla, existen diferencias con respecto al sentido de la palabra, pues la jungla en el contexto de *League of Legends* implica vegetación, caminos y monstruos, mientras que la jungla en un contexto cotidiano sólo podría implicar vegetación y, tal vez, caminos. Se cree que esas diferencias son mínimas al compararlas con las similitudes. Además, el hecho de que los creadores y desarrolladores del juego hayan utilizado la palabra “jungle”, la cual tiene el mismo sentido en un contexto cotidiano que la palabra “jungla”, para describir un espacio con vegetación, caminos y monstruos, da pie para que los traductores profesionales de habla hispana imiten su elección y opten por adoptar una equivalencia de estilo natural (en el sentido de la categorización de Pym) para complementar el contexto comunicacional entre los usuarios del videojuego.

Sin embargo, dentro del glosario también se ocupa “jungla”, como se puede ver en la imagen (3), para referirse a la palabra en inglés “jungler”, la cual, como dice en la definición, se refiere al campeón designado a matar los monstruos en la jungla. En este caso, se designó un significado nuevo a una palabra ya existente para omitir la creación de un nuevo término dentro de un contexto específico. La omisión creativa en esta palabra (en el sentido que no se quiso crear una palabra nueva para un término diferente) revela una dualidad entre la equivalencia direccional y la natural, pues la equivalencia natural es un recurso que va más de la mano con los glosarios y los textos paralelos que con la traducción como acto creativo, por lo que el hecho de ocupar una palabra ya existente en un contexto específico para que contenga un significado nuevo podría considerarse como algo completamente opuesto a la traducción, podría pasar como un intento de equivalencia artificialmente natural. Pero, como se explica en el marco teórico de este trabajo, aquellos términos que tienen más de un significado (“de uno a varios”) son considerados como “totalmente direccionales” porque no se puede hacer el ejercicio de ir y volver entre dos idiomas distintos y conseguir el mismo resultado todas las veces que se haga.



No entiendo por que la gente se dedica a flamear siempre al jungla, los junglas no tenemos la culpa de que perdais la linea, no entiendo por que ese flameo partida tras partida cuando teneis los fallos.

(3) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*³

3.1.2 *La preferencia de préstamos por sobre el equivalente en español establecido dentro del contexto del videojuego*

Una de las primeras instancias para categorizar los términos del glosario son las definiciones elaboradas en el mismo. Pero, para corroborar que los usuarios del videojuego

³ <https://boards.euw.leagueoflegends.com/es/c/sugerencias-del-foro-es/ozEERMAH-por-que-ese-flameo-al-jungla-siempre>

League of Legends realmente prefieren utilizar el término en inglés adaptado, es decir como préstamo, se hizo una búsqueda exhaustiva dentro del foro. Se buscaron y corroboraron todas las palabras, una por una, que cumplieran con tener “un término en español como definición” y que obviaban dicha descripción como herramienta de definición semántica. A través de esta búsqueda, se encontraron 40 términos que son utilizados por los usuarios de *League of Legends* como préstamo adaptado fonética y/o morfológicamente.

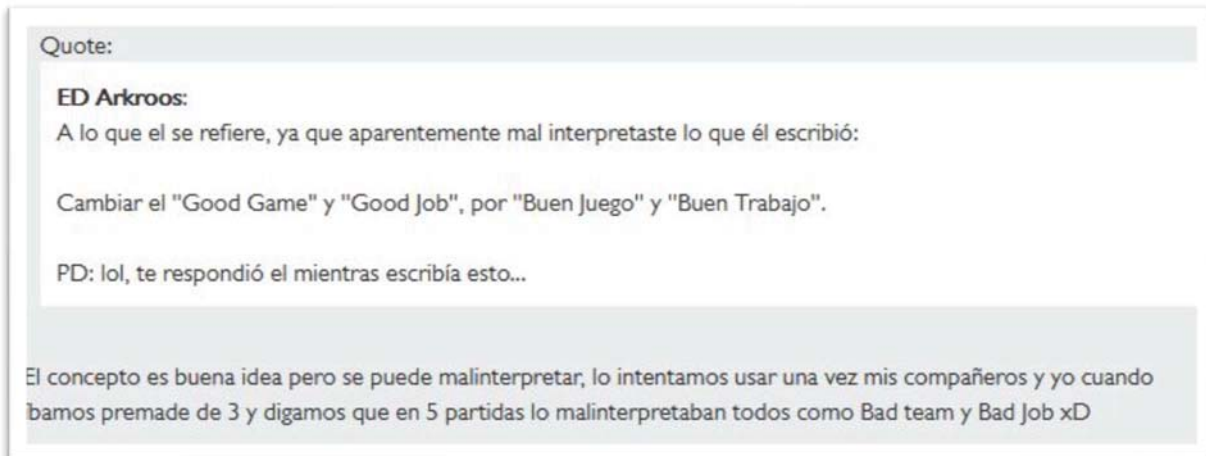
Si bien decir que un préstamo es adaptado fonéticamente en un contexto comunicativo escrito es inusual, no hay que perder de vista que una adaptación morfológica implica una adaptación fonética. Por ejemplo, muchos de los términos ingleses en esta sección son conjugados bajo las normas hispánicas (stun, stunear, stuneado) como se puede ver en la imagen (4), lo cual implica una adaptación fonética.



Osea, Imagina a Leona con 4, sí, CUATRO FORMAS DE STUNEAR DISTINTAS SI EXISTIERA ESE ITEM.

(4) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*

También, dentro de esta sección están aquellos términos que son utilizados solamente por su forma abreviada, como lo sería “gg”, “gl hf” o “ap”, y se obvia el equivalente establecido en español, el cual, a pesar de contar con equivalentes ya establecidos semánticamente hablando, no tiene un equivalente morfológico abreviado que funcione dentro del contexto. Por ejemplo, “good game (gg)” en español se traduce como “buen juego” y, si se utilizara la forma abreviada de “buen juego”, “bj”, como se puede apreciar en la siguiente imagen (5), podría tomarse como la abreviación de “bad job” en inglés.



(5) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*⁴

Además, existen casos extraños, como utilizar abreviaciones conjugadas bajo las normas gramaticales del castellano, como “tp”. Dentro del foro, se utiliza la conjugación “tepiar” o “tepiando” para hablar de la teletransportación dentro del juego y en ningún caso se utiliza la palabra “teletransportación”. También, el equivalente en español utilizado para el término “ultimate” es una mezcla entre el término en inglés y las reglas gramaticales del castellano, pues suele usarse la abreviación/mezcla “ulti”, como se puede ver en la imagen (6). Si bien, en inglés el término “ultimate” es abreviado a “ult”, en castellano es muy raro que una palabra de una sílaba termine en una consonante, por lo que se creó la abreviación/mezcla “ulti”.



(6) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*⁵

Estos son algunos de los ejemplos de la toma de decisiones y de la creatividad terminológica que tienen los usuarios del videojuego multijugador en línea *League of Legends*. No solo rompen el esquema al combinar reglas gramaticales de dos lenguas distintas, sino que

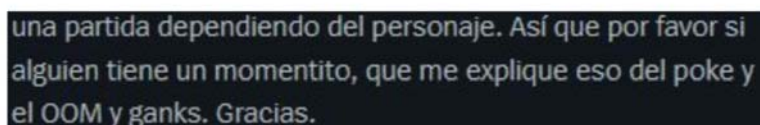
⁴ <http://forums.lan.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=59517>

⁵ <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2031252&page=4>

utilizan y dejan de lado lo que les conviene y lo que piensan que les sirve para tener una experiencia comunicacional adecuada entre ellos.

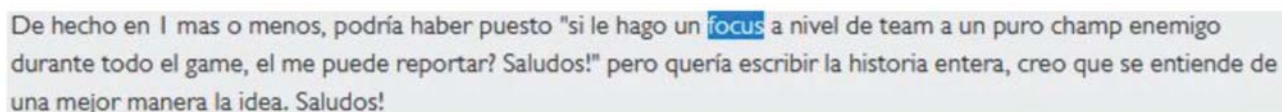
3.2 Términos que no tienen un equivalente establecido en español dentro del contexto del videojuego

En esta categoría se pusieron aquellos términos que no tienen un “equivalente en español” como tal en el glosario, sino que se utiliza la descripción como herramienta principal de definición. Dentro del foro, los usuarios de *League of legends* simplemente ocupan los términos en inglés para comunicarse entre ellos, como se puede apreciar en la imagen 7 y 8. Dentro de estos términos se encuentran las palabras “focus”, “poke” y “ragequit”.



una partida dependiendo del personaje. Así que por favor si alguien tiene un momentito, que me explique eso del poke y el OOM y ganks. Gracias.

(7) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*⁶



De hecho en I mas o menos, podría haber puesto "si le hago un **focus** a nivel de team a un puro champ enemigo durante todo el game, el me puede reportar? Saludos!" pero quería escribir la historia entera, creo que se entiende de una mejor manera la idea. Saludos!

(8) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*⁷

Cada una de estas palabras es muy particular, pues no solo no tienen un equivalente en español para ser utilizado en el contexto del videojuego, sino que, al igual que con algunos préstamos, los usuarios de *League of Legends* conjugan estas palabras según las reglas gramaticales del castellano (focusear, pokear, ragequitar), como se puede apreciar en la imagen

⁶ <https://boards.euw.leagueoflegends.com/es/c/campeones-y-jugabilidad-es/Z0FIAX18-que-significa-tener-pokeo-o-ser-un-campeon-de-poke>

⁷ <http://forums.las.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=143995>

(9), y, también, son los únicos términos que se ocupan con una variación mínima en comparación al termino original, no están adaptados completamente a la lengua.

Saludos: Hace un tiempo que vengo observando que la gente es mas propensa a ragequitar en rankeds ante un resultado adverso en los primeros minutos de juego (invades en jungla que terminan con tres muertes, alguna que otra línea que haya arrancado mal o malos ganks de jungla,etc). Veo también que no se está haciendo mucho al respecto

(9) Imagen sacada del foro establecido en español de *League of Legends*⁸

⁸ <http://forums.las.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=105784>

4. La equivalencia direccional, la reescritura y el papel de traductor aficionado de los usuarios

Dentro de esta sección se explica la relevancia de la equivalencia direccional por sobre la equivalencia natural dentro de un contexto en el que la equivalencia a nivel semántico no cubre las necesidades comunicacionales específicas de los usuarios de videojuegos multijugador en línea. Además, se explica como la relevancia de la equivalencia direccional afecta directamente a los usuarios del videojuego y a su uso de/creatividad con la terminología, lo que inevitablemente hace que se desempeñen un papel de traductores aficionados.

4.1 La importancia de la equivalencia direccional

Como se pudo ver dentro de la sección de los préstamos y neologismos analizados, el contexto en el que está basado el intercambio comunicacional entre usuarios del videojuego multijugador en línea *League of Legends* es básicamente lo que limita el uso y la creación de equivalentes en español. No solo es necesario que el equivalente funcione a un nivel semántico, sino que también tiene que funcionar a un nivel morfológico para que pueda ser utilizado de manera tanto oral como escrita, pues a pesar de que existen estos dos tipos de contextos comunicacionales distintos, sería contraproducente utilizar un equivalente en español que solo se ataña a uno de los contextos comunicacionales.

Es por lo anterior que la equivalencia direccional es un concepto clave dentro de esta investigación, pues se cree primordial darle importancia a la parte creativa de la traducción. Es necesario comenzar a ver este tipo de retos terminológicos con nuevos ojos, pues, aunque los

traductores profesionales son los que tienen el conocimiento lingüístico, son los usuarios de este tipo de videojuego los que comprenden el contexto y, finalmente, el uso de los términos.

4.2 La importancia de la reescritura y el papel de traductor aficionado que asumen los usuarios

Dentro del contexto comunicacional de los videojuegos en línea, son los usuarios los que tienen el poder de decisión con respecto a la terminología, pues son ellos los que la utilizan, son ellos los que le dan vida. Sin la disposición de estos jugadores y su demanda por este tipo de videojuegos, se perdería una parte importante del conocimiento que hoy se tiene con respecto a este tipo de actividad y se vería comprometida en cierta medida la creación artística visual y tecnología que comprende este tipo de producto.

En la definición de reescritura que se explicó en el marco teórico, se hace hincapié en el poder, la manipulación y la institución, pues son esos los factores que Lefevere cree que motivan a los traductores y/o lingüistas y/o escritores a escribir/modificar/editar un texto original para convertirlo en el texto que mejor les sirva para sus objetivos. En el contexto de los videojuegos multijugador en línea como *League of Legends*, estos factores de la reescritura lamentablemente no están del lado de los traductores profesionales, están del lado de los usuarios.

Los usuarios, como se explicó en la contextualización del juego, comenzaron a utilizar terminología extranjera debido a la necesidad comunicacional existente cuando solo había un servidor que unía a los jugadores de habla hispana, portuguesa e inglesa. Sin embargo, si se hace hincapié en que se creó un servidor en particular para los jugadores de habla hispana del continente latinoamericano (se excluye a España) hace un poco más de seis años, esa necesidad comunicacional debería haber sido reemplazada por una necesidad traductológica. Pero como

bien se ha recalado en esta investigación, el trabajo de traducción de los traductores profesionales no ha sido aceptado por la comunidad de usuarios, pues casi la mitad de los términos que se encuentran en el glosario tienen un equivalente establecido en español, pero que no es utilizado.

El papel que cumplen muchos de los usuarios es de traductor aficionado porque eligen el tipo de término, sin importarles si es de origen inglés o hispano, que creen es eficiente y que complementa al contexto comunicacional. Además, al no tener un término que satisfaga sus necesidades comunicacionales, utilizan su creatividad lingüística para añadir a los términos el valor semántico que crean indispensable. Si bien los usuarios de videojuego están lejos de ser expertos en la lengua o en los estudios de traducción, si son expertos en el contexto comunicacional que los rodea, si entienden mejor que nadie la necesidad de ocupar un término que exprese detalladamente la jugada que quieren realizar y cómo quieren ejecutarla. Por lo tanto, aunque a veces parezca inconsciente, en base a la necesidad comunicacional, hacen un trabajo de reescritura bastante único.

El trabajo de traducción/reescritura que hacen los usuarios de League of Legends no es de una lengua a otra, sino que se reescriben los términos en español que no proporcionan el valor semántico necesario para ser utilizados dentro del contexto del videojuego. Es por lo anterior que se transforman y adaptan los términos en inglés para suplir la falta de significado que poseen los equivalentes en español.

Los usuarios utilizan las herramientas necesarias para cumplir con su papel de traductor aficionado proporcionando nueva terminología que cubre la necesidad comunicacional entre los usuarios en un contexto específico.

5. Conclusión

En esta investigación se representa y se analiza el uso de préstamos y neologismos de un glosario para ejemplificar el papel de traductor aficionado que desempeñan los usuarios del videojuego multijugador online *League of Legends*. Aunque más de la mitad de los términos y sus equivalentes detallados en el glosario no se modificaban de ninguna manera dentro del contexto comunicacional del foro de *League of Legends*, 43 términos si se utilizaban de manera poco convencional, en vez de los equivalentes en español.

Lo anterior demuestra que aunque los traductores profesionales hagan un trabajo semánticamente correcto y no tengan que preocuparse de enfrentar un contexto comunicacional multilingüe (como se ha dicho varias veces, el servidor en el que se juega hoy en día y el foro en el que se comunican los usuarios son únicamente de habla hispana), lamentablemente no han podido satisfacer completamente las necesidades a nivel semántico y morfológico respecto a ciertos términos que son críticos para el contexto comunicacional.

Lo que llama más la atención en esta investigación es que este tipo de fenómeno no partió en base a un contexto comunicacional oral, en donde se presume que pasar menos tiempo en la comunicación entre usuarios es crucial para crear un ambiente óptimo en el juego (hacer todas las acciones necesarias con el campeón según la línea que juegues y contra los enemigos que te toquen, crear estrategias con tus compañeros y comunicarles tus jugadas para obtener la victoria), sino que se desarrolló en un contexto escrito como el foro. Si sucediera solo en un contexto comunicacional hablado, se podría inferir que la gran cantidad de acciones que se deben hacer en el juego de forma simultánea, más comunicar esas decisiones a tu equipo y ejecutarlas en conjunto hace que los usuarios “ahorren” tiempo en aquello que no afecta

directamente la jugabilidad del juego; la comunicación. Por lo tanto, estaríamos hablando de cómo los préstamos tomados del inglés son más cómodos para los usuarios debido a su extensión, al contrario de los equivalentes. Sin embargo, que este fenómeno se repita en un contexto escrito en donde los usuarios tienen todo el tiempo del mundo para escribir, denota que existe otra motivación para el uso de estos préstamos.

Se concluye que la motivación para el uso de estos préstamos es la falta del valor semántico adecuado en los equivalentes en español para el contexto en el que se desarrolla el contexto comunicacional. Si bien es aceptable añadir un nuevo significado a una palabra ya existente que tenga niveles y valores semánticos y/o morfológicos parecidos al término en inglés (como con la palabra *jungla*), otros términos no tienen los niveles ni valores adecuados para ser utilizados en el contexto particular de este tipo de videojuegos. Por ejemplo, muchos usuarios del foro establecido de *League of Legends* describen el término “poke” como “hostigar” o “acosar”. Ambas palabras en español cumplen con dificultad con uno de los valores semánticos de la palabra “poke”, pegar al contrincante, ya sea con un golpe básico o con una habilidad. Ni “hostigar” ni “acosar” son definidas estrictamente un ataque físico, pero si se incluye implícitamente. Sin embargo, ninguna de las dos palabras en español emula el valor semántico de “pegar sin iniciar una pelea” o “pegar sin ser golpeado de vuelta”. Es por eso que el usuario elige relegar el equivalente en español y ocupar el préstamo.

Este fenómeno no solo ha hecho que se incluyan algunos préstamos de origen inglés dentro del contexto cultural de este videojuego, sino que ha llevado a los usuarios a cumplir una labor de traductor aficionado creativo. La creatividad con respecto a la terminología de los usuarios de *League of Legends* es, como mínimo, interesante. No solo se adapta fonéticamente o se adopta morfológicamente terminología extranjera, sino que se utilizan las reglas

gramaticales del castellano en términos extranjeros para así adaptarlos y satisfacer la necesidad terminológica y lingüística que tienen en su complejo contexto comunicacional. Los usuarios de este videojuego no lidian solo con una necesidad semántica, no quieren un término que interfiera con el uso de las abreviaciones que ya emplean y que están integradas en su contexto comunicacional; no utilizan palabras grandes y complejas dentro del juego para hablar por chat, por lo que no lo harán, aunque tengan todo el día para escribir, en el foro. Los usuarios de *League of Legends* reescriben su terminología al tomar en cuenta la semántica, la morfología y el tiempo que invierten en decirlo/escribirlo tanto en el chat escrito como de forma oral en tiempo real de la partida que están jugando.

Esta investigación es relevante pues demuestra la necesidad comunicacional de los usuarios y el papel de traductor que se ven obligados, ya sea consciente o inconscientemente, a desempeñar debido a esta necesidad. Que los traductores profesionales no puedan satisfacer esa necesidad por, posiblemente, no comprender bien el contexto que rodea el intercambio comunicativo de los usuarios debe tomarse como una posibilidad de investigación e intriga científica a futuro. Algunas de las preguntas que quedan pendientes por explorar serían las siguientes: ¿Estamos en frente a un fenómeno de subordinación, es decir, existe un fenómeno dentro del contexto comunicacional que influye directamente en la creación de equivalentes en español y en el uso de los préstamos? ¿Es este tipo de fenómeno comparable a la subordinación que se experimenta al subtítular un producto audiovisual? ¿Está la comunicación entre usuarios subyugada a la toma de acción y decisiones que te impone este tipo de videojuego? ¿En qué medida pueden las ciencias de la conducta arrojar luz sobre los aspectos que exceden los límites actuales de los estudios de traducción? ¿Cuál es el límite de los estudios de traducción con respecto a este tipo de problemática? ¿Es este tipo de fenómeno algo que pertenece más a las

ciencias de la conducta que a los estudios de traducción? Son infinitas las posibilidades de investigación que esta problemática trae consigo.

6. Bibliografía

- Auger, et alii. 2003. *Metodología De La Investigación Terminológica*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Bermúdez Fernández, J. M. 1997. "El Préstamo Lingüístico En Español Peninsular Actual: Tratamiento Teórico Y Análisis De Datos". Doctorado, Universidad de Málaga.
- Castillo, M. Natalia. 2002. "El Préstamo Léxico Y Su Adaptación: Un Problema Lingüístico Y Cultural". *Onomazein* 7 (1): 469-496.
- Catford Cunnison, John. 1965. *A Linguistic Theory Of Translation: An Essay In Applied Linguistics*. London: Oxford University Press.
- Dubois, J. 1983. *Diccionario De Lingüística*. Madrid: Alianza Editorial.
- García Yebra, V. and Damaso, A. 1984. *Teoria Y Practica De La Traducción*. 2nd ed. Madrid: Gredos.
- Guerrero-Ramos, Gloria. 2013. "El Prestamo Linguistico, Uno De Los Principales Procedimientos De Creación Neológica". *Quaderns De Filologia. Estudis Lingüístics* XVIII: 115-130.
- Jakobson, Roman. 1959. *On Linguistic Aspects Of Translation*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Kade, Otto. 1968. *Zufall Und Gestetzmässigkeit In Der Übersetzung*. Leipzig: VEB Verlag Enzyklopädie.
- Koller, Werner. 1979. *Einführung In Die Übersetzungswissenschaft*. Heidelberg: Quelle & Meyer.
- Lefevere, André. 1997. *Translation, Rewriting, And The Manipulation Of Literary Fame*. London: Routledge.

- Lewandowski, T. 1992. *Diccionario De Lingüística*. Madrid: Cátedra.
- Moreno de Alba, José. 1992. *Anglicismos Léxicos En España Y América, Diferencias Léxicas Entre España Y América*. Madrid: Mampfre.
- Orrego-Carmona, David. 2016. "A Reception Study On Non-Professional Subtitling: Do Audiences Notice Any Difference?". *Across Languages And Cultures* 17 (2).
- Pym, Anthony. 2012. *Teorías contemporáneas de la traducción*. Tarragona: Intercultural Studies Group.
- Pym, A. 2012. *On translator ethics: Principles for mediation between cultures*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Sala, Marius. 2012. *El Problema De Las Lenguas En Contacto*. México: UNAM.
- Saussure, Ferdinand de, Charles Bally, Charles Albert Sechehaye, Jean-Didier Urbain, and Albert Riedlinger. 1916. *Cours De Linguistique Générale*. 1st ed. Glasgow: Fontana Collins.

7. Anexo

7.1 Glosario hecho por y para usuarios de League of Legends⁹

Ability Power. Poder de Habilidad.

Ace. En español “exterminio”. Cuando todos los miembros del equipo enemigo fueron abatidos.

Aoe. Del inglés “area of effect”, o también “effect area”; en español “área de efecto”. Para habilidades que se arrojan sobre un área en lugar de específicamente arrojarse a un personaje.

AP. Del inglés “Ability Power”; en español “Poder de Habilidad” (PH). El atributo que mejora la eficacia de algunas habilidades. En la meta actual, es generalmente el atributo más utilizado por aquellos campeones que van por el carril de en medio.

Assassin. Asesino.

Aura. Una habilidad pasiva que se aplica no solo al campeón que la posee, sino que también afecta a aquellos campeones (enemigos o amigos según se especifique) que se encuentren dentro del área de efecto del aura.

BD. Del inglés “backdoor”; en español “puerta trasera”. Táctica utilizada en la que un campeón ataca las estructuras de la base enemiga aprovechando la lejanía de los campeones enemigos. Por lo general, este tipo de tácticas involucra a un solo campeón.

Brush, o grass. En español “maleza”. Son los grandes arbustos que permiten que tu campeón permanezca oculto ante los enemigos que se encuentran afuera de ellos. Muy utilizados en emboscadas o para perder al enemigo durante una persecución.

Buff. En español “mejora”. Efecto positivo, normalmente de carácter temporario, para algunos atributos.

⁹ Se puede encontrar en el link: <http://forums.lan.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=957>

Carry. En español “carry”. Categoría que hace referencia a un campeón que, cuando es jugado de forma correcta, logra tildar la balanza a favor de sus aliados durante las batallas de la última parte de la partida, mejorando las posibilidades de lograr la victoria. Suelen comenzar como personajes débiles que necesitan recolectar mucho oro (véase farming).

cc. Del inglés “” crowd control”; en español “control de masas”. Maniobras que interfieren en las acciones de campeones enemigos, como aturdimiento, miedo, arrojar a un enemigo hacia arriba, atrás o adelante, y ceguera.

cd. Del inglés, “cool down”; en español “enfriamiento”. Tiempo de recarga o intervalo entre el uso de las habilidades.

Creeps. Criaturas.

Critical Chance. En español “probabilidad de Golpe Crítico” o “probabilidad de crítico”.

Critical Strike. Golpe Crítico.

dd. Del inglés “direct damage”. Una habilidad de daño directo. Típicamente, los ‘dds’ son inevitables: Cliquea la habilidad, cliquea el objetivo, ¡bingo! Un ejemplo: la Q de Annie, su bola de fuego.

dd. Del inglés “don’t die”. Se lo dices a un aliado para pedirle que no sea abatido por un enemigo.

Damage. Existen varios tipos de daño; entre ellos: “basic damage” (daño básico), “physical damage” (daño físico), “magic damage” (daño mágico), “sustained damage” (daño constante), “burst damage” (daño intensivo), “damage over time” (daño prolongado, véase DoT), “bleed damage” (daño sangrante), etc.

Disable. En español “inhabilitación”. Un efecto negativo que usualmente impide algún tipo de acción por parte del enemigo. Aturdimiento y Silencio son algunos tipos de inhabilitaciones.

DoT. Del inglés “damage over time”; en español “daño prolongado”. Daño a lo largo del tiempo.

DPS. Del inglés “damage per second”; en español “daño por segundo”. Una medida que se utiliza para calcular la cantidad de daño que un campeón puede realizar en cierto tiempo. También hace referencia a aquellos campeones cuya función es causar grandes cantidades de daño en poco tiempo.

Ejecución. Ser eliminado por una torre sin que el enemigo se lleve el crédito por tu muerte.

Farm. En español “recolectar oro”. Actividad que realizan los campeones para obtener oro. Esto se realiza dándole el último golpe a grandes cantidades de monstruos controlados por inteligencia artificial.

Feed. En español “perder a propósito”, o literalmente “alimentar”; se refiere a un jugador que muere “alimentando” al equipo enemigo. Si te llaman ‘feeder’, ¡no te están elogiando!

Harrassing, harrasment, bullying. En español “hostigar”. Incomodar al enemigo con pequeños ataques de daño bajo, normalmente forzándolo a curarse. También se puede referir al “acoso” o la actitud tóxica que pueda llegar a tener un jugador al interactuar con otros jugadores.

Health. Vida.

Health Regen. Regeneración de Vida.

Hero. Nombre no canónico para “Campeón”.

ias. Del inglés ‘increase attack speed’. Velocidad de Ataque aumentada.

Juke, juking. En español “amague”, “amagar”. Engañar a los oponentes durante una persecución. Normalmente, esto sucede en la maleza. Un amague puede ir desde esquivar el campo de visión del oponente o, inclusive, llevarlo a que erre sus habilidades.

Lane. En español “carril”; los carriles en los que se encuentran las torretas. Llevan de una base a la otra. Puede ser superior, medio o inferior.

Last hit. En español “último golpe”. El golpe fatal.

MR. Del inglés “Magic Resist”; en español “Resistencia Mágica”. Esto sirve de protección contra habilidades que utilicen Poder de Habilidad logrando reducir el daño final que recibes.

MS. Del inglés “Movement Speed”; en español “Velocidad de Movimiento”.

Neutrals, neuts. Los enemigos que viven en la selva.

Passive. En español “pasiva”. Habilidad que, a pesar de no estar activada, ayuda al campeón.

La pasiva de Morgana, por ejemplo, permite que recibas un porcentaje de curación en base al daño total que causas con sus habilidades. Normalmente, las pasivas se aplican sólo a los campeones que las tienen.

pbaoe. Del inglés “point blank area of effect”; área de efecto a quemarropa. Normalmente lanzados en la cara de los enemigos. Un ejemplo, sería la Habilidad Definitiva de Nunu.

proc. Del inglés “programmed random occurrence”; ocurrencia programada aleatoriamente. Se refiere a la activación de un arma, ítem o habilidad con una chance de acierto o chance de uso.

Recall. En español “Recuperación”. El Hechizo de Invocador que se utiliza para recuperarse.

Root. En español “inmovilizar”. Efecto negativo que impide el movimiento de un campeón (excluyendo habilidades de invocador).

Scaling Regeneration. Regeneración Progresiva, puede ser de Vida, de Maná o de Energía.

Silence. En español “silenciar”. Efecto negativo que impide el uso de habilidades para un campeón (excluyendo Hechizos de Invocador).

Skillshot. En español “tiro de habilidad”. Una habilidad que lanza un proyectil que es posible esquivar. Por ejemplo, la flecha de la Habilidad Definitiva de Ashe.

Slowing. Ralentizar.

Snowball. Es cuando se genera una ventaja que lleva a otra ventaja, que a su vez genera más ventajas. Las ventajas se van agrandando progresivamente hasta que llega un momento en el que se hace muy difícil revertir la situación para los afectados.

Spell Shield. Escudo antihechizos.

Spell Vamp. Vampirismo de Hechizo.

Stacking. Acumular, acumulación.

Stun. En español “aturdir”. Efecto negativo que impide cualquier tipo de acción por parte de un campeón (excluyendo hechizos de invocador).

Summoner. En español “invocador”, su representación en el juego. Tú eres el controlador del campeón que hayas escogido y tienes tus propias habilidades de invocador a parte de las que tiene tu campeón.

Support. En español “soporte”. Personajes cuya función es apoyar a otros personajes. Típicamente se encuentran en el grupo: healers, buffers, etc.

Tank. En español “tanque”. Campeón con mucho HP y probablemente armadura/resistencia. Su función es iniciar batallas contra enemigos y torres para atraer el daño a sí mismo.

Teamfights, team fights. Combate en equipos.

Tp. Abreviación del Hechizo de Invocador utilizado para teleportarse a la ubicación de un súbdito, torre o centinela aliado.

Ult, ulti. En español “Habilidad Definitiva” o simplemente “definitiva”. Las habilidades utilizadas con la letra R.

Unique. En español “única”. Ciertas auras y pasivas que son únicas. Por lo tanto, no se pueden acumular.

Top, Mid, Bottom. Los carriles del juego. El carril superior, medio e inferior.

River. El río que corta el mapa diagonalmente en Grieta del Invocador.

Baron Nashor worm. El Barón Nashor, el gran jefe en forma de gusano que da grandes efectos positivos al equipo entero cuando es derrotado. Es la grande calavera roja en el minimapa.

Dragón. Un poderoso enemigo neutro que brinda oro y experiencia al team entero cuando es derrotado. Este se encuentra en el río cerca del camino inferior.

Jungle. La jungla que se encuentra entre los caminos principales y que posee sus propios senderos.

Walls. Muros.

gg. Del inglés “good game”; buen juego.

gj. Del inglés “good job”; buen trabajo.

gl hf. Del inglés “good luck, have fun”; buena suerte, diviértanse. Normalmente una frase motivadora dicha antes de cada partida.

disc, dc. Desconectarse de una partida.

brb. Del inglés “be right back”; ya regreso.

b, back. Indicación para que el jugador retroceda, pues los enemigos están en camino.

Bait. En español “señuelo”. Exponerse a propósito para que el equipo enemigo caiga en la trampa y sea emboscado.

Base, basing. Regresar a la base.

bp, pill, pilling. Del inglés “blue pilling”; “tomar la píldora azul”, volver a la base.

Care. Precaución, con cuidado porque podrían atacarte.

d, def, defend. Defender una torre o un inhibidor, impidiendo una embestida enemiga.

Focus. Enfocar o concentrar “todo el fuego” en eliminar primero a uno de los campeones enemigos.

Gank. En español “emboscar”. Sólo o en grupo, emboscar a un enemigo.

Heal. En español “Curar”. Curarse ya sea con un Hechizo de Invocador, la habilidad de campeón o al regresar a la base para recuperar maná y vida.

Jungler. En español “jungla”, un tipo de campeón que se dedica a matar monstruos con el objetivo de ganar beneficios para su equipo.

Kite, kitting. En español “replegarse”. Mantener a un enemigo en la máxima distancia posible, sea que tú ataques y te obligue a salir de tu área segura para prepararte para una emboscada.

lom. Del inglés “low on mana”. Cuando se tiene la barra baja de maná.

Magic damage over time. Daño mágico prolongado.

Magic Resist. Resistencia Mágica.

Mana. Maná.

Mana Charge. Carga de Maná.

Mana Regen. Regeneración de Maná.

Melee. En español “melé”, un tipo de campeón que combate “cuerpo a cuerpo”.

Minions. Súbditos.

Miss, mia. Del inglés “missing in action”. Esta situación se da cuando un campeón ha desaparecido de un camino, pudiendo representar una emboscada inmediata a tus aliados.

Missing health. Vida perdida, vida que se haya perdido.

Monsters. Monstruos.

oom. Del inglés “out of mana”. Sin maná.

Overextending. Extenderse demasiado. Cuando un campeón se aventura más allá de su zona de seguridad.

Poke. Acosar a distancia.

Pot. Del inglés “potion”. Pociones, elixires y afines.

push. Reunir una tropa para intentar destruir una torre enemiga o simplemente avanzar.

Pusher. Empujador.

Physical damage over time. Daño físico prolongado.

qq. Se dice cuando alguien abandona el juego, normalmente por rabia, o también es usualmente utilizado cuando un oponente desea provocarte mientras reclamas por alguna situación injusta de la partida.

ragequit. Salir del juego por rabia (por morir, perder, etc.).

Range. En español “artillero”, un campeón que combate “a distancia”.

Shop, buy. Regresar a la base para comprar objetos.

Surrender, FF. "Rendirse". Escribir el comando /rendirse, /concede, /surrender o /ff para proponer un voto que le permitirá a tu equipo ceder la victoria.