

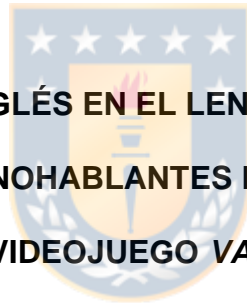


Universidad de Concepción

Facultad de Humanidades y Arte

Departamento de Idiomas Extranjeros

Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros



**LA INFLUENCIA DEL INGLÉS EN EL LENGUAJE *GAMER* UTILIZADO POR
CREADORES HISPANOHABLANTES DE CONTENIDO DIGITAL DEL
VIDEOJUEGO *VALORANT***

Tesina presentada a la Facultad de Humanidades y Arte de la Universidad de Concepción para optar al grado académico de Licenciado en Traductología

POR: DANITZA ALMONACID HERNÁNDEZ

FRANCISCO MOLINA ORELLANA

Profesora guía: Paola Isabel Cañete González

septiembre de 2022

Concepción, Chile

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.

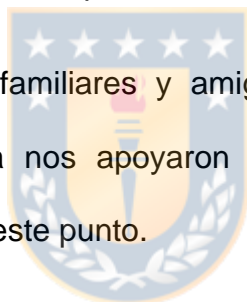


AGRADECIMIENTOS

Nuestros más sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que nos apoyaron e hicieron posible esta investigación, en especial a nuestra profesora guía, Paola Cañete, por creer en nuestra idea y por compartir sus conocimientos con nosotros.

A nosotros mismos, por el compañerismo, la buena disposición, el cariño y por no perder el sentido del humor a pesar de las dificultades.

Finalmente, agradecer a familiares y amigos, quienes en el transcurso de nuestros años de carrera nos apoyaron y motivaron y sin los cuales no hubiéramos llegado hasta este punto.



De parte de Danitza, agradecer infinitamente a Bang Chan por el apoyo moral a la distancia y los Chan's Room de los domingos, sin los cuales no habría llegado hasta aquí.

De parte de Francisco, agradecer infinitamente a Leda, Gerardo y Blufy, una familia pequeña a la que le debo todo y agradezco cada minuto de apoyo y cariño, los amo un millón cuarenta y cinco.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS.....	ii
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
1. INTRODUCCIÓN	10
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1 Videojuegos y <i>e-sports</i>	12
2.2 Comunidad <i>gamer</i>	15
2.2.1 Plataformas utilizadas por la comunidad: YouTube y Twitch	17
2.2.2 Creadores de contenido, <i>influencers</i> , <i>youtubers</i> y <i>streamers</i>	19
2.2.3 Lenguaje utilizado en videojuegos y por la comunidad	21
2.3 Préstamos del inglés	25
2.3.1 Motivos de uso de los préstamos	26
2.3.2 Clasificación de los préstamos del inglés: préstamos adaptados, préstamos no adaptados, calcos y sintagmas híbridos	28
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	32

4. OBJETIVOS.....	32
4.1 OBJETIVO GENERAL.....	32
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	33
5. METODOLOGÍA	33
5.1 Tipo de estudio	33
5.2 Importancia del objeto de estudio	34
5.3 Corpus	37
5.4 Análisis de anglicismos.....	38
5.5 Encuesta.....	39
5.6 Análisis de las encuestas	39
5.7 Elaboración del glosario	40
6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	40
6.1 Análisis de los videos	41
6.1.1 Presencia de préstamos del inglés.....	41
6.1.2 Clasificación de los anglicismos	44
6.1.3 Clasificación por creador de contenido.....	48
6.2 Análisis de encuestas	50
7. CONCLUSIONES	60
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63



9. ANEXOS	70
9.1 Transcripción de videos	70
9.1.1 mixwell.....	70
9.1.2 HITBOXKING	79
9.1.3 Znorux	85
9.1.4 Black Valorant en Español	93
9.2 Encuesta realizada a jugadores.....	99
9.3 Glosario para traductores	103
9.4 Extracción de préstamos del inglés	121
9.4.1 Préstamos no adaptados.....	121
9.4.2 Préstamos adaptados.....	122
9.4.3 Calcos	122
9.4.4 Sintagmas híbridos.....	123



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Densidad de anglicismos.....	42
Tabla 2. Total de anglicismos.....	45
Tabla 3. Porcentaje de uso de anglicismos.....	49



ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Preferencia de jugadores entre préstamo y equivalente	53
Figura 2. Razones de uso de préstamo	56



RESUMEN

La industria de los videojuegos es una de las áreas que más ha crecido en los últimos años. Esto, sumado a la evolución y popularización de las plataformas de *streaming*, ha hecho que los creadores de contenido de estas plataformas digitales se conviertan en parte del entretenimiento moderno masivo y, al mismo tiempo, en referentes para sus espectadores, los cuales se ven influenciados incluso en el lenguaje. En esta investigación se indagó de qué manera se manifiesta la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores de contenido digital del videojuego *Valorant* y como este, a su vez, influye en el lenguaje de los jugadores. Se utilizó una clasificación basada en las propuestas de Gómez Capuz (2009) y Gerding *et al.* (2018) para determinar el tipo de anglicismo. Se observó que esta influencia se ve manifestada mayormente en préstamos no adaptados y préstamos adaptados con el sufijo *-ear*. De manera conjunta, y través de una encuesta, se estudió si el lenguaje utilizado por los creadores se manifestaba en el de los jugadores. En este caso, no se logró confirmar una postura; sin embargo, existen tendencias que indican que sí habría influencia. Como objetivo práctico, se confeccionó un glosario de utilidad para traductores y futuras investigaciones con los préstamos del inglés encontrados.

Palabras clave: *Valorant*, videojuegos, creadores de contenido, préstamos, anglicismos.

ABSTRACT

The video game industry is one of the areas that has grown the most in recent years. This, along with the evolution and popularization of streaming platforms, has caused content creators from these digital platforms to become part of modern mass entertainment and, at the same time, models that influence their viewers, even in language. This research investigated how the influence of English manifests itself in the gamer language used by digital content creators of the video game Valorant and how this influences the language of the players. In order to determine the type of anglicism this study used a classification based on the proposals of Gómez Capuz (2009) and Gerding et al. (2018). It was observed that this influence is mostly manifested in unadapted borrowings and adapted borrowings with the suffix -ear. Jointly, and through a survey, it was studied whether the language used by the creators was manifested in that of the players. As a result, it was not possible to confirm a position; however, there are tendencies that indicate that there would be an influence. As a practical objective, a utility glossary for translators and future research was prepared with the English borrowings found.

Key words: Valorant, videogames, content creators, borrowings, anglicisms.

1. INTRODUCCIÓN

Como resultado de la pandemia mundial ocasionada por el virus SARS-CoV-2 a principios del año 2020, los gobiernos de todo el mundo se han visto en la obligación de aumentar restricciones en la movilidad de las personas, estableciendo cuarentenas y reduciendo o prohibiendo las actividades al aire libre durante prolongados periodos de tiempo. Sin lugar a dudas, esto afectó a muchas áreas; sin embargo, otras se vieron beneficiadas. Dentro de las industrias con mayor crecimiento económico a nivel mundial durante este periodo de emergencia sanitaria se encuentran los videojuegos (Arredondo et al., 2021).

En efecto, se estima que tan solo entre enero y marzo de 2020, el consumo de videojuegos se incrementó en un 62 % a nivel mundial. Tanta es la influencia de esta área que se estima que el 52 % de la población de Chile es jugador ocasional, es decir, dedica entre 5 y 10 horas semanales a esta forma de recreación (WILD FI, citado en Televisión Nacional de Chile, 2021). Juegos como *FIFA*, *Counter Strike*, *Dota*, *League of Legends* (LOL) o *Valorant* han captado el interés de los usuarios debido también a la capacidad de ser jugados desde cualquier dispositivo, como computador o *smartphone* (Herrera, 2021).

De hecho, tanta es la popularidad de los videojuegos que desde hace varios años estos han dado lugar al área competitiva, convirtiéndolos en verdaderos deportes electrónicos, también conocidos como *e-sports*.

Uno de los videojuegos y *e-sport* que más popularidad ha ganado es *Valorant*, lanzado en 2020 de la mano de la llegada de la pandemia del COVID-19. Este juego pertenece y es desarrollado por Riot Games, misma empresa a cargo de uno de los videojuegos líderes en popularidad, *League of Legends*. *Valorant* es un juego que ha logrado hacerse notar por sobre muchos otros juegos de su mismo género, tales como *CS:GO* y *Apex Legends* y ha logrado desarrollar una comunidad que a día de hoy no hace más que crecer.

Al tratarse de una actividad en línea, es importante destacar las plataformas utilizadas para la transmisión y masificación de los *e-sports*, tales como YouTube o Twitch. En estas, los creadores de contenido no solo suben contenido para entretener a sus audiencias, sino también para informar e incluso enseñar. En el caso del mundo *gamer*, existe una particularidad que caracteriza su lenguaje: el alto uso de préstamos del inglés (Fernández de Molina, 2019). Es posible encontrar estas voces de manera frecuente en áreas con mucha influencia extranjera, tales como deportes, tecnología y comunicaciones. De esta forma, como el mundo de los *youtubers* y los *e-sports* combinan el mundo del deporte, la tecnología y el entretenimiento, resulta relevante el estudio de la influencia del inglés en su lenguaje.

Cabe preguntarse, entonces, acerca de la influencia que ejerce la lengua inglesa en el lenguaje utilizado por la comunidad *gamer* respecto a videojuegos de los distintos géneros como, por ejemplo, los de disparos o también llamados

shooters. Así, surge el interés por analizar cómo se manifiesta la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores hispanohablantes de contenido digital del videojuego *Valorant*. Y, al mismo tiempo, surge el interés por conocer la influencia de estos creadores en la propagación de la utilización de las voces inglesas en los jugadores y las razones por las que estos preferirían o no el uso de estos préstamos, debido a la eterna controversia en torno al uso o no uso de anglicismos en el mundo de la traducción.

2. MARCO TEÓRICO



2.1 Videojuegos y e-sports

Existen distintos puntos de vista sobre la importancia de los videojuegos. Por un lado, hay quienes culpan a esta actividad de ser dañina para el ser humano, sobre todo para los adolescentes. Buiza-Aguado *et al.* (2017) señalan que existiría una conexión entre el uso excesivo de videojuegos y el abuso de sustancias. Estos autores afirman también que existe evidencia que confirma una potenciación de conductas agresivas en personas expuestas a videojuegos con contenido violento, sobre todo en hombres y menores de edad. Por otro lado, autores como Rodríguez y Sandoval (2011) establecen que no existe una relación entre los videojuegos y cambios en la conducta de los jugadores. En un estudio sobre la relación del consumo de videojuegos y la memoria, la atención, el rendimiento

académico y problemas de conducta en niños, concluyen que no existe relación entre un consumo habitual de videojuegos con un menor rendimiento académico, problemas de conducta ni habilidades sociales que demuestran los estudiantes.

Alfageme y Sánchez (2002), por su parte, señalan que los videojuegos constituyen una herramienta importante en la adquisición y desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales, tales como la coordinación óculo-manual, el pensamiento reflexivo, la resolución de problemas y las relaciones interpersonales. De la misma forma, Salcedo (2014) afirma que “los videojuegos dejan de ser un predictor de consecuencias negativas para convertirse en un factor que podría colaborar en los procesos de desarrollo de algunas capacidades tanto cognitivas como funcionales” (p. 168), lo que no solo respalda el carácter positivo de los videojuegos como método de recreación, sino que afirma la utilidad de estos para desarrollar capacidades esenciales para la vida del ser humano.

Sin embargo, los videojuegos no solo se tratan de una forma de recreación. Si bien es cierto que históricamente se ha considerado al juego, en especial a los videojuegos, como una actividad propia de la niñez y no apta para un público adulto (Antón, 2018), existen estudios que demuestran que esta afirmación ya no es válida. Por ejemplo, datos demográficos revelan que la edad promedio de los jugadores de videojuegos en Estados Unidos es de 31 años (Entertainment Software Association, 2021). De la misma forma, esto puede comprobarse

mediante autores como Rudolf *et al.* (2020), cuya encuesta sobre demografía y salud a videojugadores en Alemania reveló que el 91 % de los encuestados eran varones de, en promedio, 26 años y que gozaban en su mayoría de buena salud. Por su parte y con una encuesta dirigida a un público general, Stein *et al.* (2012) evidenció mediante una encuesta en línea que el 98 % de los jugadores de videojuegos de deportes tienen entre 20 y 30 años.

Tanta es la popularidad de esta actividad entre el público adulto que actualmente se está experimentando una profesionalización de los videojuegos, en la que, más allá de ser considerados un pasatiempo, se han convertido en una oportunidad de trabajo viable (Zúñiga, 2020), posibilidad que ha dado paso a un mayor desarrollo de los *e-sports*.

Para diferentes autores existen distintos criterios que diferencian a los videojuegos de los *e-sports*. Según Gimeno (citado en Arredondo *et al.*, 2021), estos últimos deberían cumplir con una serie de criterios para ser considerados como tales; por ejemplo: un ambiente competitivo, constantes actualizaciones, una liga competitiva apoyada en patrocinadores y/o empresas, y que el triunfo sea determinado por la habilidad de los jugadores. También se considera la definición de Wagner (2006), quien define a los *e-sports* como “an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies” (párr. 20). Por su parte, el cofundador y director de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), Sergi

Mesonero (citado en Arredondo *et al.*, 2021), considera esta actividad como “competiciones de videojuegos estructuradas, ni más ni menos” (p. 908). Para efectos de este trabajo se considerará la definición de TheGrefg *et al.* (2019), integrantes del Team Heretics, equipo profesional dedicado a los *e-sports*, quienes proponen una definición más sencilla y lo definen como “un videojuego que ha conseguido generar una comunidad competitiva en torno a él”. (p. 36).

De esta forma, se evidencia que los *e-sports* van más allá del aspecto lúdico del videojuego, convirtiéndolo en una profesión y tomando características de competición, entrenamiento y rendimiento (Kopp, citado en Buitrago *et al.*, 2020). Así, la existencia de un cierto nivel de profesionalización que vaya más allá del jugador casual contribuye a que la sociedad cambie su percepción de los videojuegos (Antón y García, 2014). Desde esta perspectiva, el videojuego ya no es meramente un entretenimiento ni una actividad de ocio, es una actividad deportiva real que representa para los jugadores una oportunidad laboral y les permite, además, crear una comunidad activa de seguidores mediante sus canales de YouTube o Twitch (Fernández de Molina, 2019).

2.2 Comunidad *gamer*

Sanz-Martos *et al.* (2018) afirman que el interés por los videojuegos ha permitido la creación de comunidades de interés alrededor de ellos, en las que los miembros comparten informaciones en torno al juego, tales como estrategias o

formas de jugar de manera colaborativa. Una de las características de la comunidad *gamer* sería la predisposición a aprender de otros jugadores y valorar estos conocimientos. Los autores afirman que en estas comunidades existe un intercambio de conocimiento entre jugadores tan alto que pueden derivar en guías de juego de tanta calidad y utilidad como las oficiales: “Es un modo inequívoco de que los jugadores valoran tanto o más el conocimiento y la experiencia de sus iguales que la de las compañías desarrolladoras o distribuidoras”. (p. 39).

Respecto a las comunidades de videojuegos de género *shooter*, Antón (2018) establece a este género como el origen de las competiciones y de lo que hoy conocemos como *e-sports*. Pues bien, juegos de hoy en día como *Valorant*, *CS:GO* y *Apex Legends* tienen ancestros en común que llegaron junto al desarrollo de Internet a finales de los noventa, a saber, *Wolfenstein* (1992), *Doom* (1993) y *Quake* (1996), juegos que sentaron las bases de lo que serían los videojuegos de disparos (Antón, 2018). Con el tiempo, estos juegos fueron dando forma a lo que se conoce como las primeras competiciones y, en consecuencia, a las primeras comunidades dedicadas al género.

La comunidad de *Valorant* es relativamente nueva y, desde el lanzamiento oficial del juego en el año 2020, se ha convertido en el punto de encuentro de millones de jugadores de este tipo de videojuegos de carácter competitivo. Por ejemplo, jugadores profesionales y experimentados que a su vez son *streamers* de *CS:GO*

y *Apex Legends* han hecho una transición a este juego de Riot Games, lo cual les ha permitido tener un mayor éxito a nivel de popularidad (Cáceres, 2020).

2.2.1 Plataformas utilizadas por la comunidad: YouTube y Twitch

Al tratarse de una actividad en línea, es importante destacar las plataformas utilizadas para la transmisión y masificación de los *e-sports*. Twitch es una plataforma en la cual encontraremos un sinnúmero de creadores de contenido de diversa índole; además, es una de las plataformas digitales de *streaming* más populares del mundo en la actualidad, particularmente entre usuarios de 16 a 34 años (Kavanagh, citado en Cotelo, 2021). Sin embargo, la plataforma con más trayectoria y más conocida para el público general es YouTube, la cual, según un artículo de Forbes, registró 2 mil millones de usuarios conectados cada mes alrededor del mundo (Hernández, 2019).

Es de conocimiento general que los denominados *streamers* y *youtubers* suelen trabajar conjuntamente con ambas plataformas debido a la funcionalidad complementaria que tienen estas para satisfacer sus necesidades. Por un lado, Twitch permite transmitir en vivo por largas horas y monetizar este contenido mediante donaciones, publicidad y patrocinios; sin embargo, todo contenido transmitido (Video On Demand o VOD) es eliminado sin posibilidad de volver a visualizarse en una determinada cantidad de días a menos de comprometerse a

hacer *streams* exclusivamente mediante esta plataforma, estableciendo una relación de '*partners*' (Twitch, s.f.).

YouTube, por otro lado, es una plataforma que lleva años dedicándose a facilitar la reproducción de videos en línea y cuyo *target* de usuarios no se ve limitado a la comunidad *gamer*, lo que permite a los creadores de contenido atraer a más espectadores (Arredondo *et al.*, 2021). Además, los creadores de contenido suelen utilizar esta plataforma para almacenar todas las horas de video en las que han trabajado. Todos pueden utilizar la plataforma para almacenar y compartir este contenido sin restricción, incluso teniendo la posibilidad de monetizarlo.

Durante los últimos años, estas plataformas han demostrado encontrarse en lo que parece ser una lucha por el título de mejor plataforma de *streaming*. El año 2015, YouTube lanzó YouTube Gaming, un apartado de su plataforma dedicado exclusivamente al *streaming* de videojuegos como una forma de competir en este ámbito con Twitch, plataforma que, por esos años, había sido comprada por Amazon y era utilizada por grandes figuras de YouTube y el mundo del *gaming* (Dredge, 2015).

Ambas plataformas poseen ventajas y desventajas, sobre todo en cuanto a lo monetario. Por un lado, Twitch parece ofrecer mayores ingresos para sus creadores de contenido a través de variados sistemas de donación y suscripción, además de otras recompensas a los propios espectadores (Streamer Basics,

2021). Por otro lado, YouTube impone ciertos requisitos, como la cantidad de suscriptores antes de poder monetizar el contenido a cambio de alcanzar un público mayor (Streamer Basics, 2021). Sin embargo, independientemente de la monetización, lo que es seguro es que ambas representan el mayor porcentaje del mercado del *streaming* (Arredondo *et al.*, 2021).

2.2.2 Creadores de contenido, *influencers*, *youtubers* y *streamers*

Hayes (2007) afirma que existen cinco tipos de roles que las personas pueden representar al enfrentarse a contenidos digitales: consumidores, distribuidores, críticos, editores y creadores. Así, define a los creadores de contenido como las ‘personas que crean su propio contenido’.

Montero (2018) estima necesario hacer una distinción entre *influencers* o influenciadores y creadores de contenido, afirmando que los primeros son “canales de distribución” para exposición de contenido. Distinto a como se define por la Real Academia Española (2021) es decir, “una persona con capacidad para influir sobre otras, principalmente a través de las redes sociales” (párr. 2). Siguiendo con la distinción de Montero (2018), los creadores, en cambio, son artistas que no tienen que ver con el alcance de su contenido, ni el tamaño de la audiencia, ni la tasa de interacción en la audiencia. En palabras de Jaramillo (2021):

“(…) no se trata de figuras reconocidas o con pasado en medios tradicionales, sino de gente nueva y ‘común’ que surge gracias a Internet y las ideas creativas que son plasmadas en programas digitales como tutoriales, escenas cómicas, monólogos o la realización de actividad deportiva o mostrando talentos musicales o con videojuegos”. (p. 59).

Rego y Romero-Rodríguez (2016) añaden que estos creadores de contenido en general son “jóvenes que tienen pocos años más que el *target* que les sigue, y tratan temas de actualidad de una forma coloquial, convirtiéndose, en cierta medida, en líderes de opinión” (p.198).

Entre estos creadores de contenido se encuentran los *youtubers*, los cuales, según señalan Bonaga y Turiel (2016), corresponden a:

(…) todo aquel individuo que, con una periodicidad regular y constante, sube contenidos a la plataforma y consigue convertir en retribución monetaria el número de visualizaciones de un archivo dado. Lo que se conoce con el anglicismo de ‘monetizar las visitas’. De esta manera sólo tendrían el crédito de “creador” las personas que han conseguido hacer de YouTube no ya una afición, sino su profesión. Y lo más relevante de los *youtubers* de éxito, de lo que hemos denominado “creadores”, es su cualidad de llegar a ser influencers. (p. 120-121).

Además, los *youtubers* suelen compartir características o gustos con sus espectadores, lo que puede generar que estos individuos se sientan cercanos o se identifiquen con ellos, convirtiéndolos en un referente en la construcción de sus identidades (Westenberg, citado en Pérez *et al.*, 2018).

Respecto al concepto *streamer*, no existen muchos autores que lo aborden, Pérez (2014) sostiene que formalmente un *streamer* es “una persona que utiliza

un software que permite la emisión de vídeo y audio en tiempo real a través de Internet, ya sea a partir de la webcam de su ordenador, o a partir de su teléfono de nueva generación” (p. 66). Una encuesta llevada a cabo por Cotán (2021) demuestra que *streamer* es un término bastante transparente y conocido por la comunidad, al concluir que el 95 % de la muestra tenía una idea acertada del significado de la palabra: “una persona que realiza directos en internet” (p. 13). El autor añade que la gran diferencia que existiría entre *streamer* y *youtuber* sería la plataforma utilizada, siendo *youtubers* quienes utilizan la plataforma YouTube y *streamers* quienes utilizan Twitch.

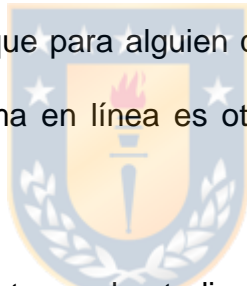
Para efectos de este trabajo, se consideraron los conceptos de creador de contenido, *youtuber* y *streamer* como sinónimos, pues los individuos contemplados en el estudio pertenecen a las tres categorías y la utilización de sinónimos no causaría confusión.

2.2.3 Lenguaje utilizado en videojuegos y por la comunidad

Uno de los aspectos más interesantes de los videojuegos para el área de la traducción corresponde al lenguaje utilizado por la comunidad *gamer*. Resulta importante realizar un estudio en esta área desde una perspectiva lingüística, esto debido a su relativa juventud y porque, como remarca Castañeda (2017), cuenta con muy pocos trabajos académicos. Prueba de ello son algunas de las afirmaciones de autores como Frasca (citado en Antón, 2018), quien destaca que el mundo académico se ha alejado del campo de los videojuegos, limitando sus

aproximaciones a perspectivas como la psicología, la sociología y la antropología.

En cuanto a los estudios previos sobre el lenguaje del mundo de los videojuegos desde la lingüística, es importante destacar el trabajo de Castañeda (2017), quien evidencia que el aumento en la popularidad de los videojuegos en los últimos años es un factor que evidencia al inglés como lengua franca. El autor, además, sostiene que, si bien los videojuegos gozan de un lenguaje abundante en anglicismos, la exposición a estos no sería la misma para alguien que juega solo o con su círculo cercano que para alguien que juega con una persona de otro país, es decir, la plataforma en línea es otro factor que influye en el uso del lenguaje en sus jugadores.



También es importante destacar el estudio de Gutiérrez y Lizana (2016), en el cual se investigó el lenguaje *gamer* presente en foros de la comunidad del videojuego de género MOBA, *League of Legends*. A partir de la recopilación muestral, se evidenció la presencia de un gran número de unidades formadas con voz inglesa en forma de préstamos y calcos. Además, se resaltaba la necesidad de realizar una investigación similar con otro juego de diferente género, como los juegos de disparos o *shooters*, con el fin de determinar si existiría alguna diferencia en los resultados.

Asimismo, también es relevante el trabajo realizado por Fernández de Molina (2019), en el cual se investigó la variedad léxica en los anglicismos utilizados por

los jugadores de los videojuegos *Fortnite* y *League of Legends*. De este estudio se concluye una preferencia por el uso de las voces adaptadas de procedencia inglesa y, al igual que el trabajo de Cotelo (2021), la existencia de una tendencia por el uso del sufijo -ear en la construcción de estas.

Morales (2015a), por su parte, siguiendo la definición de terminología de Cabré, concluye que los videojuegos multijugador en línea poseen terminología propia del juego, la cual es creada por los mismos jugadores. Se refiere a este lenguaje como “jerga *gamer*” y afirma que es un lenguaje especializado que va más allá del juego y sitios web, involucra a las empresas y sus sitios oficiales, los que ayudan a expandir el uso de esta terminología. Resulta evidente que existe una gran cantidad de tecnicismos pertenecientes al área de los videojuegos, a esto se suma Cotelo (2021), quien afirma que los videojuegos poseen un “evidente carácter terminológico”, el que puede llegar a ser exclusivo de algún tipo de videojuego o de un videojuego en específico, cuyo conocimiento es necesario para comprender el significado de los términos, los cuales, en su mayoría, abordan mecánicas del juego. Sin embargo, la misma autora también destaca que una de las principales características del lenguaje *gamer* es la presencia predominante de palabras de origen extranjero y de carácter neológico, lo que demuestra el elevado nivel de creatividad léxica presente en esta área. Así, se reconoce que es posible abordar los préstamos utilizados por la comunidad *gamer* desde la neología o la terminología. Para esta investigación se abordarán desde su carácter neológico.

En cuanto a los estudios sobre la influencia de creadores de contenido, se destaca el trabajo de Fernández de Molina (2019) sobre variedad léxica y el lenguaje que utilizan los jugadores en línea, en el cual se reconoce la influencia que los *streamers* o creadores de contenido tienen sobre sus espectadores: “Los jugadores participantes, es decir, aquellos que desde su casa juegan *online* pero también son seguidores de los jugadores profesionales, irán incorporando este nuevo repertorio lingüístico a sus propias partidas, y ampliarán su lengua nativa en estos espacios de comunicación”. (p. 77).

Acosta (2020), mediante el estudio de los préstamos del inglés en las interacciones de los jugadores en foros de la comunidad, concluyó que el inglés influenciaba la lengua materna de los jugadores. En ese trabajo, el autor afirma que los préstamos representaron cerca del 2 % del total de palabras, y, a pesar de que fue menor a lo esperado, fue suficiente para señalar que son instrumentos para facilitar la comunicación entre los jugadores, lo que explica que sean utilizados en segmentos clave dentro del discurso.

Badia (2018), por su parte, al comparar la conversación coloquial con la conversación que se da durante el transcurso de una partida del videojuego *League of Legends*, afirma que un aspecto que caracteriza la conversación *in-game* es que la comunicación en el videojuego depende del contexto, debido a que está directamente vinculada a las acciones que se llevan a cabo.

Ducca (2020), en su investigación sobre el lenguaje utilizado por *youtubers* españoles en *Let's Plays'* en *survival games*, concluye que los *youtubers* generalmente prefieren el uso de términos en inglés y español que sean más conocidos por la comunidad de jugadores a pesar de que no necesariamente sean la terminología oficial. La autora concluye, además, que la terminología proveniente del inglés, adaptada o no al español, es más frecuente que la terminología proveniente únicamente del español, esto debido a que los neologismos preferidos por la comunidad suelen provenir del inglés.

2.3 Préstamos del inglés

Para D'amore (2009), la fuerte llegada del inglés al español y a países de Latinoamérica se debe a factores como la globalización y la migración. Gracias a que países como Estados Unidos se han convertido en líderes mundiales en materias de ciencia y tecnología, su idioma, el inglés, también se convierte en una "lengua mundial". Se transforma entonces en un agente influenciador para la terminología, en donde se originan términos que acaban siendo utilizados en otras partes del mundo. Misma observación hace Guerrero Ramos (2013), quien destaca que "el inglés sigue siendo la lengua dominante en cuanto a la exportación lingüística" (p. 123). La autora destaca, además, que la llegada de anglicismos a otros idiomas se manifiesta generalmente mediante préstamos directos.

Respecto a la definición del concepto, Pratt (citado en Gómez Capuz, 2009), utiliza el término “anglicismo patente” para referirse a todas las voces provenientes del inglés, ya sean en sus formas sin adaptar, adaptadas de manera parcial o total a la ortografía del español.

Rodríguez Medina (citada en Cabrera, 2015) define los anglicismos como las palabras, expresiones y estructuras provenientes del inglés, que se emplean en su forma original, o bien se utilizan adaptadas mediante algún procedimiento.

Así, para efectos de este trabajo, llamaremos anglicismos o préstamos del inglés a todas las voces, adaptadas o no, provenientes de esta lengua.

2.3.1 Motivos de uso de los préstamos

Lorente (2021) sostiene que existen razones tanto para justificar como para evitar el uso de préstamos. Por un lado, existen los extranjerismos utilizados para llenar vacíos léxicos de una lengua, los que estarían justificados debido a su utilidad (Lorente, 2021). Brito (citado en Cabrera, 2015), sosteniendo esta teoría, hace mención a la necesidad de adoptar palabras del inglés para llenar vacíos léxicos derivados de la creación de inventos o conceptos nuevos que son importados a nuestra realidad. De la misma forma, Rodríguez González (citado en Lorente, 2021) plantea que los préstamos se incorporan a la lengua española debido a la creación de nuevas realidades expresadas a través de unidades léxicas. El autor menciona que son utilizados cuando la lengua receptora no encuentra una

alternativa a la utilización del préstamo de llegada; sin embargo, a esto se suman otros factores como el registro, la posición sociocultural, la formación lingüística o la edad.

Por otro lado, existen los hablantes que los utilizan netamente con fines expresivos o para denotar prestigio. Brito (citado en Cabrera, 2015) también menciona el uso del inglés por motivos de refinamiento y esnobismo, ya que el uso de extranjerismos suele aportar un aspecto más técnico a los textos.

Lorente (2021), por su parte, hace énfasis en el factor sociolingüístico del prestigio y autoridad que ejerce la lengua inglesa sobre otras lenguas y que justifica la facilidad de entrada que tienen estos anglicismos en otros idiomas, a diferencia de los préstamos de otras lenguas, los cuales son evidentemente menos utilizados debido a su menor influencia mundial. En efecto, el uso del inglés se encuentra normalizado en una gran diversidad de ámbitos y actividades de gran consumo, según Sáez Godoy (2005), el proceso de incorporación de voces inglesas generalmente se produce en áreas que utilizan un léxico especializado, tales como deportes, ciencia, tecnologías, música, espectáculos, comunicaciones, entre otras.

En Gerding *et al.* (2012) se afirma que el uso de estos préstamos, o mejor dicho, la tendencia a utilizarlos, va de la mano con una “hegemonía” estadounidense y con la influencia que este país ejerce como consecuencia de la globalización en ámbitos como la economía, la cultura, el poderío militar, la política y la ciencia.

Las autoras concluyen que el uso de anglicismos estaría condicionado por cuatro factores: la existencia de un vacío denominativo, prestigio social, economía lingüística y preferencia de los usuarios.

Saez Godoy (2005) destaca la problemática de los científicos chilenos en la obligación de redactar trabajos en inglés destinados a revistas científicas estadounidenses. Sin embargo, no rechaza el uso de anglicismos como proceso de renovación del lenguaje. El autor sostiene que las lenguas cambian y el lenguaje evoluciona, por lo que la globalización solo aceleraría este proceso. Además, el autor sostiene que las razones para el uso de préstamos serían: por una necesidad de expresar elementos que no existen en nuestra lengua, para denotar el prestigio de “refinamiento” que ofrece el inglés y para utilizar palabras que conllevan cambios de perspectiva. Las razones de uso de los préstamos es justamente uno de los aspectos que se abordará en la presente investigación.

2.3.2 Clasificación de los préstamos del inglés: préstamos adaptados, préstamos no adaptados, calcos y sintagmas híbridos

Existe un dilema en cuanto al uso de préstamos y su incorporación a las lenguas de llegada. Para algunos autores resulta algo positivo y enriquecedor para la evolución de la lengua; sin embargo, otros autores no recomiendan su uso por sobre la lengua propia.

Para Lorente (2021), el contacto entre lenguas, evidenciado en forma de préstamos y calcos, es una fuente importante para la creación léxica. Asimismo, Guerrero Ramos (citada en Lorente, 2021) apoya esta idea y afirma que el préstamo es fundamental para que las lenguas se enriquezcan de nuevas palabras.

D'amore (2009) entiende la incorporación de préstamos de otras lenguas como una parte inevitable no solo de la lingüística, sino también de la sociedad humana, pues, como ha mostrado la historia desde tiempos tan antiguos como del Imperio Romano y las invasiones germánicas, la influencia mutua entre culturas y el uso prolongado de nuevas palabras acabarían modificando el lenguaje inevitablemente.

Por otro lado, García (2002) sostiene que el uso de préstamos, particularmente provenientes del inglés, supone una situación de etnocentrismo y aculturación propia de la lengua. Este autor cataloga la llegada de estos préstamos como una "invasión" a consecuencia de las malas y deficientes traducciones de agencias de prensa. En esta misma línea, Moreno Cabrera (citado en García, 2002) establece que una forma de dignificar la lengua es preferirla aun cuando existe la posibilidad de utilizar una segunda lengua.

Respecto a la definición concreta del concepto "préstamo", Gómez Capuz (2009) señala que este, debido a su doble valor como elemento lingüístico y como proceso lingüístico, genera dificultades para poder ofrecer una definición clara y

completa de él. De hecho, el autor distingue entre préstamos, extranjerismos, xenismos, calcos, híbridos y préstamos semánticos. Así, el autor define préstamo como “la transferencia integral de un elemento léxico extranjero” (p. 6), es decir, significante y significado. El calco, por su parte, remite a la idea de “traducción literal” o sustitución de morfemas. Para este autor, los híbridos corresponden a unidades que contienen un morfema importado y uno sustituido, por lo que presentan préstamo y calco al mismo tiempo. Finalmente, el préstamo semántico corresponde a la transferencia de significado de una palabra de origen extranjero a una palabra en la lengua receptora, enriqueciéndola semánticamente.

Gómez Capuz (2009), además, señala la dicotomía entre el préstamo, es decir, el préstamo adaptado a la grafía y pronunciación de la lengua receptora, y el extranjerismo, préstamo no adaptado que conserva la grafía y pronunciación de la lengua de origen. Misma distinción que realiza García Yebra (1982), quien distingue entre extranjerismo y préstamo. Según este autor, el extranjerismo corresponde a una palabra importada desde otra lengua sin haber recibido modificaciones o adaptaciones. El préstamo, en cambio, es definido como una especie de “extranjerismo naturalizado”, ya que se adapta al sistema lingüístico de la lengua de llegada. De esta forma, el autor afirma que, generalmente, los préstamos fueron, en un principio, extranjerismos que con el tiempo fueron adaptándose y modificándose para incorporarse a la lengua de destino.

Por otro lado, Prieto (1993), en su trabajo sobre los italianismos en el español, distingue entre italianismos directos, es decir, préstamos introducidos directamente desde el italiano al español sin pasar por otra lengua; e italianismos indirectos, los que han ingresado al español mediante alguna lengua romance. En su trabajo sobre los galicismos en el español, Prieto (1992) distingue entre calcos semánticos, es decir, “casos en que una voz de una lengua determinada adquiere una nueva acepción por influencia de una palabra de otra lengua, generalmente de una misma raíz etimológica” (p. 87); y entre préstamos por adopción (o no adaptados) y por adaptación, (préstamos adaptados), en esta última, compartiendo la misma distinción que realiza Porzig (citado en Prieto, 1992).

Cabré (2006), en su propuesta de clasificación de neologismos, comparte la definición de calcos de Gómez Capuz (2009) y los define como “traducciones literales de una palabra o sintagma” (p. 241). Guerrero Ramos (2013), por su parte, comparte la definición de Prieto (1993) y define al calco como “la traducción del término extranjero por una palabra ya existente que toma así una nueva acepción”. (p. 125).

Considerando todas las definiciones entregadas por los autores, como una forma de llegar a consenso con una definición y forma de clasificación de préstamos, para efectos de esta investigación se utilizó la definición entregada por Gómez Capuz (2009), quien se refiere a este como una “unidad importada de otra lengua”

(p. 18), en este caso la lengua inglesa. Así, un préstamo será no adaptado cuando se conserve su forma original, y será adaptado cuando sufra algún tipo de adaptación ortográfica. En segundo lugar, se considerarán calcos las “traducciones literales” de una palabra o sintagma (Gómez Capuz, 2009). Finalmente, para la definición de sintagmas híbridos se utilizó el criterio utilizado por Gerding *et al.* (2018), es decir, “es el que contiene al menos un elemento patrimonial (en español) en combinación con al menos un elemento anglicado en la cadena sintagmática” (p. 179).

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera se manifiesta la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores hispanohablantes de contenido digital del videojuego *Valorant*?

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar cómo se manifiesta la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores hispanohablantes de contenido digital del videojuego *Valorant* y, a su vez, indagar si el lenguaje utilizado por los creadores de contenido influye en el lenguaje de los jugadores.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Recoger las unidades provenientes del inglés en videos de creadores de contenido digital de habla hispana.

-Determinar la cantidad de anglicismos presentes en los videos.

-Clasificar los anglicismos en préstamos adaptados, préstamos no adaptados, calcos y sintagmas híbridos en base a las clasificaciones de Gómez Capuz (2009) y Gerding *et al.* (2018).

-Evaluar mediante una encuesta si el lenguaje utilizado por los creadores de contenido digital influye en el lenguaje utilizado por jugadores hispanohablantes.

-Como objetivo práctico, crear un glosario con los préstamos del inglés encontrados.

5. METODOLOGÍA

5.1 Tipo de estudio

El presente estudio de la influencia del inglés en el lenguaje de creadores hispanohablantes de contenido digital del videojuego *Valorant* se basó en un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) con un alcance descriptivo. Por el lado cuantitativo, se determinó la cantidad de préstamos adaptados y no adaptados, calcos y sintagmas híbridos usados en videos de creadores de contenido. Por el

lado cualitativo, se interpretaron los resultados de una encuesta a jugadores de *Valorant* respecto a su utilización de anglicismos en el juego.

5.2 Importancia del objeto de estudio

Primeramente, es importante destacar la relevancia de este objeto de estudio y las razones para su elección.

Este videojuego perteneciente a los *e-sports* fue lanzado a nivel mundial en junio del año 2020 por Riot Games, una de las empresas desarrolladoras de videojuegos y organizadora de torneos de deportes electrónicos más grandes del mundo. En efecto, este videojuego de disparos, o también llamado *shooter*, posicionó frente a otros de su mismo género con una media de más de 14 millones de jugadores activos durante ese año, a pesar del poco tiempo que llevaba en el mercado, superando a populares juegos con mayor trayectoria como *Overwatch* y *CS:GO*, con sus 7 y 36 millones de jugadores respectivamente durante el mismo año (Jones, 2022).

Entre las razones para la elección de este objeto de estudio se encuentra el hecho de que, hasta hoy, no existen trabajos académicos que aborden el estudio del lenguaje presente o utilizado en el videojuego *Valorant*. Los estudios sobre el lenguaje de los videojuegos son escasos y, de los existentes, una gran parte se centra en videojuegos de tipo MOBA (*Multiplayer online battle arena*). A su vez, dentro de este género, *League of Legends* es constantemente utilizado como

objeto de estudio debido a su gran influencia. Este juego de la empresa Riot Games posee una trayectoria de más de una década y actualmente es considerado un referente en el mundo de los videojuegos (González, 2020). En consecuencia, poco se ha indagado en relación a otros videojuegos u otros géneros, como, por ejemplo, los *shooters*, por lo que investigar en este ámbito puede aportar información valiosa.

Por otra parte, la elección de estudiar específicamente a creadores de contenido digital se debe a su capacidad de influenciar a grandes masas de población, además de los pocos estudios que los contemplan. La gran mayoría de las investigaciones sobre el lenguaje *gamer* se centran en el lenguaje escrito de foros de discusión o el lenguaje oral de comentaristas, también llamados *casters*, de torneos oficiales. En la presente investigación se descartó el uso de comentaristas, ya que, si bien comparten el uso de la oralidad con los creadores de contenido, no generan la misma influencia en el público que estos. Prueba de ello se encuentra en la comparación entre la cantidad de seguidores en Twitter de los comentaristas hispanohablantes oficiales de *Valorant* (Ulises Prieto, el comentarista de la LVP con más seguidores con 100 000) versus la cantidad de suscriptores de los *youtubers* seleccionados para este estudio (HITBOXKING, *youtuber* seleccionado con menos seguidores del presente estudio con aproximadamente 200 000). Lo anterior lleva a pensar que no serían un gran factor en la propagación de voces inglesas. Además, a juicio de los investigadores, al ser interacciones que se dan en relación con el juego, pero

fuera del contexto de una partida, estos no reflejarían el real uso de la lengua durante el juego. Hay autores, como Gutiérrez y Lizana (2016), que destacan la necesidad de ampliar las fuentes de recopilación de datos sobre el lenguaje de los videojuegos a fuentes distintas a foros de la comunidad.

A partir de lo mencionado anteriormente, se escogió la plataforma YouTube debido a su gran alcance de público. Específicamente, se seleccionaron videos de tutoriales y análisis de partidas que, a criterio de los investigadores, podrían contar con una mayor presencia de préstamos, ya que, debido a que su objetivo es enseñar a jugar, podrían hacer énfasis en palabras que se usan en el juego y mecánicas de juego.

Actualmente, los creadores no solo realizan contenido con el fin de entretener a sus audiencias, sino que se han profesionalizado para abordar temas como los deportes electrónicos y compartir consejos y su forma de jugar con su audiencia a través de sus videos. Resulta de gran importancia la enorme cantidad de personas que siguen a estos *youtubers*, quienes también son considerados *influencers* o influyentes dentro del área por su capacidad de influenciar a las demás personas. Esta influencia también puede ejercerse a través del lenguaje. Es así como, tratándose de un área con un contacto tan estrecho con la lengua inglesa y el uso de anglicismos, es relevante estudiar la influencia que ejercen los creadores de contenido en el uso o no uso de préstamos del inglés por parte de sus espectadores.

5.3 Corpus

El corpus de esta investigación estuvo constituido por cuatro videos de cuatro creadores de contenido digital del sitio web YouTube. La elección del corpus se basó en la cantidad de suscriptores en el canal de los creadores de contenido debido a que se infirió que mientras mayor fuera la cantidad de suscriptores, mayor sería la influencia en los jugadores.

El primer video se llama *Valorant Pro Tips #1- crosshair, entorno, movimiento y recoil, by mixwell*, del *youtuber mixwell*, cuyo canal cuenta con 411 000 suscriptores. Este video fue publicado el 15 de abril de 2020 y tiene aproximadamente 1 700 000 visualizaciones.

El segundo video se titula *Mejora tu gamesense en Valorant - Episodio #1 por HITBOXKING*, del creador HITBOXKING, quien tiene 190 000 suscriptores. Este video fue publicado el 30 de abril de 2021 y posee aproximadamente 110 000 visualizaciones.

Estos primeros dos videos corresponden a tutoriales en los que los creadores demuestran las mejores técnicas y la forma de comunicarse con sus pares para lograr un buen desempeño en el transcurso del juego.

El tercer video se denomina *¿Cómo juega Keznit? | Analizando al Radiant Top 1 de Valorant [Latam]*, del *youtuber Znorux*, cuyo canal cuenta con 444 000

suscriptores. Este video fue publicado el 7 de abril de 2022 y tiene aproximadamente 49 000 visualizaciones.

El cuarto video se llama *Reaccionando al radiante top 1 del mundo | Keznit*, del creador *Black Valorant* en Español, quien posee 433 000 suscriptores. Este video fue publicado el 18 de marzo de 2021 y cuenta con aproximadamente 590 000 visualizaciones.

Estos últimos dos videos corresponden a análisis del desempeño de un jugador profesional de *Valorant*; en estos, los creadores reaccionan a una partida y discuten las técnicas utilizadas por un jugador profesional.

De manera superficial, se realizó una primera búsqueda de anglicismos en los videos seleccionados para asegurar la viabilidad de la investigación. En esta, se constató la alta densidad de voces inglesas, por lo que se consideró que la muestra tomada sería una cantidad representativa para llevar a cabo un estudio de esta naturaleza en el tiempo estipulado.

5.4 Análisis de anglicismos

Con el fin de identificar la manera en que se manifiesta el inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por los creadores de contenido seleccionados, una vez realizada la transcripción de los videos seleccionados, se recogieron las unidades provenientes del inglés utilizadas por los creadores y se determinó la densidad de estas unidades en cada video. Para ello, se calculó la cantidad de anglicismos

presentes respecto a la cantidad total de palabras de cada video. Posteriormente, se clasificaron las unidades del inglés en préstamos no adaptados, préstamos adaptados, calcos y sintagmas híbridos, basándonos en las clasificaciones propuestas por Gómez Capuz (2009) y por Gerding *et al.* (2018), y se identificó la categoría más frecuente.

5.5 Encuesta

Para averiguar si el lenguaje de los creadores influye en el lenguaje utilizado por los jugadores, se realizó una encuesta a jugadores de *Valorant*. Para ello, se envió esta encuesta a un grupo de Discord llamado “*Valorant* Hispano”, el cual cuenta con aproximadamente 1 400 miembros jugadores activos del juego. Para ver la encuesta en detalle, dirigirse al punto 9.2 del anexo.

5.6 Análisis de las encuestas

En primer lugar, se consideró una sección de información personal para caracterizar la muestra: género, nacionalidad, idioma en el que tienen el juego, tiempo que llevan jugando *Valorant* y rango en el juego. En segundo lugar, se analizaron las respuestas de acuerdo al uso de anglicismos. En la encuesta, se presentaron dos opciones entre las que los encuestados debieron elegir dependiendo de su preferencia de uso. Estas opciones correspondían a un concepto en inglés y a su equivalente conocido en español. Por ejemplo: ¿Qué

opción utilizas más seguido? Opción A: Mira/mirilla, opción B: *Crosshair*. A partir de estas respuestas y de quienes prefirieron el uso de préstamos del inglés, se preguntó el motivo de su preferencia. A partir de estas respuestas, se determinó cuáles fueron las razones más frecuentes.

5.7 Elaboración del glosario

Adicionalmente, con el fin de crear una herramienta de ayuda para traductores y un corpus de valor para futuras investigaciones, se elaboró un glosario con préstamos identificados en el corpus, 94 anglicismos.

Para cada anglicismo se entregó un contexto que permite comprender de mejor manera el uso del préstamo, una breve explicación realizada por los mismos investigadores y validada por jugadores del videojuego y, en caso de tenerlo, su equivalente en español.

6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se dividió esta sección en dos apartados que permiten abordar los resultados del estudio: análisis de los videos y análisis de la encuesta. Por un lado, en la sección “Análisis de los videos” se presentan diversos análisis que permiten identificar cómo se manifiesta la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores de contenido. Para ello, analizamos cuantitativamente los préstamos del inglés encontrados, calculando la cantidad total de estos y su densidad

respecto al total de palabras, clasificándolos según la propuesta de Gómez Capuz (2009) y Gerding *et al.* (2018), y determinando los tipos más frecuentes y los descubrimientos más significativos. Por otro lado, en la sección “Análisis de la encuesta” se presentan los resultados de la encuesta en relación con el uso de préstamos del inglés y los motivos de uso de estas unidades con el fin de analizar cualitativamente si el lenguaje utilizado por los creadores de contenido influye en el lenguaje de los jugadores.

6.1 Análisis de los videos

6.1.1 Presencia de préstamos del inglés

La cantidad total de anglicismos encontrados en las transcripciones de todos los videos seleccionados corresponde a 330. A partir de esto, se calculó la densidad de anglicismos presentes en cada uno de los videos, calculando la cantidad total de préstamos (incluyendo sus repeticiones) respecto a la cantidad total de palabras. Entre los resultados obtenidos, observables en la tabla 1, se puede apreciar que Znorux es el creador que presenta la mayor densidad de anglicismos con un 6,2 % y mixwell el que presenta el menor porcentaje de densidad con un 2,3 %.

Creador de contenido	Cantidad total de palabras	Cantidad de anglicismos	Densidad de anglicismos
mixwell	2826	65	2,3 %
HITBOXKING	1802	82	4,5 %
Znorux	2263	141	6,2 %
Black Valorant en Español	1574	42	2,6 %

Tabla 1. Densidad de anglicismos.

Con estos resultados, se comprobó que en el lenguaje *gamer* de *Valorant* se utiliza una gran cantidad de unidades provenientes del inglés. Sin embargo, se evidenció que ninguno de los creadores de contenido usó más de un 7 % de anglicismos con respecto al total de palabras utilizadas en sus videos. Pese a parecer un porcentaje bajo, no deja de ser relevante; de hecho, investigaciones similares no superaron el 2 % de préstamos del inglés encontrados (Acosta, 2020). Más importante que el porcentaje es el hecho de que efectivamente existe una influencia del inglés, la que, si bien podría mantenerse, también podría aumentar con el tiempo, por lo que, como traductores y hablantes nativos de español, es necesario tenerlo en consideración. En el presente estudio, el porcentaje de incidencia identificado es considerable si se toma en cuenta que se prefiere el uso del inglés incluso en palabras cuyo equivalente existe y es

conocido, como, por ejemplo, el caso de *heal* y *cura*, palabras utilizadas para pedir a un compañero que te asista y ayude a recuperar puntos de vida.

Es importante destacar que estas palabras representan un elemento importante para la comunicación y el entendimiento entre los jugadores, pues, además de anglicismos, pueden considerarse lenguaje de especialidad, ya que no cualquier angloparlante podría entender su significado.

Ahora bien, la importancia de este fenómeno para la traducción radica, en primer lugar y como queda en evidencia en esta investigación y en la literatura presentada, en que en esta área predomina la presencia de préstamos del inglés. Como traductores siempre se busca la manera de respetar la lengua meta; sin embargo, en este caso se presenta la disyuntiva de optar por la forma original debido a la frecuencia de uso o seguir las convenciones de la lengua meta (Gerding *et al*, 2012). Además, un aspecto no menor que se debe considerar es el hecho de que muchos de estos préstamos presentan características de lenguaje especializado o terminología de esta área, lo que complica las decisiones del traductor. Por un lado, entonces, la conservación del préstamo se ve justificada, lo cual no deja de ser controversial. D'amore (2009) afirma que, históricamente, los traductores han jugado un rol primordial en el desarrollo de las lenguas y una de las formas de hacerlo es la acogida de préstamos, en donde, como consecuencia de la estrategia de tomar elementos crudos de una lengua extranjera en la redacción, con el tiempo estas acaban siendo indistinguibles en

el vocabulario de la lengua de acogida. Esto no deja de ser peligroso para la lengua meta, ya que una disposición total a la aceptación de préstamos por parte de los hablantes puede llevar a la “mortandad lingüística”, en la que una de las lenguas que participan en esta interacción se debilita hasta desaparecer (Castillo, 2002).

Por otro lado, la utilización de préstamos puede significar un problema para el cliente. En efecto, es importante considerar que puede que este no esté familiarizado con el tema y su comprensión del texto meta se vea dificultada. Asimismo, el cliente puede llegar a dudar de la experiencia del traductor o relacionar la gran cantidad de términos que permanecen intactos como una traducción de menor calidad.

Lo que sí es cierto es que los préstamos responden a una estrategia lingüística muy antigua que se ha mantenido en el tiempo y hoy en día está más vigente que nunca (D'amore, 2009), lo que no significa aceptar su uso sin justificación, sino más bien aceptar que es labor de todos los agentes de la lengua, tales como traductores y hablantes, defender la lengua de la influencia extranjera.

6.1.2 Clasificación de los anglicismos

La cantidad total de anglicismos sin repetir asciende a 139, que es la suma que se considerará en los posteriores análisis. Estos se clasificaron en 4 categorías: préstamos no adaptados, préstamos adaptados, calcos y sintagmas híbridos. Tal

como se observa en la tabla 2, la categoría con mayor cantidad corresponde a préstamos no adaptados, con un 72 %. A continuación, se encuentran los préstamos adaptados, los que, a pesar de posicionarse en segundo lugar, corresponden solo a un 19 % del total. Finalmente, no se encontraron cantidades significativas de calcos ni sintagmas híbridos.

Tipo de anglicismo	Total	Porcentaje
Préstamos no adaptados	100	72 %
Préstamos adaptados	26	19 %
Calcos	6	4 %
Sintagmas Híbridos	7	5 %
Total	139	100 %

Tabla 2. Total de anglicismos

Queda en evidencia no solo la gran cantidad de préstamos del inglés presentes en el lenguaje utilizado por los creadores de contenido en los videos seleccionados, sino también la predominancia del préstamo no adaptado por sobre las demás categorías. Este descubrimiento sirve para confirmar tendencias que se presentaban en la literatura existente. De hecho, estudios sobre los anglicismos en videojuegos de otros géneros o sobre los anglicismos utilizados en Chile demuestran que la mayoría de los préstamos, independientemente de

las áreas a las que pertenecen, suelen incorporarse en su forma no adaptada. Gerding *et al.* (2012), por ejemplo, en su estudio sobre el uso de anglicismos en prensa muestra como resultado un 92 % de préstamos no adaptados de su estudio muestral, resultados similares a los de Fernández de Molina (2019), quien, en su estudio muestral sobre contenido de *Fortnite* y *League of Legends*, obtuvo un 97 % de préstamos del inglés no adaptados.

Respecto a los préstamos adaptados, se destaca una alta presencia de bases léxicas en inglés con el sufijo español -ear. Un ejemplo de esto sería el verbo *dashear*, palabra proveniente de la base léxica en inglés *dash* y que hace referencia a la habilidad de ciertos personajes para desplazarse rápidamente de un punto a otro. También se encontró una mínima presencia del sufijo -ar, específicamente un caso. Este corresponde al préstamo adaptado y verbo *defusar*, formado a partir de la base léxica del inglés *defuse* con el sufijo español -ar y cuyo equivalente en español es el verbo desactivar y se utiliza para indicar, pedir o realizar la desactivación de una bomba en el juego y que permite ganar la ronda al equipo defensor. Estos sufijos, en palabras de Morales (2015a), son formas que el “discurso *gamer*” suele emplear al momento de acoger préstamos ingleses en la lengua española.

En esta investigación se encontró conjuntamente la presencia de varios préstamos en sus formas no adaptadas y adaptadas, es decir, palabras como *push* y *pushear*, que quiere decir avanzar hacia una zona rápidamente, *flick* y

flickear, que es mover el ratón rápidamente hacia un enemigo que no está en el campo de visión, *call* y *callear*, que se refiere a informaciones u órdenes que se pueden dar al resto del equipo mediante chat de voz.

Otro resultado que resulta interesante, y a la vez esperado, es la baja cantidad de calcos identificados (4 %). Por un lado, esto podría deberse a que el calco suele pasar desapercibido (Gerding *et al.*, 2018). Por otro lado, algunas investigaciones ya anunciaban una baja presencia de calcos en el lenguaje de los videojuegos de tipo *shooters* y RPG (Mezones, 2018), mientras que otras presentaron una alta presencia de estos en videojuegos de otras categorías, como los MOBA (Gutiérrez y Lizana, 2016), por lo que se pensó que el descubrimiento o no de calcos incluso podría depender del género estudiado; sin embargo, trabajos como el de Castañeda (2017) sobre los anglicismos en videojuegos MOBA y MMOG y su baja presencia de calcos desestimaron esta hipótesis, aquí se identificó solo un caso de calco de entre 243 anglicismos identificados.

Respecto a los sintagmas híbridos, se encontró un porcentaje menor, correspondiente al 5 %. Este fue un hallazgo sin antecedentes, debido a que no existen estudios que aborden los sintagmas híbridos desde el área de los videojuegos. En efecto, en estudios similares de esta área se refiere a “híbridos” como lo que definimos como “préstamo adaptado”. Entre los sintagmas encontrados en el presente trabajo destacan, por ejemplo, ‘mal *timing*’ que se

refiere a una situación en la cual, por márgenes muy pequeños de tiempo, ocurren situaciones atribuibles a la “mala suerte”; y ‘control de *spray*’, que se utiliza para referirse al control que se tiene sobre el patrón de las balas al disparar un arma.

Así, este estudio que incluye sintagmas híbridos puede dar paso a futuras investigaciones que incluyan, por ejemplo, comparaciones entre los sintagmas encontrados en el género *shooter* y en videojuegos de otros géneros.

6.1.3 Clasificación por creador de contenido

Al observar los creadores de forma individual, tal como puede verse en la tabla 3, se evidenció que todos usaron más préstamos no adaptados que cualquier otra categoría, siendo Znorux el que más utilizó estas unidades con un total de 46 (82,14 %) y mixwell el que menos con 22 (62,86 %). Sin embargo, cabe destacar que este último presentaba una mayor variedad de anglicismos en cuanto a préstamos, calcos y sintagmas híbridos.

Tipo de anglicismo	mixwell	HITBOXKING	Znorux	Black Valorant en Español
Préstamos no adaptados	62,85 %	67,39 %	82,14 %	72,41 %
Préstamos adaptados	14,29 %	23,91 %	16,07 %	24,14 %
Calcos	14,29 %	2,17 %	1,79 %	0,00 %
Sintagmas híbridos	8,57 %	6,52 %	0,00 %	3,45 %

Tabla 3. Porcentaje de uso de anglicismos

Resulta interesante notar la presencia de tantos préstamos no adaptados, y anglicismos en general, en el video del *youtuber* Znorux, ya que se estimaba que habría una mayor cantidad de préstamos no adaptados en los videos de tutoriales (mixwell y HITBOXKING) por sobre los videos de análisis de partida (Znorux y Black Valorant), esto debido a que se consideraba que, al tratarse de videos que buscan enseñar mecánicas del juego a los espectadores, podría darse un mayor énfasis a los conceptos que se usan en el juego.

Más allá de los resultados, uno de los atractivos de trabajar con plataformas de *streaming* como Twitch o YouTube es la cantidad de información que entregan al investigador (Cotelo, 2021). En efecto, se encontró una gran densidad de préstamos en una duración de video relativamente corta, esto considerando que

se trata de videos de YouTube, en los que la duración del contenido es mucho menor en comparación a transmisiones en vivo, ya que se trata de videos editados y que dejan solo el contenido que el creador desea compartir.

Queda en evidencia que, pese a las diferencias de videos entre tutoriales y análisis, la aparición de préstamos en inglés no difiere significativamente entre creadores y se manifiesta de manera similar entre los mismos.

6.2 Análisis de encuestas

Sobre la base de la encuesta presentada en la metodología, de la cual se obtuvieron 20 respuestas por parte de jugadores hispanohablantes de *Valorant*, 19 de género masculino y 1 de género femenino provenientes de Chile, Colombia, España, México, Perú y Honduras, se extrajeron las siguientes características de la muestra:

- La muestra posee, en su gran mayoría, un nivel intermedio (8 personas) o alto de inglés (8 personas). Tan solo 4 encuestados afirmaron tener un nivel básico del idioma.
- El idioma en el que los encuestados tienen el juego se divide en: español (7), inglés (11) y japonés (2).
- Respecto al tiempo que llevan jugando *Valorant*, es posible notar dos grandes mayorías: Jugadores de 0 a 6 meses (9) y de 1 año y medio a 2 años (7). El resto de los encuestados declara llevar entre 6 meses y 1 año

(2) y 1 año y 1 año y medio (2). Esta variedad de experiencia explicaría la gran variedad de rangos encontrados.

- Se identificaron jugadores pertenecientes a todos los rangos existentes en el juego, a excepción de Inmortal. De menor a mayor nivel, serían: Jugadores sin rango (2), Hierro (1), Bronce (2), Plata (2), Oro (5), Platino (4), Diamante (3) y Ascendente (1).

Una vez caracterizada la muestra, se procedió al análisis de las preguntas. En la primera de ellas, se indagó acerca del consumo de contenido de los creadores seleccionados para este estudio, y se observó que la gran mayoría afirmó ver o haber visto su contenido. Cabe destacar que en esta pregunta los encuestados podían marcar más de una alternativa. Mixwell resultó ser el *youtuber* más conocido entre los encuestados, con 14 personas que afirmaron ver o haber visto su contenido. En segundo lugar, se encuentran HITBOXKING y Black Valorant en Español, seleccionados por 9 encuestados cada uno, lo cual resulta sorprendente debido a que, de los creadores seleccionados, HITBOXKING es el *streamer* con menos seguidores en YouTube. En último lugar se encuentra el *streamer* Znorux con solo 2 espectadores, siendo incluso superado por aquellos encuestados que indican no consumir contenido de estos *youtubers*, es decir, todos quienes consumen contenido de otros creadores hispanohablantes (2), no consumen este tipo de contenido (2) y consumen contenido en inglés (1). Resulta interesante, ya que, de entre los creadores seleccionados, este *youtuber* tenía la mayor cantidad de seguidores. De todas formas, a pesar de esta baja respuesta

a Znorux, la gran mayoría de respuestas confirma que la selección de creadores de contenido para el estudio fue acertada, pues corrobora que estos *youtubers* son conocidos por el público.

Un aspecto que llamó la atención fue el hecho de que no todos los encuestados consumieran creadores hispanohablantes de contenido digital de *Valorant* por YouTube. De los 20 encuestados, el grupo que, en efecto, si consume este contenido (55 %) no supera en gran parte al grupo que no consume este contenido (45 %). Se esperaba un mayor porcentaje positivo de respuestas debido al auge que ha experimentado el juego y la popularidad que posee la plataforma YouTube. Sin embargo, el apogeo de otras plataformas de *streaming* como Twitch, podría explicar este resultado.

En segundo lugar, para la sección de preguntas de selección, se presentaron dos opciones en las que los encuestados podían elegir entre un préstamo y su equivalente conocido en español, dependiendo de su preferencia de uso. Respecto a esta sección, se utilizó la muestra de 11 personas que consumen creadores de contenido hispanohablantes por YouTube debido a que tomar la muestra completa no aportaría información significativa para lograr parte del objetivo de la investigación: indagar si el lenguaje utilizado por los creadores de contenido influye en el lenguaje de los jugadores.

Así, mediante los resultados se destacó que existe una clara preferencia por el uso del inglés. Como se ha demostrado anteriormente con el análisis de videos,

Valorant es un videojuego que presenta un lenguaje muy técnico y con una notoria presencia de préstamos, lo que se ve reflejado en el lenguaje utilizado por los jugadores a la hora de comunicarse en las partidas. Los resultados muestran que en 9 de las 10 preguntas realizadas predominó la preferencia por el préstamo en más del 50 % de los encuestados, como se puede ver en la figura 1.

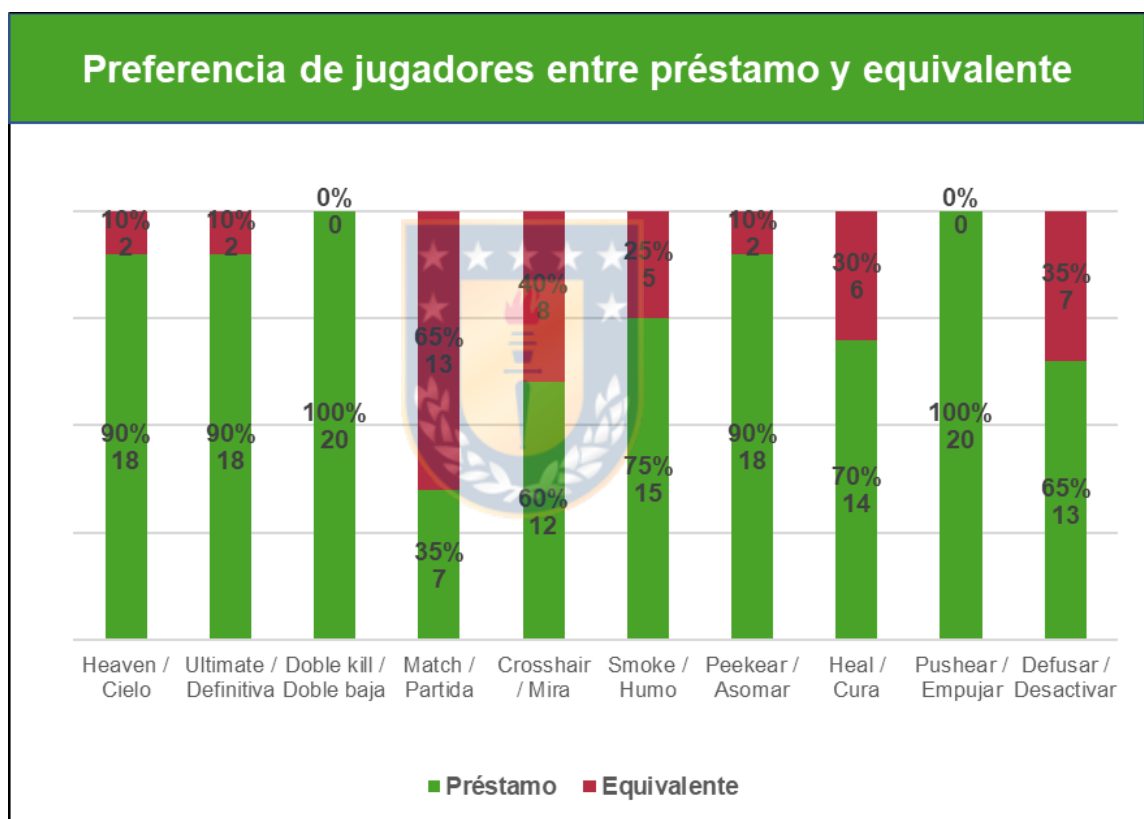


Figura 1. Preferencia de jugadores entre préstamo y equivalente

La alta preferencia por los préstamos del inglés por sobre el equivalente conocido en español no sorprende; sin embargo, llevó a pensar en las razones detrás de esta popularidad de uso. Se consideró que, al tratarse de un juego en el que la

comunicación instantánea por voz es un factor clave, la preferencia por el uso de préstamos podría deberse al hecho de que estos anglicismos resultan más cortos y efectivos, antes que por ser simplemente pertenecientes a otro idioma, por ejemplo, en el caso del préstamo adaptado *defusar* y su equivalente 'desactivar', en el cual el equivalente es una palabra más larga, o más notorio aun, el préstamo no adaptado *kill* y su equivalente 'asesinato'. Sin embargo, resulta curioso observar casos en los que esta situación no ocurre, como, por ejemplo, el préstamo no adaptado *heaven* y su equivalente conocido en español 'cielo', en el cual el equivalente es claramente más corto e incluso menos complejo de pronunciar para la comunidad hispanohablante y, a pesar de eso, no logró imponerse ante el préstamo.

Queda clara la preferencia por el anglicismo; sin embargo, hubo un único caso en el que el equivalente se escogió más que el préstamo. Este es el caso de *match* y 'partida', en donde obtuvieron un 35 % y 65 % de preferencia respectivamente. Esta preferencia podría atribuirse al amplio uso que tiene esta última palabra en el contexto deportivo. En efecto, es comúnmente utilizada en noticias, revistas o por comentaristas deportivos de, por ejemplo, partidos de fútbol o partidos de tenis, por lo que su uso está mucho más masificado que el de los demás préstamos consultados.

Ahora bien, resulta interesante la preferencia por el préstamo cuando los equivalentes son palabras que forman parte de la cotidianidad del español. Por

ejemplo, palabras como 'desactivar', 'humo', 'cielo' no son complejas de pronunciar, mucho menos al ser comparados con los préstamos que se imponen ante ellas, que son *defusar*, *smoke* y *heaven* respectivamente. Estos casos tan complicados de explicar llevan a pensar en cuáles podrían ser las razones detrás de la preferencia por los préstamos, lo cual también fue preguntado a los jugadores.

En tercer lugar, se indagó acerca de las razones del uso de préstamos del inglés. Para esta última sección, en la que, cabe recordar, los jugadores podían seleccionar más de una opción, se consideró la cantidad total de encuestados (20).

Como se evidencia en la figura 2, entre los motivos de uso de préstamos seleccionados por los encuestados, el 80 % respondió que resultaba "más corto y rápido". En efecto, como mencionado previamente, al tratarse de un juego en equipo, la comunicación instantánea es esencial. Además, esto iría de la mano con los estudios que mencionan la economía lingüística como factor de uso de préstamos. De acuerdo a la literatura, los hablantes buscan transmitir la mayor cantidad posible de información de la manera más clara y precisa posible (Morales, 2015b), lo que resulta particularmente relevante para el área de los videojuegos debido a la gran carga lingüística que poseen estos préstamos. Sin embargo, la economía lingüística no siempre es el caso, como se ve por ejemplo con *heaven* y 'cielo', donde se prefiere el uso de *heaven* pese a ser más largo.

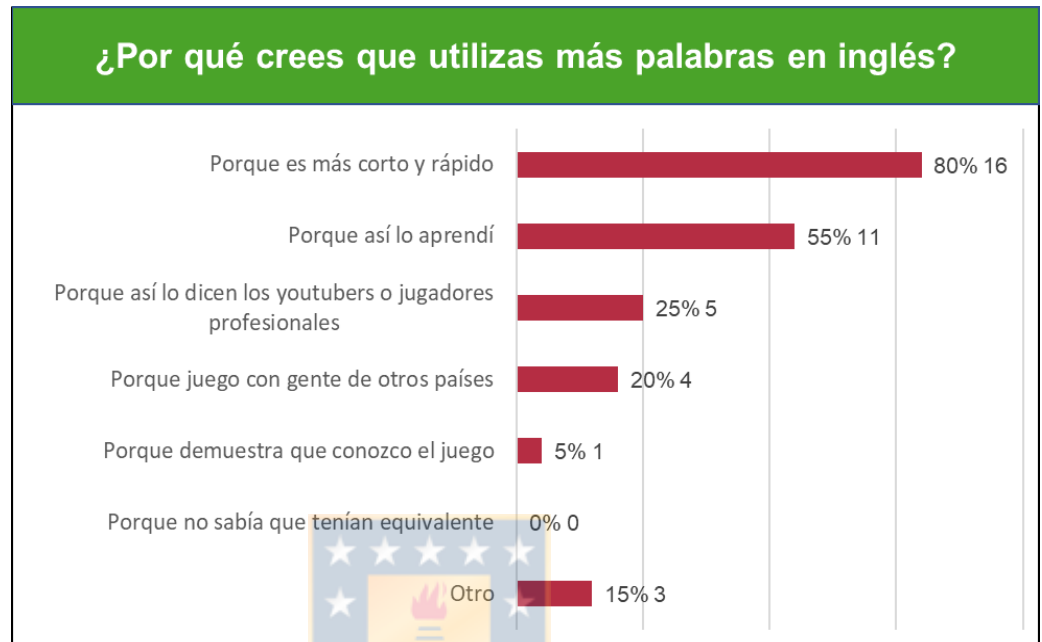


Figura 2. Razones de uso de préstamo

La segunda gran mayoría de respuestas (55 %) se situó en “porque así lo aprendí”. Sin embargo, cabe reconocer que sería necesario indagar “de quién” o “de donde” aprendieron estas palabras en futuras investigaciones complementarias. Independientemente de esto, esta aproximación sirve para identificar la tendencia de que el haber aprendido y asimilado la palabra en inglés basta para utilizarla, incluso sin cuestionarse las razones de ello.

Solo un 25 % de los encuestados justificó su uso de préstamos “porque así lo dicen los *youtubers* o jugadores profesionales”. Esto refleja una suerte de esnobismo por parte de los jugadores, mencionado anteriormente por autores

como Gerding *et al.* (2012) o Brito (citado en Cabrera, 2015) como parte de las razones de uso de préstamos debido al aspecto más especializado que aporta al discurso. Esto no deja de ser un descubrimiento importante sobre la relevancia de la influencia de los creadores de contenido digital, por lo que se consideró que una ampliación de la muestra podría haber conseguido una respuesta más evidente.

Finalmente, el uso de préstamos para comunicarse con jugadores de otros países también queda como factor poco influyente, pues solo el 20 % de encuestados afirma hacerlo. Esto podría deberse a que la mayoría de los encuestados son de Latinoamérica, lo que implica que geográficamente están limitados a jugar, en su mayoría, con hispanohablantes de dicha región. Esto debido a que *Valorant* divide a sus jugadores en las siguientes regiones de conectividad para servidores: Latinoamérica, Norteamérica, Brasil, Europa, Corea y Asia Pacífico. Estos servidores existen para asegurar una buena conexión entre los jugadores de una partida y podrían ser un factor que aumente la probabilidad de necesidad de uso del inglés, por lo menos en los hispanohablantes de España, quienes, a la hora de querer jugar al juego, son emparejados con jugadores de toda Europa.

Adicionalmente, nadie indica no conocer el equivalente en español, dando a entender que la utilización de préstamos del inglés por parte de jugadores hispanohablantes podría deberse a preferencia de los usuarios.

Finalmente, se entregó también la opción “Otros”, en la cual los encuestados tenían la posibilidad de explicar con sus palabras la razón detrás de su uso de préstamos del inglés. Tal como muestra la figura 3, se obtuvieron 3 respuestas. La primera de ellas corresponde a un encuestado que indica usarlo voluntariamente porque piensa que el inglés es un idioma que la gente conoce más que el español, lo que podría deberse a que juega en un servidor español de Madrid, por lo que se le puede llegar a asignar con jugadores de otros países de Europa. La segunda respuesta corresponde a una persona que indicó que las referencias en otros juegos y las pocas traducciones de estos llevaron que aprendiera más los conceptos en inglés que en español y, por tanto, siguiera usándolos en este idioma. Finalmente, la tercera respuesta, y una de las más sorprendentes, corresponde a la de una persona que afirma que no le gusta como suena en español, expresando que sus preferencias personales (y quizás una leve tendencia hacia el esnobismo) influenciarían su uso de préstamos.

Es importante destacar, entonces, que las motivaciones indicadas por los jugadores coinciden con la literatura presentada en términos de economía lingüística, preferir el préstamo como una forma más rápida de comunicación que el español y preferencias de los usuarios. Además, basándose en las respuestas de los encuestados, es correcto afirmar que existe un grado de influencia por parte de los creadores de contenido en la preferencia por el préstamo, pese a no ser significativa o predominante (5 personas de las 20 lo indican) como lo es la economía lingüística. Ahora bien, también resulta curioso identificar casos de

preferencias que escapan a estos motivos de uso presentados por la literatura, como es el caso mencionado anteriormente para *heaven* y 'cielo', en el que la preferencia por el préstamo indica que no hay presencia de economía lingüística y la existencia de 'cielo', su equivalente conocido, indica que no se trata de un caso de vacío léxico.

Así, también se evidenciaron casos en los que la razón de uso responde a un caso de vacío léxico en el español, y no a la mayoría de razones entregadas por los encuestados. Por ejemplo, el caso de *tryhard*, adjetivo con connotación peyorativa que se utiliza para indicar que una persona se está esforzando demasiado en una acción o estrategia cuando en realidad la situación no requiere tal esfuerzo (GamerDic, 2016); esta palabra no posee un equivalente en español que refleje el mismo significado e intención en la misma extensión. Un equivalente podría ser 'muy esforzado', el cual, además de ser un sintagma más largo que *tryhard*, evidentemente no refleja la actitud peyorativa de la palabra original. Por otro lado, tal como afirma Guerrero Ramos (2013), la adopción del préstamo requiere mucho menos esfuerzo que la creación de un neologismo. Asimismo, el calco tampoco sería lo más adecuado, ya que en este caso no hay una equivalencia exacta y se distorsionaría el sentido de la palabra (Guerrero Ramos, 2013).

Sea por la razón que decidan y pese a existir una alternativa en la lengua materna, los jugadores prefieren el préstamo por sobre los equivalentes en español.

7. CONCLUSIONES

Como hemos visto hasta ahora, es innegable que la lengua inglesa influye en la lengua española, todo esto como consecuencia de nuestro mundo globalizado. Ahora bien, la llegada de estos tiene una estrecha relación con los medios de divulgación y sus redactores, entre ellos, los traductores, quedando así en evidencia el rol de los traductores en la utilización de préstamos en la lengua.

En esta investigación se identificó cómo se manifiesta la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores hispanohablantes de contenido digital del videojuego *Valorant* mediante el análisis de préstamos del inglés presentes en 4 videos de 4 creadores de contenido: mixwell, HITBOXKING, Znorux y Black Valorant en Español. A su vez, se indagó si el lenguaje utilizado por los creadores de contenido influía en el lenguaje de los jugadores mediante una encuesta a jugadores de *Valorant* del grupo de Discord llamado “*Valorant* Hispano”.

Los resultados indican una alta presencia de préstamos no adaptados y préstamos adaptados, lo que lleva a pensar en cómo la influencia extranjera se manifiesta en nuestra lengua y cómo es necesario respetarla. Así, como no se encontraron equivalentes para todos los préstamos utilizados en el juego, se

desprende el desafío traductor de la creación de estos en español como complemento al glosario confeccionado.

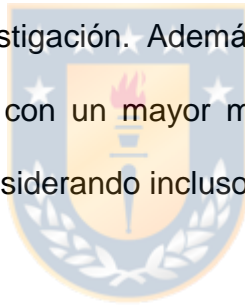
A partir de los resultados de la encuesta, no se puede establecer una clara influencia de los creadores de contenido en los jugadores, pero, gracias a las respuestas de una cierta cantidad de encuestados, se observó una tendencia que indica que sí existiría dicha influencia.

Considerando la pregunta de investigación de este estudio, se concluye que la influencia del inglés en el lenguaje *gamer* utilizado por creadores de contenido digital del videojuego *Valorant* se manifiesta mediante préstamos no adaptados y préstamos adaptados con terminación *-ear*. A su vez, se concluyó que la influencia de los creadores parece incidir solo de manera parcial en las decisiones de los jugadores de utilizar o no préstamos del inglés. En su lugar, la mayoría de los encuestados indicaron preferir el préstamo bajo la premisa de que “es más corto y rápido” que las palabras en español; sin embargo, se destaca que se observaron también otras razones, tales como vacío denominativo y esnobismo.

El aporte que entrega este estudio al área de los videojuegos radica en la utilización de *Valorant*, un videojuego de tipo *shooter* creado hace apenas 2 años y alejado del que suele ser el eje central de investigaciones de videojuegos, *League of Legends*; y en la perspectiva desde la oralidad a través de creadores de contenido, ya que la literatura presentada se centra principalmente en el discurso escrito. En cuanto al aporte para el área de la traducción, este estudio

sirve para dar cuenta cuán inmersa está la influencia inglesa en el español en el área de los videojuegos, un área, hasta ahora, poco estudiada. Se espera además que el glosario elaborado con los préstamos del inglés encontrados en el corpus facilite la tarea traductora al enfrentarnos a un encargo de esta área.

A nivel de proyecciones futuras, se considera que una forma de complementar los resultados obtenidos mediante la encuesta en cuanto a la influencia de los creadores de contenido sería aumentar considerablemente la muestra de la encuesta con el fin de confirmar, mediante un estudio más grande, las tendencias identificadas en esta investigación. Además, sería prudente acompañar esta ampliación de la muestra con un mayor margen de tiempo para contactar y encuestar a jugadores, considerando incluso entrevistar de forma individual.



8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, A. (2020). *Inglés en los videojuegos: la influencia de la lengua extranjera en el discurso escrito de los jugadores de Overwatch*. Trabajo de grado, Licenciatura en Lengua Inglesa y Título de Traductor Inglés-Español. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Valparaíso.
- Alfageme, B., y Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, 19, 114-119.
- Antón, M. (2018). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. Doctorado, Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas. Universidad Complutense de Madrid, Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/>
- Antón, M. y García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115.
- Arredondo, M., Caldera, D., y Ramírez, A. (2021). Los E-sports como línea de emprendimiento durante la pandemia por Covid-19. *VinculaTégica*, 7(2), 904–924.
- Badia, S. (2018). La conversación coloquial y los videojuegos MOBA: estudio sobre la fragmentariedad. *Estudios interlingüísticos*, 6, 27-41.
- Bonaga, C. y Turiel, H. (2016). *Mamá, ¡quiero ser youtuber!*. Temas de Hoy.
- Buitrago, R., Romero, N., El Kadi, O., y Vera, J. (2020). E-SPORTS: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte. *Journal of Physical Education and Human Movement*, 2(1), 21-34.
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Sotoa, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., y Hernández-Medranoc, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23, 129–136.

- Cabré, M. (2006). La clasificación de neologismos: una tarea compleja. *Alfa Revista de Lingüística*, 50(2), 229-250.
- Cabrera, C. (2015). *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Doctorado, Traducción, Comunicación y Cultura. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=154381>
- Cáceres, F. (07 de octubre de 2020). ¿De qué esports provienen los jugadores más exitosos de Valorant?. *Hero Network*. <https://www.beahero.gg/de-que-esports-proviene-los-jugadores-mas-exitosos-de-valorant/>
- Castillo, M. N. (2002). El préstamo léxico y su adaptación: un problema lingüístico y cultural. *Onomázein* 7, 469–496.
- Castañeda, M.A. (2017). *Los anglicismos en los videojuegos moba y mmog*. Tesis, Traducción e Interpretación. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.
- Real Academia Española. Corpus del Español del Siglo XXI: «influencer» (13 de octubre 2021). *Real Academia Española*.
<https://www.rae.es/noticia/corpus-del-espanol-del-siglo-xxi-influencer#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20%20C2%ABObservatorio%20de%20palabras,tra%C3%A9s%20de%20las%20redes%20sociales>
- Cotán, Á. (2021). *El fenómeno streamer. estudio de cuatro casos representativos en España: ibai llanos, 'nanísimo', el rubius y 'thegrefg'*. Trabajo de grado, Periodismo. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Cotelo, R. (2021). El lenguaje de los videojuegos: anglicismo y creatividad léxica en la plataforma twitch. En Flores, S., y Pérez, R. (eds.). *Nuevos retos y perspectivas de la investigación en literatura, lingüística y traducción* (pp. 1062-1082). Dykinson.
- D'amore, A. (2009). La influencia mutua entre lenguas: anglicismos, hispanismos y otros préstamos. *Revista Digital Universitaria*, 10(3), 1-11.

- Dredge, S. (26 de agosto de 2015). Google launches YouTube Gaming to challenge Amazon-owned Twitch. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/technology/2015/aug/26/youtube-gaming-live-website-apps>
- Ducca, N. (2020). *Gamer Speak: A Case Study of Gaming Terminology in Spain*. Máster, Traducción Audiovisual. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Entertainment Software Association. (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*.
- Fernández de Molina, E. (2019). Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online. En E. Waluch de la Torre, K. Popek, A. Jackiewicz, G. Beltrán (eds.), *Las lenguas ibéricas en la traducción y la interpretación* (pp. 75–96). Biblioteka Iberyjska.
- GamerDic. (7 de marzo 2016). Definición de Tryhard. *GamerDic*.
<https://www.gamerdic.es/termino/tryhard>
- García Yebra, V. (1982). *Teoría y práctica de la traducción*. Editorial Gredos.
- García, J. (2002). El préstamo lingüístico en la enseñanza de las lenguas. Problemas de etnocentrismo. *El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad*.
- Gerding, C., Cañete, P, y Adam, C. (2018). Neología sintagmática anglicada en español: Calcos y préstamos. *Revista signos*, 51(97), 175-192.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342018000200175>
- Gerding, C., Fuentes, M., Kotz, G. (2012). El préstamo en seis variedades geolectales del español: Un estudio en prensa escrita. *Revista Signos. Estudios de Lingüística*, 45(80), 280-299.
- Gómez Capuz, J. (2009). El tratamiento del préstamo lingüístico y el calco en los libros de texto de bachillerato y en las obras divulgativas. *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, 17.

- González, S. (2020). Impresiones League of Legends: Wild Rift, el MOBA más popular en la palma de la mano. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/avances/android/league-of-legends-wild-rift/78507/1#p-71>
- Guerrero-Ramos, G. (2013). El préstamo lingüístico, uno de los principales procedimientos de creación neológica. *Quaderns de Filologia. Estudis lingüístics*, XVIII, 115-130.
- Gutiérrez, M. y Lizana, S. (2016). *Unidades léxicas, jergales y terminológicas en el lenguaje gamer de la comunidad hispana de League of Legends*. Tesis, Traducción e Interpretación en Idiomas Extranjeros. Universidad de Concepción, Concepción.
- Hayes, G. (26 de noviembre de 2007). Web 2.0 and the myth of non-participation. *Personalize Media*. <https://www.personalizemedia.com/the-myth-of-non-participation-in-web-20-social-networks/>
- Hernández, M. (27 de septiembre 2019). YouTube registra 2,000 millones de usuarios conectados al mes en todo el mundo. *Forbes*. <https://www.forbes.com.mx/youtube-registra-2000-millones-de-usuarios-conectados-al-mes-en-todo-el-mundo/>
- Herrera, C. (junio, 2021). 5G y las oportunidades para el mundo “gaming”. *Revista Channel News, 2da quincena* (282). <http://www.microbyte.cl/chan/flipbook/202106-2/index.html#p=>
- Jaramillo, A. (2021). El creador de contenido digital, un oficio alentado por la pandemia de COVID-19. En Escobar, A. (eds.). *Pandemia y nuevas realidades para la comunicación en Ecuador* (pp. 57-77). Ciespal.
- Jones, M. (January 30, 2022). Valorant keeps becoming more and more popular. *Gamespace*. <https://www.gamespace.com/all-articles/news/valorant-keeps-becoming-more-and-more-popular/>
- Lorente, M. (2021). *Terminología, Neología y Traducción*. Editorial Comares.
- Mezones, M. M. (2018). *Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y rpg*. Tesis, Traducción e Interpretación. Universidad César Vallejo, Lima. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/24313>

- Montero, L. (23 de septiembre de 2018). Cómo diferenciar entre influenciadores y creadores de contenido en redes sociales. *Coaching brands with love*, Laura Montero. <https://test.laumonteroc.com/como-diferenciar-entre-influenciadores-y-creadores-de-contenido-en-redes-sociales/>
- Morales, L. (2015a). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje*, 2(2), 1-24.
- Morales, L. (2015b). Léxico y neologismos en los videojuegos. La esencia de la comunicación en el ámbito cooperativo. *Press Button* 1(1), 128-146.
- Pérez, B. (2014). El streamer, entre el periodismo ciudadano y ciberactivismo. *Tecnopolítica*. En Serrano, E., Calleja-López, A., Monterde, A., y Toret, J. (eds.), 15MP2P. Una mirada transdisciplinar del 15M (pp. 64-75).
- Pérez, V., Pastor, Y., y Abarrou, S. (2018). Los youtubers y la construcción de la identidad adolescente. *Revista Comunicar*, 26(55), 63.
- Prieto, L. (1992). Galicismos léxicos en la prensa de Santiago de Chile (1976-1985). *Boletín De Filología*, 33(1), 79–249.
- Prieto, L. (1993). Italianismos léxicos en la prensa de Santiago de Chile (1976-1993). *Boletín de Filología de la Universidad de Chile XXXIV*. 271-336.
- Rego, S. y Romero-Rodríguez, L. (2016). Representación discursiva y lenguaje de los ‘youtubers’ españoles: estudio de caso de los ‘gamers’ más populares. *index.comunicación*, 6(1), 197-224.
- Rodríguez, H. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6)

- Streamer Basics. (2021). *¿Dónde se gana más dinero: en Twitch o Youtube?* <https://streamerbasics.com/donde-se-gana-mas-dinero-twitch-o-youtube/>
- Saez Godoy, L. (2005). Anglicismos en el español de Chile. *Revista Atenea*, 492, 171-177.
- Salcedo, M. (2014). Videojuegos: realidad que desborda los límites. Acercamiento teórico de posibles modificaciones cognitivas y funcionales en jóvenes. *Revista de Investigación: Cuerpo, Cultura y Movimiento*. 4(2), 163-170.
- Sanz-Martos, S., Martínez, S., Creus, A., Planells de la Maza, A., y Navarro, V. (2018). Hablemos de juegos: Gamers y comunicación digital. En Sánchez, J. y Aranda, D. (eds.), *Ludoliteracy: Videojuegos, competencia digital y aprendizajes* (pp. 105-121). Universitat Oberta de Catalunya.
- Stein, A., Mitgutsch, K., & Consalvo, M. (2012). Who are sports gamers? A large scale study of sports video game players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 19(3), 345-363.
- Televisión Nacional de Chile. Estudio afirma que consumo de videojuegos aumentó en un 62% durante la cuarentena (20 de enero 2021). TVN. <https://www.tvn.cl/entretencion/tendencias/estudio-afirma-que-consumo-de-videojuegos-aumento-en-un-62-durante-la-cuarentena-4617038>
- TheGrefg, Goorgo y MethodZ. (2019). *TEAM HERETICS: Todo lo que necesitas saber sobre esports*. Editorial Planeta.
- Twitch (s.f.). *Video On Demand*. https://help.twitch.tv/s/article/video-on-demand?language=en_US
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. Trabajo presentado en Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

Zúñiga, E. (25 de agosto 2020). Los eSports derriban mitos y avanzan hacia la profesionalización. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/esports-derriba-mitos-y-avanza-hacia-la-profesionalizacion/>



9. ANEXOS

9.1 Transcripción de videos

9.1.1 mixwell

¿Qué consejos darías para los principiantes? porque esto ya es muy pro.

Para los principiantes, lo más importante es aprender a moverse y utilizar tu entorno, porque lo que suele pasar y aprender a poner la mirilla siempre **ready** para disparar a alguien si te va a salir.

Vale, si sois nuevos en **shooters** porque venís del LOL o lo que sea, las cosas más importantes en un **shooter** ¿vale?: el sonido, para saber por dónde vienen, dónde pones el **crosshair** constantemente preparado ya para si te sale alguien no tener que hacer esto, sino que ya lo tienes preparado, ¿vale? Y lo otro es ser consciente de tu entorno, a eso le vamos a sumar el movimiento y demás, que es difícil hacerlo todo a la vez ¿vale?, pero voy a ir una por una.

Cuando tú empiezas en un **shooter** ¿vale?, una de las cosas más importantes es tener el **crosshair** siempre puesto por donde te va a venir ¿vale?, cuando vosotros os movéis, concentración máxima en donde ponéis el **crosshair** ¿vale? Por ejemplo, si vas a asomar una esquina y quieres apuntar a esa puerta, primero acércate lo máximo posible esperándote que te va a asomar alguien, luego pon el **crosshair** más o menos en la puerta y sale asomando del tirón, porque si haces así, vas a perder tiempo vale, aparte de que tu movimiento es una mierda

porque el tío te está viendo la punta de la arma, tal, no sé qué, tienes que mover todo esto y el tío puede estar perfectamente en esta esquina apuntándote, ¿vale? Entonces para matar a este tío lo que no podéis hacer es esto, porque os va a matar cien por cien. Os acercáis así, así, así y luego hacéis así.

Siempre que os mováis: **crosshair** en la cabeza, **crosshair** en la cabeza, **crosshair** en la cabeza, **crosshair** en la cabeza, todo el rato, todo el rato, en la cabeza, siempre, en este juego porque se mata de un tiro en la cabeza, es muy importante. **Crosshair** en la cabeza, asomo, esquina, hago así, esto se llama **shoulder peek** vale Hago **shoulder peek**, esto se llama **shoulder peek** en inglés que es como **asomar el hombro** ¿vale? en español, se hace para ver si el tío te está asomando o no porque la gente tiene ventaja cuando espera, cuando tú haces esto, lo que intentas hacer es saber si está ¿vale?, sin arriesgar. Cuando haces esto y ves al tío lo que puedes hacer después es: le disparas en plan incluso atravesando un poco porque se puede, le haces **prefire**. **Prefire** quiere decir disparar antes de asomar, prácticamente.

En este juego en concreto, la ventaja la tiene el que espera, no el que va asomar. Entonces es importante saber dónde están, haces así, utilizas tus habilidades, si tío está ahí, te preparas un poco la información.

El entorno. El entorno es muy importante para la gente principiante ¿vale?, vosotros que no habéis jugado a **shooters** es normal que os cueste utilizar el entorno para cubriros y utilizar el entorno para que sea ventajoso para vosotros

¿vale? Por ejemplo, os voy a poner un ejemplo, si vosotros venís por aquí y veis a un tío al fondo, lo que suele hacer la gente principiante es agacharse en medio del mapa e intentar matar al tío directamente ¿vale?, ¿qué problema hay cuando pasa esto? ¿vale? Si tú te agachas del tirón y te pones aquí en medio nada más ver al primero y lo intentas matar, como mucho vas a matar al primero, como mucho, bueno, y, de hecho, si es bueno no lo vas a matar y te explico el porqué. Si tú juegas contra mí y yo te asomo y tú te agachas, justo te agachas ahí ¿vale? me ves, te agachas, te veo agachado, estás muerto, porque te puedo hacer esto, estás muerto, ¿hago así?, estás muerto, incluso te veo y te disparo otra vez y estás muerto también, tienes que utilizar el entorno. Entonces, ves al tío al fondo y lo mejor que puedes hacer es, primero intentas matarlo en plan rápido, si no lo matas te vas hacia atrás, tienes que decir: “veo uno en A, puede ser A, cuidado en corta, yo miro larga”. Esas tres cosas: comunicación.

Te vas a otra zona favorable, tiro y tiro hacia atrás, sobre todo si eres francotirador, primer tiro, das la información, matas a un tío a lo mejor ¿vale? Segundo tiro, disparas, pero te mueves y te cubres. Todo el rato te buscas situaciones en las que tengas dos oportunidades o tres más, es decir, nunca **hagas all-ins**, nunca **all-in**, esto es un **all-in**, agacharse **all-in**, cagada, cagada, nunca, nunca estar en posiciones de **all-in**, siempre estar en posiciones donde tengas un plan o dos por si acaso fallas ¿vale? Porque todo el mundo falla, o sea, si veis mis partidas yo me hago muchos **kills**, pero también fallo, lo que pasa es que no me muero. Disparas, te vas hacia atrás, das la información, incluso tienes

flash, flasheas, asomas otra vez, te vas hacia atrás, coges este ángulo, disparas, te cubres. Otro plan, tiras el muro, te vas hacia atrás, te **pones en punto**, coges este ángulo de aquí, asomas cuando escuches, por ejemplo, que tu compañero está asomando por ventana disparándose es un buen **bait**, le disparan a él, no te están apuntando a ti, asomas, muerto. **Flasheas** por encima, asomas, muerto. Tiras el molo para pararlos, si tu compañero de corta se ha muerto, por ejemplo, tiras el molo para que no te puedan entrar por la izquierda y apuntas a la derecha durante los segundos que el molo está caído mientras que tu gente está rotando ¿vale? O tiras el molo a la derecha y cubres a la izquierda, cuando el molo se te vaya te la tienes que jugar, porque ahora te pueden entrar por tres sitios a la vez **flashear** a la derecha si aún tienes te giras e intentas **limpiar esta zona**, si los matas puedes cubrir desde aquí, o incluso puedes dejar que entren y jugar pasivo, ¿vale?, este tipo de cosas tenéis que hacer. Siempre con segundo plan, gente. Siempre con segundo plan, siempre.

¿Que más cosas? el movimiento, muy importante el movimiento a la hora de disparar, ¿vale?, intentar no quedaros estáticos, ¿vale?, y tenéis que practicar hasta poder matar a alguien en menos de dos segundos ¿vale? en menos de dos segundos ya yo creo que podríais subir a oro ¿vale? que es oro aquí en el *Valorant*, pero si conseguís matar a gente rápido, utilizar el entorno y tener el **crosshair placement** bien, ya sois jugadores buenos en shooters, buenos ¿vale?, no sois profesionales porque se requiere mucha más profundidad pero ya seríais jugadores ya oro.

Imaginaros que tenéis que **hacer un retake** ¿vale? vamos, vamos a practicar un retake en A, nos han plantado en A, nuestros compañeros están muertos y tú estás entrando con un compañero tuyo a **coger el punto**. Centraros ¿vale? porque solo os lo voy a ir diciendo mientras lo digo, pero para que lo captéis tenéis que concentraros ahora vale la gente nueva que no juega **shooters**. Vale, en una situación de en una situación de **post plant** ¿vale?, lo primero que tienes que pensar es: ¿cuánto hace que han **plantado la bomba**? ¿Cómo de cerca estabas? ¿Cuántos quedan? Y ¿dónde está tu compañero? Esas cuatro cosas tienes que hacerlas antes de empezar, antes de entrar piensas ¿cómo de cerca estaba? ¿vale? si yo estaba aquí y la bomba la acaban de **plantar**, ahora tienes tiempo de escuchar a dónde se van a poner para defenderla ¿vale?, que eso es muy importante. Venimos, estoy aquí cerca vale he escuchado que la bomba se planta, vengo en silencio, escucho un tío ponerse debajo de **heaven** un tío yéndose hacia corta y un tío a mi derecha cerca en la esquina de aquí ¿vale?, lo voy a poner, un tío se ha puesto debajo de aquí, uno aquí a la derecha, otro aquí y no escucho al cuarto ¿vale?, pero mi compañero está llegando por ahí ¿vale? Primero, el chance de que el tío de **heaven** se cruce otra vez hacia punto, le anclas, el tío que está debajo, aquí debajo puede ser que se mueva, no lo ves que se mueve y piensas: “vale, se está escondiendo”, cuando vaya a entrar, tengo un tío en la derecha y otro en corta, vale, ¿qué habilidades tengo? Tienes que pensar en tus habilidades, ¿qué está haciendo mi compañero? ¿Qué hago? ¿Me espero a que mi compañero llegue por detrás?, eso es lo que debes hacer.

Cuando tu compañero que llega por detrás por aquí, esté ya acercándose, si no ha visto a nadie en larga quiere decir que el cuarto tío que no has escuchado o está en punto o está en corta o está cerca mío a la izquierda a lo mejor ¿vale? Entonces, ya tienes un mapa mental de dónde pueden estar los cuatro, ahora tienes que escoger cómo vas a hacer el **pathing**, el **pathing** es el camino que vas a recorrer para matarlos a todos con el mínimo riesgo posible y hablando con tu compañero a la vez ¿vale?, le dices: “hay uno debajo de **heaven** hay uno en corta y hay uno a mi derecha cerca, el cuarto no sé dónde está ¿qué hacemos?” Si te dice él de hacer un plan pues lo hacéis en conjunto y, si no, le dices tú lo que vamos a hacer. Voy a **flashear** al tío de la derecha y voy a asomar al de corta. **Flasheas**, asomas, no ves al de corta te quedas anclado por si te hace el **repeek** por si le has **flasheado**. Tercero, el tío de larga ya está viendo al de debajo, él tiene anclado a este tío que no puede salir a por ti, ahora te la tienes que jugar, lo matas rápido y te giras porque un tío bueno te va a salir mientras dispires al de la derecha, si le haces un **prefire** y lo matas rápido tienes posibilidad de matar a dos tíos del tirón, tu compañero entra por larga, ¿vale?, sí los tres han muerto y el cuarto no sabías dónde estaba y no está ninguna parte de aquí está en corta dentro del túnel, le tiras el molo le dices que **defuse** o le tiras el muro ¿vale?, tu compañero **defusa** y te quedas mirando, por ejemplo ¿vale? Esto es un poco nivel avanzado, pero es lo que tenéis que llegar a comprender para poder jugar.

Cuando tú haces estas cosas ya empiezas a notar que el juego ya se te da bien, que incluso podrías jugar en un equipo, la comunicación es muy importante y te lo empiezas a pasar muy bien porque es súper gratificante, el LOL tiene otras cosas y los **shooters** es esto, no solo es disparar a la cabeza y **hacerte un clip** de la hostia con el **rocket** y te haces a 4, porque esas cosas molan, pero lo que de verdad mola, es decir: “hostia, es que voy como en el ajedrez cinco pasos por delante”. Sabes lo que te quiero decir, los estoy humillando, pero por esto, no solo por disparar, eso es lo que a mí me mola.

Cada día que empiece el **streaming** haré una hora de esto ¿vale? Si he quedado con el **team** a las 4, por ejemplo, lo abriré las 3 y os explicaré cosas.

El **recoil**, **recoil**, es verdad, **recoil**, es súper importante el **recoil** para la gente nueva, súper importante. Vale, gente, esto es esencial, vale, porque la gente pierde muchos unos contra unos por culpa de esto, tened en cuenta que esto es un juego que no tiene nada que ver con el *Overwatch*, aquí tienes que matar al enemigo en el menor tiempo posible porque te mueres en un segundo, si te disparan en la cabeza estás muerto. Por lo tanto, prioridades a la hora de disparar ¿vale?, apuntar a la cabeza al principio ¿vale? Imaginaros que en esta esquina hay un tío, la cabeza es a esta altura ¿vale? si yo quiero matar a una persona que me está esperando aquí ¿vale?, le asomo, le apunto a la cabeza primero, las tres primeras balas van a la cabeza ¿vale? Después, en este juego como podéis ver si dejo apretado las balas suben arriba, lo que tenéis que hacer es

empezar tres balas a la cabeza y empezar a bajar con el **crosshair**, 3 balas a la cabeza y empezar a bajar ¿lo veis? Empezáis a bajar, control de **recoil**, con el ratón empezáis a bajar disparas a la cabeza empezas a bajar, empezas a bajar. Incluso, para que sea más difícil, si no os matáis del tirón, disparas a la cabeza, empezas a bajar y te agachas y te mueves de lado, todo a la vez porque entonces el tío va a tener que, no va a ser esto un uno contra uno los dos disparando sino que él mientras está quieto él tiene que hacer así y seguirte mientras te mueves por ejemplo ¿vale?. Asomas, disparas a la cabeza, te mueves de lado, disparas a la cabeza y te mueves de lado agachado, esto es un **tip** por ejemplo, otros **tips** que pueden haber es asomas, te cubres, asomas, te cubres y vas disparando, así, así, así, así, así, así, así. Esto se llama **strafear** o **contrastrafear** o no sé exactamente, le podemos poner un nombre nosotros si queréis. Si disparas más de 10 balas para matar un tío es que la estás cagando ¿vale? Entonces empezando desde esa base intentad no llegar a pasáros más de 10 balas ¿vale?, tenéis que mejorar lo suficiente como para que no necesitáis más de 10 balas para matar a alguien. Si yo vengo aquí ¿vale?, esto pasa mucho que lo veo mucho, muchas veces, si yo veo aquí veo a un tío que empieza a disparar, se me van las balas, el tío está debajo he gastado 15 balas, no he matado al tío, el otro me está fallando a mí también y tal, yo que sé, es un espectáculo ¿sabes?, los dos fallando, se saca una habilidad porque se pone nervioso, etcétera. A esta distancia, si vosotros todavía no lo controláis lo suficiente os recomiendo que disparéis de tres en tres o de uno en uno ¿vale?, en plan tres, tres, tres, hasta

que consigáis hacer esto, que es controlar el **recoil**. Es mejor disparar de tres en tres hacia la cabeza o de uno en uno así muy lento si está lejos. Esto para los principiantes, pero vuestra meta tiene que llegar a ser los putos amos. Aquí no nos conformamos con disparar más o menos bien, tenemos que llegar a ser los putos amos.

Vale, en este juego cuando tú pones la **mirilla** el arma dispara más lento, yo recomiendo esto cuando estéis seguros de que el tío que os va a venir sea un uno contra uno y que no tenga posibilidad, o sea, tengáis segundo plan. Que matéis al primero y os podáis esconder para que tengáis más precisión de disparar a la cabeza e iros hacia atrás, pero si os viene mucha gente nunca pongáis la **mirilla**, nunca, por ejemplo, imagínate que me **rushean** cuatro tíos y estoy en medio del mapa, esta situación no es de poner **mirilla** vale, porque necesitas disparar rápido y matarlos muy rápido, porque sino el segundo te va a matar. Si estás en una situación en la que no tienes segundo plan, con dos huevos de buey dices: “me voy a reír esta ronda, no voy a poner la **mirilla**, me voy a anclar aquí y voy a matar a todo lo que venga” ¿vale? Te pones, aquí apuntas a la cabeza al primero y haces así, no pones la **mirilla** y todo a la cabeza lo más rápido que puedas, no puedes hacer otra cosa.

Lo voy a hacer así ¿vale?, una hora explicando cada día antes de empezar, cada vez que acabe el **streaming** voy a preguntar por Twitter qué queréis que os explique mañana, las tres cosas que yo crea que me gustan más para

explicar el día de después, las cogeré y las explicaré. Voy a intentar jugar con pros también, tendré a Denis y Scree, que no sé si los conocéis, para jugar contra gente en plan buena, en plan súper **tryhard**, y luego con los team culebrillas jugaré, pues, para pasarlo bien porque me caen de puta madre y son los putos amos. Meteros en Discord, exclamación Discord, porque cuando acabo el **streaming** en Discord me preguntan cosas, la gente, y las contesto con toda la tranquilidad del mundo en el sofá, mirando una serie y me tomo mi tiempo, o sea, os ayudó por el Discord, pero durante los **streamings** no puedo ayudar ¿vale?, meteros al Discord.



9.1.2 HITBOXKING

¡Muy buenas, chicos! Muchos de vosotros me preguntáis cómo mejorar vuestro **gamesense**, pues os he traído una serie precisamente para eso. Lo que hago en estas series, es que cojo una partida mía, **random**, jugando contra **immortal** y **radiant** y lo que hago es que en **voz en off** voy comentando todo lo que pienso en la partida y el por qué hago las acciones. Así vosotros seréis capaces de desarrollar ese tipo de razonamiento detrás partidas. Por supuesto, si os gusta esta serie, o si se os ocurre alguna idea para mejorarla, ponedme en los comentarios. Y, desde luego, haciendo suscripción al canal apoyáis muchísimo a que yo traiga este contenido u otro contenido que considero de calidad. Un beso y vamos con el vídeo.

Lo primero, saludamos al equipo y ahora compro dos cargas porque lo veo preferible antes en defensa con Reyna, utilizar dos cargas que una **flash**, creo que se le puede sacar mucho más partido. Lo primero que voy a intentar hacer es ver si hay algún **stack**, si no lo hay, rotaré rápido hacia B. Veo que está Jett así que decido afrontar la situación y **pinguear** a mis compañeros. Dejo pasar al primero y me cargo al segundo, tiro la Q y la utilizo, además de para curarme, para **baitear** por si viene alguien. Como nadie me ha **peekeado** es muy poco probable que haya alguien por aquí. Miro por si aquí tengo que **flickear** y veo que Sage viene por mi derecha. Hay alguien recargando en un hueco debajo de **heaven**, así que voy a intentar hacerle presión y, si le mato, tiro una E y espero que mi compañero lo intente matar mientras tanto. Mi compañero no ha tenido mucho **aim**, pero bueno al menos el **try** ha sido bueno.

En esta segunda ronda, lo que voy a hacer es comprar una sheriff que me da mucha ventaja, sobre todo con Reyna y voy intentar hacer un **kill** en medio, el típico **kill** si están haciendo un estándar de mapa. Mantengo el píxel, veo que tira un ojo de Reyna, seguramente sea un **stack**, me tiran un humo, lo voy a atravesar, pero en el momento que me tiran un **slow** y un muro, cambio totalmente de opinión porque eso significa que están entrando rápidamente hacia B. Tengo que darme la mayor prisa posible, pero todos mis compañeros van muriendo, incluso Killjoy, que es la última en rotar. Le intento **holdear** el píxel, intento coger un píxel mejor, **mal timing**, no pasa nada, me reposiciono, intento hacer un **off-angle**, sé que vas a la derecha, espero al que viene por detrás tiro

la E para salir y le vuelve a esperar un píxel superior. Se ha atrasado, no podía hacer mucho más.

En esta ronda, lo que voy a priorizar es comprarme una vandal, el segundo kevlar o el segundo escudo y también dos cargas de Q y E. Creo que es bastante más importante intentar salir con la E, de hecho, voy a hacer un **peek** agresivo y luego intentar salir de ahí con una E. Es obligatorio que mate a alguien, porque si no, no voy a salir vivo. Lo apuro al máximo para esquivar, salto para tratar otra vez de esquivar la **ulti** de Jett y ahora tiro Q porque sé que tengo muchos compañeros al lado mío. Además, me pego a ellos para poder jugar al **refrag**, intento no cruzarme con esas Sage y terminamos con el último jugador.

En esta siguiente ronda, sí que voy a comprar las dos **flashes** porque posiblemente las utilice y, además, lo que voy también a hacer es ser consciente de que tengo un **ultimate** de Reyna, cuanto vea que es un **stack** no dudaré en tirarlo. Veo que hay mucho movimiento medio así que roto del tirón, sé que tengo a Killjoy cerca, como están viniendo muchos, tiro directamente el **ultimate** y voy a quedarme atrás del **smoke**. Veo que ya están rotando para torre así que voy a asomar, mato a uno, apuro la E al máximo por si me va a salir alguien, he decidido no ir por torre porque es el último sitio que me han **espoteado** así que voy a cambiar mi trayectoria, además sé que esa Killjoy también se va a dirigir por torre así que voy a **timearlo**. Voy con el cuchillo en mano, sé que esa Sage tiene **ultimate** así que voy intentar ir despacito, mato a Brimstone, asomo pero no entro

para no quedarme expuesto dentro del **site**. Tiro una primera **flash** para primer píxel, una segunda **flash** para el segundo píxel y voy entrando a la vez que ellos. Es muy importante entrar siempre a la vez que ellos, para que si cualquiera de nosotros muere, haya un **refrag** posible.

En esta siguiente ronda, la quinta ronda, voy a intentar cambiar el patrón y aunque sigo cubriendo en A, voy a intentar presionar un poquito porque he visto que estamos jugando muy desde atrás, con lo que cambio de patrón nunca viene mal, evidentemente si hago un **kill**, tiraré de E y me largaré. Veo que hay otra vez presión medio, así que digo: “si están **presionando** medio antes a nivel **stack** es muy poco probable que haya alguien por aquí, si hay alguien, será uno”. Así que sigo avanzando y, mientras tanto, aviso a mis compañeros de que estoy **pusheando** A y que ellos pueden **rotar** fácilmente hacia B, porque para eso estoy consiguiendo yo este **push** y este **gathering info** que es recopilar información. Sigo avisando de que todo lo que veo está limpio y que me voy a meter por torre. Intento hacerlo despacito porque es probable que haya algún **lurker** en taquillas. En el momento en el que ya están los dos últimos en **site**, corro y **esprinteo** para no vender a mi compañero.

En esta sexta ronda voy a hacer lo mismo básicamente porque no me han visto, con lo cual no pueden percibir un patrón que no han visto, así que sigo, vuelvo a **pushear**, estoy consiguiendo mucha información. Ya les he avisado de que vayan a la otra bomba, les sigo avisando por aquí: “iros, dejarme solo, y yo

avanzo media". Además, como el **ulti** en B es muy probable que estén entrando en B, veo a esa Reyna que está **lurkeando**, no voy a tirar una E a menos que me salga alguien, si ahí me hubiera salido uno pues sí que habría tirado la E para escapar, pero mientras tanto pues me guardo los dos orbes. Tiro una primera **flash** para que todos podamos asomar al píxel que necesito y una segunda **flash** por si no se asoma alguien de oscuro. Entro con ellos, veo que hay un **bot** ahí con lo cual nos tenemos que preocupar de **CT** y como hay un **smoke** prefiero ser más sutil y entrar por el otro lado. Rompo el muro lo antes posible para acompañar a mi compañera, ya no se me hace falta, así que buena ronda.

En esta séptima ronda voy a hacer algo parecido. Voy a avanzar un **slot**, un **slot agresivo**, ya sabéis que Reyna puede permitirse hacer estos **peeks**, pero no voy a seguir avanzando, ¿por qué? porque ya ha establecido un patrón en la ronda anterior en la que me han visto avanzar, con lo cual es probable que haya alguien que me esté esperando. Así que simplemente voy a **holdear** el ángulo, pero no voy a **pushear**, voy a esperar a ver qué pasa. En el momento en que vea que hay un choque intentaré matarlo, iré a por todas a matarlo ¿no? y si lo consigo matar tiraré una E y me iré. Veo que hay un contacto en medio, muchos compañeros muriendo, así que hago lo primero que puedo que es rotar. Veo que como la primera ronda mis compañeros van muriendo rápido y llega el momento en el que Killjoy ahora va a morir y en ese momento ya decido que voy a jugar básicamente a hacer **exit kills** o debilitar su economía. En cuanto tiro una E la rompo rápido para poder **refraguearla**, tiró la Q y como veo que es probable la

ronda porque Sage me ha salido también, pues ya la voy a intentar. Una ronda que en principio no lo iba a intentar, tiro un ojo y salgo de tiro antes de que cuaje el humo. Además, como veis, ese ojo me ha permitido **espotear** donde estaba el quinto, si hubiera obtenido un orbe más, pues, seguramente me habría hecho la ronda.

En esta octava ronda cometí varios errores, el primero es no percatarme de que Brimstone tiene **ulti** y el segundo es activarme el **ulti** de Reyna. Y cuando me abro, abrirme muy extendido en vez de muy corto, intentar matar a alguien y salir con una E. Una ronda mala por mi parte, es bueno estas rondas porque fortalecen a uno y le hacen aprender de qué está bien hecho y que está mal hecho.

En esta décima ronda, que habíamos perdido la anterior, decido comprar una Judge, intentar apalancármela a algún cuello de botella y generar presión. Hago un **shoulder peeking** para ver si hay alguien y me voy para medida que ha tirado una **ulti**, veo que me voy a quedar en el humo y que hay gente corriendo así que intento **timearlo** y, en ese momento, salgo. Aquí peco de **greedy** porque tenía que haber intentado no matar al Brimstone, es verdad que le dejo muy tocado y enseguida le matan, pero yo creo que lo correcto habría sido haber matado a uno y luego tirar una E e irme.

Esta es la ronda número 17 atacando, voy a intentar utilizar a Reyna para con una función **entry** ya que veo que la Raze le cuesta un poquito más. Tiro una primera **flash** de píxel, asomo con ella, voy a tirar una segunda **flash** y

prácticamente no voy a dejar que se reposicionen. De hecho, estoy seguro de que esa Sage está ahí, le entro, no bajo excesivamente para que me puedan **refraguear**, tiro el **ulti** y decido meterme en el **site**. Además, lo quiero limpiar con bastante cuidado, estoy haciendo ahora mismo de **entry**, pero sé que debe haber uno cerca. Veo que la Killjoy está cerca así que no voy a dejar que entre al **site**, la mato, tiro la E para coger información, veo que Jett se ha metido, le aviso el compañero y me reúno con él. Ahora simplemente somos cuatro contra uno, voy a intentar buscar a esa Reyna y aprovechar la ventaja de mi **ulti** y vamos a ver si lo logro. Lamentablemente, no lo logro; no obstante, doy el **call** y los tres jugadores están preparados contra esa Reyna y acaban matándola.

9.1.3 Znorux

¿Qué tal, gente? ¿Cómo están? Bienvenidos a este nuevo vídeo. El día de hoy tenemos a un **player** que me han pedido bastante, que, si no me equivoco, está en el top 1 si no es que en el top 5 de los mejores jugadores en latam. Me pidieron que lo analice un poco, que de algunos comentarios sobre todo a nivel de micro a nivel individual, qué es lo que hace y no tanto con su equipo o en la partida lo que esté haciendo: **aim**, utilidades individuales y todo eso. Estoy hablando de Keznit por parte de Kru.

¡Toma! Está jugando **hyper aggro**, loco. Buena reacción rápida. Tiene una confianza abismal en su **aim**, loco. Espero que les guste mucho, comentarios en la parte de abajo sobre qué jugador les gustaría que pueda ver, que pueda

analizar un poco para traer más contenido de *Valorant* y todo esto, me encantaría, sería algo sensacional así que abajo **spaméenme** comentarios, por favor.

Los vi mucho a Kru en la Berlín del año pasado y aparte, bueno, de la VCT que hay actualmente he estado viendo algunos **matches**.

Suelo, lo sentó loco. Buen daño. ¡Toma! el control ese de hookah de la Guardian estuvo... buena, buen **trade**. Soy yo, **NT** pá, **NT king**. Punto importante vean como **callea**, aunque veo el tipo está jugando **full** al **aim** y **full** individual, creo yo. También como **fragger** que es Jett, **está calleando** a detalles importantes, alguna vez escuché de que “no es que el tipo no **callea**” no sé por qué lo escuche, hasta ahora no, está **calleando** bastante... ¡toma!

¿Que fué esa alerta loco?, creo que de un **follow** ¿no? el tipo así en la berlín.

Me llevaría muy bien con él, loco. Nos entenderíamos muy bien en las partidas “¿cómo es que este tipo me **dasheó**, loco?! Maldita sea”.

El tipo jugando **hyper aggro**, loco. Aquí se pueden dar cuenta de algo y nada más de estos puros **clips** es un **player** que su mayor recurso es el **aim**, o sea, te das cuenta en la confianza que tiene en su **aim** y no es que esté confiando 100% en el **dash** de Jett, tal vez al inicio hizo **dash**, pero después continuó con la agresión por su **aim** en el tipo confía demasiado en su mecánica individual y esto es algo que pone en una defensa importante el tema de ser un **aimer** o de buscar que tu **aim** sea tu mayor utilidad o tu mayor herramienta. Hay mucha gente que

dice que el **aim** no es suficiente, no lo es, pero si alcanzas un **aim** que te dé muchísima confianza puedes llegar a jugar así de agresivo y con tal confianza como **player**. ¿Por qué tiene el juego en francés, loco? ¡Suelo, loco! ¡**Oh my god!** Lo sentó mala onda. No diría que fuera un **prefire**, más bien tiene un tiempo de reacción bastante alto el tipo ¡Toma, loco! ¿Qué le puso? ¿**What?**

El **counter-strafe** lo tiene muy fuerte, lo tiene muy bien **timeado**. Tiene absolutamente medido el **counter-strafe** o el **timing** que hay en estar a cero de velocidad, o si se dan cuenta, está disparando básicamente en el *píxel* o en el momento perfecto entonces por eso las balas salen como... salen líneas perfectas ¿no?. **NT**. Que baja, loco, ¿**what?**, Están volando, loco, ¿**what the fuck?** ¡Toma! ¿**What the fuck?**

Muy buen **prefire**, es sumamente **aggro**, loco, es un tipo estúpidamente agresivo confía mucho en el **aim**, realmente mucho, mucho en su **aim**. **NT, king**... Tiene la frustración más **chill** que he escuchado en este videojuego. ¡Suelo!

Soy yo quejándome de todo, loco, literalmente es como cuando yo digo: “no loco, la Odin está estúpida y está **autopilot**”, es algo así. Vean como tiene los **timings** de apoyar a sus compañeros desde ángulos **hyper aggro**. **NT**. Juega super **all-in** el tipo, loco.

Buena reacción rápida. Tiene una confianza abismal en su **aim** loco, pero es una confianza saludable. ¡**Oh my god, NT!** Le falló todo el **right click**, **NT**. La Reyna, loco. **Flasheó** confianza, boludo. Uh lo vió... ¡Toma, no me jodas!

No sé qué sensibilidad es, estoy seguro de que es medio baja, como intermedia. O sea, el tipo **holdea** W literal ¿se dan cuenta de eso? Como **holdea** W en muchas situaciones así nada más.

La cantidad de mierda que mete a través de las paredes, loco.

Dense cuenta aquí de algo, yo diría que sus **preaims**, el dónde tiene la mira antes de **peekear**, no son pero ni de cerca perfectos o no están muy bien posicionados, pero tiene tanta confianza y está tan, como que tan acostumbrado a su **aim** y sus **flicks** y todo eso, que son ese tipo de situaciones donde realmente no es que sea inútil el **preaim** porque es bueno y le ayuda un montón, pero no es algo crítico, que si no tiene un buen **preaim** no pega nada, o sea, el tipo es capaz de hacer microajustes tan rápido o adaptarse al ángulo tan rápido que no necesita un **preaim** sólido todo el tiempo. Eso es practicando el **aim** literalmente, practiquen el **aim** y van a llegar a algo así, pero es practicando así brutalmente el **aim**.

Suelos. No amigo, no puede ser... Ver la confianza que tiene, o sea no le hace poquito a poquito, le hace **full swing** a lo estúpido.

O sea va **holdeando**, W loco, va **holdeando** W.

El Sova también pegó eh, también pegó lo suyo el tipo.

Hay varios puntos muy buenos, sobre su **gameplay** y su nivel individual que puedo dar al menos, así como vista preliminar, sin ver más partidos y sin

analizarlos o ver qué hay en común. Uno es la confianza del **aim**, totalmente, es una confianza ciega por así decirlo, y no ciego a ignorante, es ciega a lo confiado que está, que, sea cual sea la situación, tiene como que una una confianza muy fuerte en su arma en su **aim** y eso es algo crucial en un **player**. También, dense cuenta cómo siendo un duelista, este tipo aprovecha mucho el momentum que consigue con sus compañeros; si sus compañeros están entrando por un **site**, por cierto ángulo a la izquierda, por ejemplo, que justamente estaban entrando aquí por Bind, por **lamps** o así ¿no?, acarreado un montón de info y también un montón de atención por parte del equipo rival, él entra por la derecha **super aggro** para agarrar a todos como en un ángulo de 45 grados y reventarlos mientras el otro equipo está viendo a sus compañeros. Esta ventana de **timing** es normalmente muy pequeña en una entrada pero, los aprovecha muy fuerte porque está **holdeando W** todo el tiempo, nada más que lo hace con un montón de cabeza. Aprovecha mucho también los **wide swings**, el abrirse amplio a un ángulo, y ese tiempo que le cuesta al rival ajustar la mira, a él le toma mucho menor tiempo porque tiene unos microajustes muy fuertes. Entonces, yo cuando veía, por ejemplo, los torneos de Berlín, o los partidos más bien, te das cuenta cómo está aprovechando todo el tiempo esos **timings** que son muy pequeños y para la mayoría de **players** normalmente esto es algo casi invisible, porque es tan pequeño que una mínima falla o que el otro el rival sea, digamos más preciso que tú, no va a causar una gran diferencia y aquí es el 80% de los **peeks**, el tipo ya está listo para esa baja. Eso es algo como muy fuerte que yo creo que lleva

mucho tiempo conseguir, pero también creo, si es que le puede ir mal en alguna partida es un riesgo **holdear** tanto W cuando es que no le funciona. Porque si no te funciona y literalmente no estás tan **sharp**, no estás tan **filoso** en el **aim** ese día puedes autosabotearte de una forma muy muy fuerte y muy rápida porque simplemente no vas a tener tiempo de ajustarte contra un rival, vas a estar completamente abierto y vas a estar a merced de que el rival te haga un **double peek** o un **triple peek**, pero justamente por eso el tipo usa a Jett en este **match**, entonces su **gameplay** también va muy acorde al personaje que está utilizando, vean cómo usó los **dashes** de Jett, normalmente los usaba cuando estaba en una mínima desventaja de que había fallado un poco el **spray** o le hacían un **double peek** el tipo hacia **dash** instantáneamente ¿no?, o sea, no lo usa nada más después de una baja porque si o porque está fallando algunas balas, lo usa cuando realmente tiene que usar esa utilidad, cuando realmente tiene que usar ese **dash** y eso es súper valioso porque también le da puertas a que, si no está en una situación realmente riesgosa, puede conseguir tal vez una baja o dos más y volver a usar ese **dash** cuando realmente importa. Si es un jugador que parece que nada más está **aimeando** y está **fragueando**, que es su principal herramienta, si lo es, pero hay unas pizcas de inteligencia súper bien puestas cuando use ese tipo de dashes o cuando use ese tipo de utilidades que pueden apoyarlo. Es justamente lo que a mí me gusta o me gustaría hacer en el juego, dedicándole más horas obviamente, que mi **aim** sea mi recurso principal, como el de Keznit, y que, gracias al juego, a las mecánicas del juego, tú puedas apoyar

ese **aim** con pequeñas utilidades que hagan la diferencia contra un rival que tal vez no las va a usar como tú. Yo creo que esa es la magia de Keznit; es muy rápido, muy **sharp** con el **aim** y cuando realmente lo necesita usa utilidades muy específicas que le apoyan un montón. En este **match** fue con Jett, pero yo recuerdo haberlo visto en la berlín con Reyna en Icebox, se acuerdan cuando fue el primer **hexakill** aquel que hubo creo en todo el torneo o algo así. Te das cuenta cómo usa los **heals**, usa pues el **phantom** que usa o el **ghost**, cuando realmente lo necesita, no como el 90% de las Reynas que matan a alguien, tiran la Q o vuelven a matar a alguien y apenas cuando un tipo los va a **peekear** usan el **ghost**. Este tipo le **peekeaba** a un rival, lo mataba y cuando le **peekeaban** 2 o 3 al mismo tiempo ahí usaba el **ghost**, necesitas una velocidad mental y, digamos, una agilidad mental muy buena para saber diferenciar ese tipo de situaciones en cuestión de micras de segundo. Por eso creo que su **gameplay** es muy fuerte, ya lo había comentado en algunos **streams** que hice de Valorant haciendo el **spect** del torneo y todo esto. Que es un **player** que usa ciertas cosas muy básicas, pero de una forma tan precisa por así decirlo que generan un cambio enorme en su **gameplay**, o sea, parten completamente una pelea o es un **engage** que puede hacer muchísimo daño o se echa para atrás cuando lo tiene que hacer o apoya a su compañero, porque también hay como que esas pizcas de que el tipo juega en equipo, no es como que nada más se aviente solo a lo estúpido a matar gente, que sí en algunos casos, pero apoya a su equipo de alguna forma, les cubre un ángulo les cubre un **flank** completo como lo que venía Raze atrás

que había tomado el portal y todo esto. Se apoya ¿no?, se apoya y apoya a los demás.

Quería hacer como este análisis, me lo han pedido mucho en la parte del **aim**, lo repito: en la parte de los **preaims** y todo esto, vean como no son perfectos sus **preaims** pero por su **aim** puede sopesar esa situación. Y algo súper clave que tal vez de lo más importante en su puntería en su **aim**, es el tiempo que le da a conseguir el objetivo. Si se dan cuenta no se ve un **aim** completamente **flashy**, completamente espectacular donde está dando **one taps**, haciendo **spinbots** con una sensibilidad ridícula y muy rápido, es muy preciso y eso es lo **flashy**, lo espectacular de su **aim**: que es muy preciso, se toma las micras de segundos necesarias para conseguir el tiro en la cara, para conseguir el objetivo correctamente. Es lo que yo luego les digo en los **streams** o en los videos: “no es tan importante ser rápido, es mucho más importante y crucial ser preciso y darte tu tiempo, no entrar en pánico y empezar a disparar apenas veas un objetivo” ¿si?. Eso es clave con Keznit, deberían de hacerlo y, pues, siempre practiquen ese punto del **aim**, es súper clave.

Pero bueno, gente. Comentarios en la parte de abajo, espero que les haya gustado este vídeo, no fue tan largo como otros, voy a empezar a hacer vídeos un poco más cortos, igual de buen **content**, pero más cortos porque mis vídeos en promedio tienen 25 minutos, es algo un poco largo. Déjenlo en los comentarios, si les gustan los vídeos largos, los vídeos cortos, vídeos de análisis,

¿qué les gustaría ver? Créanme que los voy a leer, más que nunca necesito sus comentarios porque quiero sacar ideas nuevas como cada año hago normalmente y, pues, espero esté bastante **nice**. Recuerden que pueden suscribirse al canal para más videos de *Counter Strike*, *Global Offensive*, *Valorant* y otros FPS competitivos tal vez *Tarkov* en en algún punto como lo hacía antes. No lo sé, lo voy a pensar. Nos vemos, hasta la próxima.

9.1.4 Black Valorant en Español

¡Muy buenas a todos, amigos! Soy Black, ¿qué tal estáis? y bienvenidos una vez más al canal. Hoy vamos a reaccionar al jugador número uno del mundo en el acto pasado, se llama Keznit y me lo habéis pedido un montonazo y aquí vamos a ver cómo juega y si se lo merece. Así que espero que disfruten muchísimo del vídeo y vamos a ver al número uno, ¡**let's go!**

Y vamos al lío, chicos y chicas. Recopilación que han hecho mis moderadores de Keznit, yo personalmente no le he visto apenas y vamos a hablar también de, bueno, por qué ha sido considerado el número uno del mundo, si es realista, si no es realista, si juega bien, si no es demasiado, a saber un poquito de todo, pero de momento ¡el **transfer** que acaba de hacer y el **6K** para ganar esa ronda! Primero, vamos a ver un poquito, vale, cómo juega, qué agentes juega, luego, como digo, próximamente vamos a hablar del debate candente, que lo ha habido ¿eh?, lo ha habido y quiero saber vuestra opinión y que me la digáis en los comentarios. Y como veis **tapeando** con la Jett, creo que solo, ah vale, digo no

sé cuántos cuchillos le quedan, tenía todos, pero vemos que es un duelista, vemos que le gusta Reyna, vemos que le gusta Jett, vamos a ver si vemos más agentes que domine, pero una cosa es cierta, este tío tiene un **aim** de putos locos o por lo menos los **clips** que estamos viendo son muy bestia, parece que está jugando un **aim map**, ¿sabes?, parece que se está paseando tranquilamente. Y humilde, o sea, las cosas como son, y humilde. Bueno, ahí hemos visto un poquito de carencias, pero dice: “espérate, que te callo la boca con este **4K**”.

¿Está jugando Sova? Bueno, vemos que en las **rankeds**, que eso mola ¿no?, que tiene polivalencia, que le da un poquito a todo. Marca esa Jett, se **backea** muy inteligentemente, muy bonito **3K**, ahí el Breach que está un poquito empanado y bueno, o sea, le gusta a **tapear**, está metiendo unas hostias. Vale, vamos a ver con Sova, esa flecha para detectar a alguien, ahí lo tenemos, encima ya de paso le mete el **transfer**, le **callean** que es B, ahí llega el **res**, tiene la furia del cazador, ahí la va a usar, no ha impactado a nadie, con la furia del cazador no atina, vamos a ver, bueno, joder ¡es que este tío no te perdona una! no te puto perdona una.

Me ha sorprendido bastante para bien, las cosas como son, el **pre aim** que tiene es muy bueno, si os fijáis en el **pre aim** ¿qué quiere decir eso? dónde apunta a la **crosshair**, que es literalmente a la cabeza, es muy bueno. Mata primero, se **backea**, a este tío le suda los huevos todo ¿no?, es que fijaos. De paso le mata al cuarto. Vale, chicos y chicas, yo creo ¿cuánto llevamos? dos minutillos,

estamos viendo que es muy bueno, las cosas como son, yo estoy flipando la verdad, o sea, no me esperaba, o sea, tanto nivel en cuanto a 40 bajas el puto psicópata de los cojones.

En fin, a ver qué es lo que ha pasado, chavales. Bueno, como sabéis las **rankeds** ¿cómo decirlo? el nivel de las **rankeds** no es igual en distintos países, por ejemplo en Europa se considera que es la región más difícil, luego Norteamérica y ya luego hay una discusión ¿no? ¿Qué pasa? Keznit, es el que más puntos tuvo en el acto pasado juntando todas las regiones, ¿vale? pero la gente decía: “vale Black, puede ser el top número uno, pero es el latam, no es lo mismo que ser top número uno en Europa, como en norteamérica” y, de hecho, eso también Riot es consciente, porque si no lo sabéis hay límite ¿vale? que para ser radiante en Europa es de 400 puntos ¿vale? en el **Leaderboard**, en la tabla de clasificación, y en latinoamérica es de 100, es más bajo. Por lo tanto, ¿necesariamente Keznit es el número uno? en cuanto a puntaje, sí, en cuanto a nivel, ¿qué es lo que tendría que pasar? que hubiese una **ladder** de todos los continentes y se pegasen todos con todos y a ver quién es el mejor. Hasta entonces, se puede saber, pues veo que tiene un nivel bastante alto, pero como digo no se puede saber el nivel que podría tener en el resto de continentes, de regiones, pero como digo número uno muy merecido y aquí yo pienso que también en Europa y en Norteamérica podría ser fácilmente de los mejores. Y como estáis viendo y una cosa que me estaba jugando que es **fillea**, ¿sabéis?, no necesariamente tienen que jugar duelistas, sino que estamos viendo que ha

jugado Omen, Sova, Cypher y lo hace bien. Y mucha gente también es como que le ha quitado mérito a tener la máxima puntuación porque era de Latinoamérica, es que es lo de siempre ¿no? cuando consigues, es que eso me pasa a mí también, cuando consigues un logro la gente luego te lo intenta desmerecer, es como: es el número uno en cuanto a puntaje, es una realidad. ¿Que no es lo mismo Europa a Latinoamérica? Se puede discutir. Pero como digo es el número uno y, fíjate, ahí pide la curación, y es lo que hay. De hecho, lo que más me está gustando es que tiene una gran **fanbase** que le apoya muchísimo y como digo en cuanto a nivel, impresionante, sabe jugar agresivo, sabe jugar calmado y aparte tiene una flor en el culo.

Okay, esa doble, lo ha **timeado** mirando el minimapa, muy listo, o sea, porque si te has fijado, los ojos miraban al minimapa, tiene detallitos este tío. Vale, vamos a ver 1 para 6, vale, muy bien, confianza en su aim tiene, se la pela enfrentarse en un 1 para 2, que sabe que se la va a hacer. Vamos a ver ahora, de nuevo Jett, y ¿en qué idioma tiene esto? bonito **flick** por cierto. Lo que me gusta es que se la flipa en medio de la jugada. Bien, bien, vale, pusheando con toda la calma, ya lleva el **ace**, y consigue el 6K tranquilamente, ¿ya hemos visto 3 en este vídeo? creo que en ningún “reaccionando” había visto tanto. Ahora, es cierto que él está **streameando** muchísimo y ahí está la diferencia, porque normalmente los profesionales no suelen **streamear** tanto por eso. Por eso, yo que vosotros agradecería a todos los jugadores profesionales que **streamean** como mixwell, como ScreaM, también algunos de [inteligible, nombre de jugador(a) profesional

y streamer]. Agradecérselo porque es muy complicado, ya que imaginaros esa gente ¿no? sobre todo gente que compite que está un huevisimo de horas jugando pero a una intensidad de locos, tú cuando juegas con intensidad te duele la cabeza, jugaos en **superhard** 10 y te duele la cabeza y después encima hay gente que se pone **streamear** o a lo mejor utiliza el fin de semana de descanso y se ponen a **streamear**, como digo es este un mérito de la hostia.

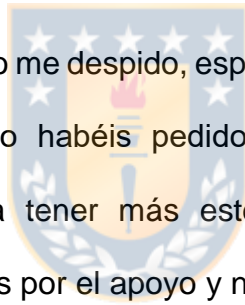
Es que el hijo de puta tiene un **aim** de locos, o sea, es lo más destacable tendría que haber más partidas tuyas para ver si también tiene un **gamesense** de la hostia, pero en cuanto a **aim** yo creo que es una puta locura. Bueno, ahí intentando atravesar un muro que no podía, okay, vale, bueno, encima un poquito tóxico, ahí disparando al cadáver, por cierto, por supuesto, voy a dejar sus redes en la descripción.

Lo tiene arriba tranquilísimamente, de nuevo un **ace** y yo creo que poquito más, vamos a ver un par de jugadas más porque tengo, o sea, el vídeo es de 12 minutos, pero es que yo creo que ya hemos visto todo de este hombre. El Omen ahí, evidentemente se quería **tepear** al humo, pero no lo ha llegado, a veces pasa, chavales, a veces tenemos, los Omenes son fastidiazos. Menudo **control de spray** con la Vandal. Aquí le vamos también con Raze, creo que tirando granadas no se le da bien. Vemos que la polivalencia de este tío es de locos. No sé cómo irá en el acto dos, por cierto, si me lo podéis decir también los comentarios, si está destacando tanto, si le va tan bien, pero voy a hacer una

cosa que no sé si es cierto, creo que ahora ya no compite, que se va a dedicar más a crear contenido y, hostias, me recuerda a este tipo de jugadores que son muy buenos ¿por qué coño está creando contenido?, como JasonR como TenZ o ese tipo de jugadores que dices: “joder, si es que perfectamente podrían estar compitiendo”.

Vale, uno para cuatro y con esto nos despedimos, pase lo que pase, la acabe cagando o no. Tiene suerte también, le da a todo, lo tiene todo. El Breach plantando ahí el psicópata de los cojones. Y ahí lo tiene, el **ace**.

Chicos y chicas, yo con esto me despido, espero de corazón que os haya gustado este “reaccionando” me lo habéis pedido mucho, así que agradecería un montonazo de **likes** para tener más este tipo de contenido en el canal, muchísimas gracias a todos por el apoyo y nos vemos mañana con mucho más, un saludo y hasta la próxima, chao, chao.



9.2 Encuesta realizada a jugadores

1. Género

- Masculino
- Femenino
- No binario
- Prefiero no responder

2. Nacionalidad

3. Nivel de inglés

- Básico
- Intermedio
- Alto



4. ¿En qué idioma tienes el juego?

- Inglés
- Español
- Otro

5. Tiempo que llevas jugando Valorant

- 0-6 meses
- 6 meses – 1 año
- 1 año – 1 año y medio
- 1 año y medio – 2 años

6. ¿Qué rango eres en Valorant?

7. ¿Consumes contenido de creadores de contenido hispanohablantes de Valorant en YouTube?

- Si
- No

8. ¿Ves o has visto alguno de estos youtubers de habla hispana? (puedes marcar más de una opción)

- Mixwell
- HITBOXKING
- Znorux
- BlackValorant



Respecto al vocabulario que utilizas en el juego, marca la opción que uses más seguido

9. Si un enemigo está en una posición elevada, sueles decir

- Está en cielo
- Está en heaven

10. Para referirte a la habilidad más importante de los agentes, sueles llamarla

- Definitiva
- Ultimate

11. Cuando alguien mata a dos enemigos en un corto periodo de tiempo te refieres a un(a)

- Doble baja
- Doble kill

12. ¿Qué opción usas más seguido?

- Match
- Partida

13. ¿Cómo le dices al punto que se utiliza para apuntar?

- Mira/mirilla
- Crosshair

14. ¿Cómo le llamas a las habilidades que bloquean la visión en un área determinada?

- Humo
- Smoke



15. Para referirte a salir por un lateral para mirar, sueles decir

- Peekear
- Asomar

16. Para sanar a un compañero, nos referimos a un(a)

- Heal
- Cura

17. Si se quiere entrar agresivamente a una posición determinada se debe

- Pushear
- Empujar

18. Para ganar la partida como defensor, se debe matar al equipo atacante o también

- Defusar la spike
- Desactivar la spike

19. Si en el ítem anterior notas que seleccionaste más palabras en inglés que en español, ¿por qué crees que las utilizas más? Selecciona las opciones que más te identifiquen

- Porque es más corto y rápido
- Porque demuestra que conozco el juego
- Porque así lo aprendí
- Porque así lo dicen los youtubers o jugadores profesionales
- Porque juego con jugadores de otros países
- Porque no sabía que tenían equivalente en español
- Otro (respuesta abierta)

9.3 Glosario para traductores

Préstamos	Explicación	Contexto	Equivalente en español
ace	Cuando un jugador logra matar a cinco jugadores (todo el equipo) por su cuenta.	El jugador profesional Keznit hizo un ace contra el equipo americano.	
aggro	Estilo de juego en el que un jugador toma un rol agresivo para atraer la atención del enemigo.	La Reyna enemiga tiene una tendencia a jugar muy aggro , lo que permite que su equipo pueda aprovechar otros flancos para atacar.	Agresivo
aim / aimear	Capacidad que tienen los jugadores para apuntar o mover el mouse para acabar con sus rivales.	Mejorar el aim es crucial para volverse un mejor jugador y es uno de los elementos que diferencia a un jugador casual de uno profesional / El jugador profesional TenZ tiene un aim tan bueno que se le ha llegado a acusar de hacer trampa.	Puntería/apuntar
aim map	Entorno de juego o mapa destinado a la práctica del aim de los jugadores.	Puedes practicar usando un aim map de la comunidad en Aim Lab (juego destinado a la práctica de juegos <i>shooter</i>).	

aimer	Jugador que se caracteriza por su habilidad apuntando.	Keznit es el aimer del equipo de Kru.	
all-in	Similar al significado que se tiene en Poker: ponerse en una situación de riesgo al entrar con todo a por un objetivo en concreto, esto puede ser intentar eliminar a un rival o plantar/desactivar la spike.	El equipo de Kru esports logró dar con la victoria luego de un peligroso all-in en el cual lograron acabar rápidamente con el equipo de Sentinels.	
backear	Volver a una posición más favorable o menos arriesgada, se utiliza en un contexto de retirada.	Están todos en A, mejor backear e irnos por B.	Retroceder
bait / baitear	Jugada que tiene por objetivo hacer caer al enemigo en una trampa, tiene relación con predecir los movimientos o jugadas del adversario. Alternativamente, también se utiliza cuando hay una descoordinación entre los jugadores de un mismo equipo que resulta en una mala jugada o la pérdida de la ronda.	Reyna está jugando aggro para hacer bait , no la sigan y vayan al punto de la bomba / Nuestra Sage me baiteó , yo pensaba que usaría su muro después de entrar en la zona.	Carnada

bot	<p>Usado con una connotación peyorativa para indicar que un jugador es malo. Tiene su origen en referencia a que la inteligencia artificial del juego no es muy buena. / Alternativamente se refiere únicamente a la inteligencia artificial.</p>	Nuestro Breach es peor que un bot .	
call / callear	<p>Acortado para <i>callout</i>, se refiere a la información o las órdenes útiles que un jugador puede dar a su equipo por chat de voz.</p>	Reyna calleó que no hay enemigos en el punto B, por lo tanto van de camino hacia A. / Si no haces los <i>calls</i> no podremos ganar.	
clip	<p>Videos cortos que suelen hacer los jugadores con las mejores jugadas que han hecho.</p>	Hice clip a la jugada en que me hice un <i>ace</i> .	
content	<p>Contenido del juego, mapas, personajes, cambios importantes, etc.</p>	Riot Games ya anunció que sacarán nuevo content para el mes que viene.	Contenido
counter-strafe / contrastrafear	<p>Técnica que anula el movimiento al instante mientras se mueve de izquierda a derecha.</p>	Para hacer counter-strafe hay que pulsar la tecla de movimiento contrario a la dirección en la que se está yendo.	

crosshair	Punto central de la mira de los jugadores, muy común en juegos <i>shooter</i> .	El crosshair que usa TenZ no se parece en nada al que uso yo, debería configurarlo para que se parezca y quizás así mejore.	Mira/Mirilla
crosshair placement	Habilidad de los jugadores referida a cómo utilizan y preparan la mira al acercarse a algún punto o estar listos para disparar en cualquier momento que se requiera.	Nuestra Sage tiene un crosshair placement excelente, cuando encuentra a un enemigo apenas tiene que mover la mira porque ya la tenía situada sobre el enemigo.	Posicionamiento de la mira
CT	Punto de aparición e inicio del equipo encargado de desactivar la spike. Tiene su origen en Counter Strike, en donde este equipo era denominado CT o Counter Terrorist.	La spike está en CT , si cubrimos ahí no la podrán recuperar. / El enemigo que falta acaba de pasar por CT .	
dash / dashear	Habilidad de desplazamiento rápido a una corta distancia, de momento el único personaje con esta habilidad es Jett.	Jett dasheó tan rápido que no supimos donde se fue. / No le quedan dashes , puedes matarla antes de que llegue al punto.	
defuse / defusar	Acción del juego que se refiere a desactivar la bomba, hacer esto gana la ronda para el equipo defensor.	Defusa , yo te cubro mientras. / El equipo de Fnatic tiene que elegir si ir por la Jett o ir por el defuse .	Desactivar

double peek	Acción de asomarse dos veces consecutivas para apuntar u obtener información sobre un flanco del que no se tiene visión.	Haré un double peek agresivo para obtener información de A.	
engage	Cuando se dos o más jugadores de equipos rivales se cruzan y se enfrentan.	Hago engage por A con la Jett enemiga y comenzamos a peekearnos el uno al otro.	
entry	Acortado de entry fragger , es un rol que toma un personaje en la partida para dirigir el ataque a los sitios a los que se vaya.	Voy a usar entry esta partida.	
esprintar	De sprint , moverse rápidamente, esto se logra mientras se sostiene el cuchillo, ya que permite moverse con menos peso que un arma grande.	Voy a esprintar al teleport para ver si alcanzo a desactivar la spike.	
exit kill	Alternativamente exit frag , es una estrategia que consiste en acabar con los atacantes (quienes plantan la spike o bomba) mientras abandonan el lugar de la explosión para no morir.	Al ver que la ronda ya estaba perdida, el Breach defensor se limitó a hacer exit kills para afectar la economía de sus rivales.	

fanbase	Seguidores o suscriptores de un determinado <i>streamer</i> , <i>youtuber</i> o incluso de un juego.	Las fanbase de muchos <i>streamers</i> han crecido mucho con la llegada de la pandemia.	
fillear	Elegir un personaje con la finalidad de cumplir el rol faltante en la partida (este puede ser, un centinela, controlador, iniciador o duelista).	Voy a elegir a Raze en esta partida para fillear ya que nos falta duelista.	Rellenar
flank	Acción de atacar al adversario por un ángulo o área que no están cubriendo, por lo tanto, flanquear.	Mientras Phoenix distraía al equipo enemigo, Cipher apareció por el flank derecho y logró hacer una <i>double kill</i> .	Flanquear
flash / flashear	Habilidad de un personaje que engeuce a los rivales por unos segundos.	El flash de Phoenix logró dar a todos los rivales y les permitió ganar la ronda. / Flashearé medio para que pasen.	
flick / flickear	Acción de rápidamente mover la mira hacia un enemigo que se encuentra muy lejos de tu campo de visión.	Los <i>clips</i> de TenZ, en los que acaba con sus enemigos con flicks controversiales es lo que le ha ganado el respeto y odio de muchos.	
follow	Seguir la jugada de un compañero de equipo.	Hazme el follow para entrar en A después de dashear.	

fraguear	Asesinar o acabar con otros rivales, se refiere específicamente a la estadística de los <i>kills</i> .	Estoy fragueando como nunca en esta partida, voy 9 a 0.	Asesinar
fragger	Miembro de un equipo que se caracteriza por tener la mayor cantidad de <i>kills</i> .	Debido a su avanzado crosshair placement y sus rápidos reflejos, Keznit se ha convertido en el fragger más temido de Kru y del servidor latinoamericano.	
full swing	Similar al <i>flick</i> , aquí el movimiento de mira es aun más lejano y extremo en distancia.	Ese full swing que hizo no tiene ningún sentido, debe ser un <i>hacker</i> o algo.	
gameplay	Video que muestra cómo alguien en particular juega a un juego. Generalmente se usa en videos de Youtube o Twitch para mostrar cómo juega un creador de contenido determinado.	<i>Streamer</i> : "Ayer subí gameplay del Valorant y por la tarde habrá video explicando otras cosas".	
gamesense	Percepción que tienen los jugadores para tomar decisiones asertivas con respecto a lo que sucede a su entorno.	Un jugador con un buen gamesense podrá predecir movimientos, hacerse una idea de lo que jugarán sus adversarios y por lo tanto ayudar mejor al equipo.	

ghost	Utilizado por algunos jugadores para referirse a la habilidad de Reyna para hacerse invulnerable. Alternativamente, es el nombre de un arma del juego.	Reyna utilizó su ghost para escapar tras acabar con nuestra Sage.	
greedy	Tomar una decisión arriesgada sin considerar mucho las consecuencias.	Jugué muy greedy la partida pasada, pensé que por ser bronces y platas sería más fácil ganar la partida y me dejé llevar.	Codicioso
heal	Habilidad que sirve para restaurar vida y curar a los aliados.	Los heals de Sage pueden cambiar completamente el rumbo de una ronda en la partida / Sage, heleame por favor.	Cura
heaven	Posición elevada en un punto de algún mapa.	Jett está en heaven , me acercaré por debajo esperando que no me vea.	Cielo
hexakill	Evolución del concepto de ace, se da cuando un jugador acaba con 6 enemigos por si solo, esto solo se puede dar si una Sage ha resucitado a un enemigo, dando la posibilidad de matar así a 6.	Tras acabar con todos los miembros del equipo, Keznit se coronó como el primer jugador en obtener un hexakill a nivel competitivo de Valorant.	

holdear	De <i>hold</i> se refiere a mantener ya sea una posición o la mira fija en un punto determinado. Alternativamente, se refiere a mantener pulsada una tecla o acción determinada.	Holdea A y espera a que empiecen a aparecer por la puerta. / Si Jett no deja de holdear la W mientras dispara no hay chances de ganar la ronda.	Mantener
immortal	Rango de clasificación alto en el juego	En Valorant, el 1 % de jugadores pertenece al rango Immortal	Inmortal
kill	Cuando un jugador logra acabar con otro, se denomina como un <i>kill</i> , este se registra en un marcador de KDA (kills/deaths/assists).	Para muchos jugadores la estadística más importante son las kills ; sin embargo, los profesionales entienden que lo que importa no es el marcador sino el resultado de la partida.	Asesinato
ladder	Sistema de posicionamiento en una liga correspondiente.	Es necesario que se hagan cambios al ladder de Valorant, subir de Bronce resulta demasiado difícil hoy en día.	
lamps	Nombre que recibe una posición específica llena de lámparas en el mapa Bind.	Breach pasó por lamps , lanza un <i>smoke</i> para que no salga.	

leaderboard	Sistema de posicionamiento que registra los mejores 500 jugadores de cada región de juego. (Latinoamérica, Europa, Norteamérica, etc.).	Los jugadores profesionales deben mantenerse constantemente en el leadeboard de su región, lo cual puede resultar agotador.	Tabla de posiciones
lurkear	Alejarse del grupo e intentar encontrar rivales desprevenidos.	Voy a lurkear con Reyna, vayan B ustedes.	
lurker	Rol que toma un personaje que se dedica a ir alejado de su equipo y cazando a los rivales por posiciones que no defienden.	Un buen lurker debe tener habilidades que le permitan hacer <i>engage</i> y salir rápido del conflicto, como Reyna o Jett. / Lanza un smoke por corta, Jett estaba lurkeando la ronda pasada y puede que lo haga de nuevo.	
matches	Las partidas que se juegan.	Streamer: "El match de ayer estuvo intenso, casi perdemos al final".	Partida
NT	Abreviado de <i>Nice Try</i> , se usa generalmente para apoyar una jugada o el intento por parte de un compañero tras haber perdido.	*Al acabar la ronda* "NT amigo"	

off-angle	Posición que puede protegerse con mayor facilidad que las demás gracias a que se aprovecha el ángulo que esta cubre.	No pude ver a la Sage, estaba en un off-angle y se protegió con el muro.	
one tap	Se denomina como <i>one tap</i> a realizar un <i>kill</i> con tan solo una bala, esto se da generalmente cuando se apunta a la cabeza.	Se nota que es un jugador radiant, se la pasa dando one taps .	
pathing	Ruta que se toma para llegar a algún punto o cumplir con un objetivo determinado, un buen <i>gamesense</i> también incluye un buen <i>pathing</i> .	No puedo creerme el pathing que tomó la Sage, pareciera que estamos en bronce.	
peek / peekear	Acción de asomarse por un costado repetida y rápidamente para tener visión de un punto o un enemigo.	<i>Streamer</i> : "Como sé que la ronda pasada el enemigo estuvo aquí, voy a hacer un peek agresivo por medio".	
phantom	Utilizado por algunos jugadores para referirse a la habilidad de Reyna para hacerse invulnerable. Alternativamente, es el nombre de un arma del juego.	Reyna activa su phantom y es capaz de salir rápidamente de cualquier conflicto.	

pinguear	Marcar con un <i>ping</i> en algún lugar del mapa para indicar algo. Los pings son mensajes con sonido que son visibles tanto en el minimapa como en el campo de visión de los aliados.	<i>No se por qué se fueron por ahí si yo pingueé en medio para indicar que venían.</i>	
player	Usado para referirse a los demás jugadores.	Hay un player en latinoamerica que lo está arrasando con su estilo de juego y sus peekeos agresivos.	Jugador
post plant	Momento de la ronda en que la spike ya ha sido plantada y el objetivo de los defensores pasa a ser desactivarla y los atacantes protegerla.	Ahora que estamos en post plant estamos en desventaja porque nos estarán esperando.	
pre-aim	Habilidad del jugador para apuntar a donde se cree que estará el enemigo.	El pre-aim es la clave para realizar <i>one-tap</i> , ya que permite apenas mover la mira para acabar con el adversario.	
prefire	Comenzar a disparar antes de que un enemigo aparezca en un punto a modo de predicción.	Escuché los pasos de alguien por corta, así que comienzo el prefire sabiendo que viene.	
push / pushear	Avanzar hacia un objetivo .	Pushea por A para poder asegurar la posición y distraer, nosotros llevaremos la spike por B.	Empujar

radiant	Rango de clasificación más elevado del juego	Los jugadores Radiant son aquellos con el nivel de un jugador profesional, solo el 0,02 % de jugadores pertenece a este.	Radiante
random	Utilizado para indicar aleatoriedad en elementos del juego o para indicar algo sorpresivo o inesperado.	El patrón que siguen las balas al disparar mientras caminas es completamente random . / Es bastante random que una Sage esté jugando tan agresivamente y con escopeta.	Aleatorio
ranked	Partida que dependiendo de si se gana o se pierde, suma o resta puntos de clasificación para subir de rango en el juego.	Perdí cinco rankeds ayer y me bajaron a plata IV.	Clasificatoria
recoil	Efecto de movimiento descontrolado que se produce en el arma al disparar.	Fallé los disparos por culpa del recoil de la Odin, tiene demasiado.	Retroceso
refrag / refraguear	Matar a un oponente que acaba de matar a un compañero.	Comentarista: "Keznit ha acabado con TenZ, pero Sinatraa logra recuperar rápidamente haciéndole el refrag ".	
repeek	Volver a asomarse por una posición en la que has estado.	Ya <i>peek</i> ó Jett por ahí en corta, no creo que haga repeek así que me	

		dirijo a medio para no perder tiempo.	
res	Acortado de <i>Resurrect</i> , refiere a la habilidad definitiva o <i>ultimate</i> de Sage, con la cual esta revive a un compañero.	Sage, res por favor.	Revivir
retake	Recuperar una posición que se ha perdido o está controlada por el enemigo.	Los enemigos ya plantaron en A, hay que hacer el retake pronto.	
right click	Refiere al uso del clic derecho del ratón, este tiene distintos usos según el arma, por ejemplo, en la mayoría de casos, este consiste en un zoom con el arma. Sin embargo, con otras armas como la pistola inicial (Classic) es un disparo alternativo de 3 balas.	Como odio el right click de la Classic, es muy inconsistente, nunca lo atino yo, pero el enemigo siempre me lo atina a mí.	Clic derecho
rocket	Refiere a la habilidad definitiva o <i>ultimate</i> de Raze, con el cual este personaje usa un lanzacohetes que mata de un disparo.	Que aburrido resulta ya ver tantos clips de Raze con el rocket , es lo más sencillo y visto del mundo.	Cohete

rushear	Similar a <i>pushear</i> y <i>push</i> , consiste en tomar una postura ofensiva y dirigirse con prisa a un punto determinado	Rush B la proxima ronda. / Rusheo y entran conmigo.	
shooter	Género de videojuego al cual pertenecen diferentes títulos como Valorant, CS:GO, etc. Tiene la particularidad de jugarse en primera persona y consisten en su mayoría en disparar un arma.	Valorant es un shooter que salió oficialmente el año 2020.	Juego de disparos
shoulder peek	Asomarse con el unico objetivo de obtener información del enemigo y no de entrar en combate.	Voy a hacer shoulder peek por medio para saber si Reyna vendrá por el mismo lugar que la ronda pasada.	Asomar el hombro
site	Se refiere a uno de los puntos en los que se puede plantar la bomba o spike. Estos están marcados con letras en el mapa (A, B, C).	Cipher está en site , entra por base y vamos juntos.	
slow	Efecto negativo que pueden sufrir los personajes que reduce la velocidad de movimiento.	Tiro slow a site y nos vamos todos juntos a B. / Me mataron porque me comí el slow de Sage.	Ralentización
smoke	Habilidad que impide la visión en un área determinada por unos segundos.	Brimstone, smokea A para que podamos entrar más seguros.	Humo

spamear	Hacer algo repetidas veces, viene de <i>spam</i> . Alternativamente, se refiere al envío de mensajes indiscriminada y repetidamente a otros jugadores, este suele ser molesto o poseer un mensaje de esta característica.	El equipo atacante está spameando el <i>right click</i> de la Classic todo el rato en la primera ronda.	
spinbot	Hace referencia a un hackeo que existe para los shooters o juegos en primera persona, este consiste en que cuando se acerque un enemigo, la mira automáticamente apuntará y hará todo el trabajo solo.	No puede ser que juegue así de bien, debe tener un spinbot o algo.	
spotear	De <i>spot</i> , se refiere a divisar o localizar a un enemigo.	Spoteé a Reyna en A, iré por <i>lamps</i> a ver si la pillo desprevendida.	Ver
spray	Calcomanías que los jugadores pueden equiparse para colocar en el mapa. Alternativamente, se hace referencia al <i>spray pattern</i> , que es la trayectoria que siguen las balas al disparar un arma determinada.	El spray que se desbloquea al subir de nivel con Raze es muy bonito. / El spray de la Phantom es muy confuso, por eso prefiero la Vandal.	
stack	Aglomeración de personajes en un determinado lugar.	Viene un stack por medio, vengan rápido.	

strafear	Moverse de izquierda a derecha rápidamente.	Mejorar el <i>aim</i> va de la mano con mejorar el strafe y el <i>counter-strafe</i>	
stream/streamear	Transmisión en directo, esta se da generalmente por Twitch o Youtube.	El stream de ayer estuvo muy divertido, quizás para la próxima invite a un par de amigos	
tapear	Matar con un disparo a alguien.	La Reyna enemiga me pasa tapeando .	
team	Conjunto de jugadores que componen un bando de la partida entre atacantes y defensores. Alternativamente esto puede referirse a un equipo profesional como, por ejemplo: El team de Kru Esport.	Mi team está constantemente troleando y no veo que ganemos la partida así. / El team de Keznit está listo para la final del mundial.	Equipo
tepear	Teletransportarse a una ubicación, esto puede lograrse con portales o un personaje determinado con dicha habilidad.	Omen se tepeó a base.	Teletransportarse
timear	Calcular correctamente el momento en que hacer algo.	Voy a timear el ulti de Brimstone para saber bien cuando entrar.	
timing	Percepción de tiempo de una jugada o situación.	Que mal timing he tenido, justo cuando dejo de mirar el site aparece el enemigo.	

trade	Variante léxica de <i>refrag</i> , situación en la que se mata a un enemigo que acaba de matar a un aliado.	Por suerte Sage estaba ahí para tradear con el enemigo.	Intercambio
transfer	Referido a <i>spray transfer</i> , es una técnica que consiste en mover la mira de un modo que anule o disminuya el recoil o retroceso del arma al disparar.	Gracias al transfer que Brimstone hizo, pudo acabar con dos enemigos antes de morir.	
triple peek	Cuando tres jugadores se asoman al mismo tiempo por un borde. Alternativamente, se refiere a asomarse tres veces seguidas por el mismo borde con la finalidad de ver al enemigo o enfrentarse a él.	Brimstone acaba de hacerse la jugada de su vida, un triple peek seguido de un <i>kill</i> por cada uno.	
tryhard	Adjetivo utilizado para aquellas personas que le ponen mucho empeño al juego, no lo ven ni juegan de forma casual.	El <i>team</i> enemigo está tryhardeando muy fuerte, parece que creen que esto es la liga profesional o algo.	
ultimate / ulti	Habilidad más fuerte o que más caracteriza a los personajes del juego.	Si hubieras esperado a que estuviera lista mi ultimate no habría pasado esto.	Definitiva
wide swings	Una variante agresiva del <i>peek</i> , en lugar de asomarse y volver a la posición segura, se entra buscando un enfrentamiento.	No hagas wide swings , el riesgo es muy alto y la recompensa muy baja.	

9.4 Extracción de préstamos del inglés

9.4.1 Préstamos no adaptados

Ace	Aggro	Aim	Aim map	Aimer
All-in	Bait	Bot	Call	Chill
Clip	Content	Counter-strafe	Crosshair	Crosshair placement
CT	Dash	Defuse	Double peek	Engage
Entry	Exit kill	Fanbase	Flank	Flash
Flashy	Flick	Follow	Fragger	Full
Full swing	Gameplay	Gamesense	Gather info	Ghost
Greedy	Heals	Heaven	Hexakill	Immortal
Kill	King	Ladder	Lamps	Leaderboard
Let's go	Like	Lurker	Match	Nice
NT	Off-angle	Oh my god	Okay	One-tap
Pathing	Peek	Phantom	Player	Post plant
Pre aim	Prefire	Push	Random	Ranked
Ready	Recoil	Refrag	Repeek	Resurrect
Retake	Right click	Rocket	Sharp	Shooter
Shoulder peek	Radiant	Site	Slow	Smoke
Spect	Spinbot	Spray	Stack	Stream
Streaming	Superhard	Team	Timing	Tip
Trade	Transfer	Triple peek	Try	Tryhard

Ult	Ultimate	What	What the fuck	Wide swings
-----	----------	------	---------------	-------------

9.4.2 Préstamos adaptados

Aimear	Backear	Baitear	Callear	Contrastrafear
Dashear	Defusar	Esprintar	Fillear	Flashear
Flickear	Fraggear	Holdear	Lurkear	Peekear
Pinguear	Pushear	Refraguear	Rushear	Spamear
Spotear	Strafear	Streamear	Tapear	Tepear
Timear				

9.4.3 Calcos

Asomar el hombro	Coger el punto	Filoso
Limpiar zona	Plantar bomba	Rotar

9.4.4 Sintagmas híbridos

Control de <i>spray</i>	Hacer <i>all-in</i>	Hacer <i>off-angle</i>
Hacer <i>clip</i>	Hacer <i>retake</i>	Mal <i>timing</i>
Voz en <i>off</i>		

