

El léxico de los MOBA: entre la jerga y la especialidad

Sara Badia Climent

Universitat de València (España) ✉ <https://www.doi.org/10.5209/clac.92797>

Recibido: 30 de noviembre del 2023 • Aceptado: 25 de septiembre del 2024

ES Resumen: Este artículo analiza el léxico de los videojuegos MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), centrándose particularmente en el *League of Legends*. La investigación explora si el lenguaje empleado por los jugadores durante las partidas puede ser clasificado como jerga digital o como un discurso especializado. Para tal fin, se ha compilado un corpus escrito y oral que supera las 250 000 palabras, el cual no solo incluye grabaciones de partidas reales, sino también otros géneros discursivos relacionados como foros, blogs y guías audiovisuales. Este enfoque metodológico permite observar no solo la mayor o menor especialización de la interacción durante las partidas de estos videojuegos, sino también analizar la expansión y el uso de este vocabulario específico dentro de la comunidad de jugadores en otros contextos.

Palabras clave: videojuegos; lingüística de corpus; jerga digital; discursos de especialidad.

ENG MOBA Lexicon: Between Jargon and Specialized Language

Abstract: This article analyzes the lexicon of MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) video games, focusing particularly on League of Legends. The research explores whether the language used by players during matches can be classified as digital jargon or as a specialized discourse. To this end, a written and oral corpus exceeding 250,000 words has been compiled, which includes not only recordings of actual matches but also related discursive genres such as forums, blogs, and audiovisual guides. This methodological approach allows for the observation of the degree of specialization in the interaction during these video game matches, as well as the analysis of the expansion and use of this specific vocabulary within the player community in other contexts.

Keywords: Video games, corpus linguistics, digital jargon, specialized discourses.

Sumario: 1. Introducción. 2. Las características de los MOBA como discurso mediado por ordenador lúdico. 3. Discursos de especialidad y jergas: estudio del léxico. 4. Metodología: corpus de análisis y variables. 5. Análisis del léxico: la necesidad de un vocabulario específico en la comunicación intra-partidas en el *League of Legends*. 5.1. La expansión del léxico de los MOBA. 5.2. La clasificación temática del léxico del *League of Legends*. 6. Resultados: entre el vocabulario especializado y la jerga. 7. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Badia Climent, S. (2026). El léxico de los MOBA: entre la jerga y la especialidad. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación* 105 (2026): 215-231. <https://www.doi.org/10.5209/clac.92797>

1. Introducción

Los MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) son un tipo de videojuegos en la que los jugadores se agrupan en dos equipos enfrentados, cuyo objetivo es destruir la base del oponente (ver imagen 1). Al mismo tiempo, deben defender la suya y avanzar de manera estratégica por el mapa, utilizando para ello personajes con habilidades únicas y colaborando entre sí para superar a sus adversarios. Este contexto sumerge a los participantes en una situación en la que el universo digital cobra mayor relevancia que su realidad física. Por esta razón, la atención de los jugadores se centra, principalmente, en los sucesos del juego, guiados por un objetivo común: ganar la partida.

De esta manera, la comunicación entre los miembros del equipo se vuelve esencial para manejar las variables del juego y formular estrategias efectivas para derrotar al equipo contrario. En consecuencia, la temática de sus interacciones estará casi siempre vinculada con el propio videojuego (Herring *et al.*, 2009) y en pocas ocasiones se escindirá en otras cuestiones. En otras palabras, esto significa que los diálogos entre los jugadores comúnmente versarán sobre amenazas inminentes, discusión de tácticas y comentarios en tiempo real sobre las jugadas que están ocurriendo en la partida.

Imagen 1. Mapa del League of Legends (2009)



En este contexto, resulta evidente que una comunicación efectiva y lo más unívoca posible puede resultar un elemento favorecedor para ganar la partida. Los jugadores, de manera consciente o inconsciente, han ido desarrollando un léxico propio que les permite referirse a ciertas situaciones o elementos que pertenecen a la realidad de este entorno digital. Como ejemplo de ello, pueden tomarse las palabras¹ *farm* (1), que se refiere la acción de recopilar experiencia y dinero matando monstruos, *ulti* (1), refiriéndose a la habilidad definitiva o *tanquear* (2), para describir la acción de resistir daño de un personaje.

(1) **V-v - 21:05**

C: si tienes ulti no pasa nada ay pues os [lo hacéis vosotros que-] que no quiero perder farm↓

(2) **V-x - 17:34**

A: [ya] pero estará tanqueando el Amumu↓

En consecuencia, se ha desarrollado un léxico distintivo en el ámbito de los videojuegos MOBA, tan característico que los jugadores pueden a menudo identificar el juego específico al que se hace referencia por el uso de ciertas palabras clave. Por lo tanto, el vocabulario empleado cumple una doble función: facilita la comunicación estratégica durante el juego (función transaccional) y, al mismo tiempo, actúa como una insignia de pertenencia a la comunidad de jugadores (elemento identitario).

Dada esta situación, el presente artículo busca determinar si el discurso que se crea en los MOBA es especializado – o un lenguaje que contiene terminología técnica y patrones de comunicación propios de un dominio específico de conocimiento o actividad (Cabré, 2004)– o se trata, más bien, de una jerga digital – un lenguaje informal y coloquial desarrollado y utilizado por determinados grupos sociales (Bartoš, 2011a)–.

Si se tratara de lo primero, la situación discursiva que se crea en este videojuego no sería accesible por aquellos usuarios no expertos, que deberían recibir cierta formación (i.e. jugar una serie de partidas con otros jugadores más experimentados o consultar fuentes de información especializada) para ser competentes en este ámbito. Por contrapartida, en el segundo caso sería más bien una cuestión de aceptación de la comunidad del usuario, quien, a medida que fuera interactuando con ella, iría imbuyéndose de su vocabulario y/o costumbres. Para ello, el artículo abordará dos aspectos: 1) determinar si existen características específicas de los usuarios que influyen en el uso de este léxico particular y 2) mostrar, caracterizar y clasificar la composición de este vocabulario.

De esta manera, las siguientes secciones harán un repaso breve de las características que definen a los MOBA como videojuego y dentro del universo de los discursos mediados por ordenador (Herring, 2007; Herring y Androtsopoulos, 2015) seguido por una exploración del marco teórico que permite distinguir entre discursos de especialidad y jerga (apartado 3). A continuación, se describirá la metodología (apartado 4) empleada y la composición del corpus de trabajo para, posteriormente, mostrar ejemplos del análisis que se ha realizado (apartado 5). Por último, se tratarán los resultados obtenidos con el fin de observar si este espacio virtual posee características que lo acerquen a los discursos de especialidad o se trata, más bien, de una jerga (apartado 6).

¹ Puede consultarse un glosario completo de los términos en trabajos como Celis y Orejuela (2023) o Badia (2024). En la sección 5.2. se muestra, también, una pequeña clasificación de dichos términos con sus correspondientes definiciones.

2. Las características de los MOBA como discurso mediado por ordenador lúdico

El nacimiento de Internet se data de finales de los años sesenta, cuando a través del proyecto APRANET se conectaron distintos laboratorios de Estados Unidos de manera que pudiesen compartir resultados casi instantáneamente (Hafner and Lyon, 1998: 5). Sin embargo, fue a partir de los ochenta cuando su uso se fue popularizando y surgieron los primeros estudios sobre esta nueva forma de comunicación (Murray, 1985; 1988; Brunner y Whittemore, 1991), que llamarían Discursos Mediados por Ordenador o géneros 2.0. (en inglés, CMD: *Computer Mediated Discourse*) (Herring, 2007; Herring y Androutsopoulos, 2015).

De manera general, la interacción a través de la red se ha definido de múltiples formas:

...the Internet, together with the mobile phone, are impressive technologies that make it possible to share information and engage in conversations and interactions with other people regardless of where they are physically located. (Yus, 2011: 13)

Computer-mediated discourse (CMD) is the communication produced when human beings interact with one another by transmitting messages via networked or mobile computers, where “computers” are defined broadly to include any digital communication device. (Herring y Androutsopoulos, 2015: 127)

Al igual que la conversación cara a cara, que siempre ha contado con más de un canal de entrada y salida de información como la voz o la kinésica (Depperman, 2013), los géneros 2.0 han ido evolucionando hasta permitir la comunicación no solo de manera escrita, sino también de manera oral y visual. Esta multimodalidad viene de las posibilidades que cada plataforma digital ofrece, ya sea un chat de solo texto o todo un mundo virtual con avatares que pueden representar cualquier sonido, gesto o acción que los usuarios necesiten:

Tabla 1. Características géneros multimodales (adaptación de Herring [2017])

Discurso	Red social	Videollamadas	Servicios de mensajería móvil	Conferencias con robots de telepresencia	Videojuegos en línea
Tipo de Comunicación Mediada por Ordenador	Multimodal	Multimodal	Gráfica (Multimodal)	Robótica	Multimodal
Canales	– Texto – Imágenes – Emoticonos – Video – Audio	– Audio – Video – Texto	– Texto – Emoticonos – Imágenes – Audio – Video	– Robot – Audio – Video	– Texto – Audio – Avatares – Video
Configuración	– Confluencia de canales en el <i>feed</i> – Posibilidad de emplear comunicación privada o pública	– Comunicación privada – Mayor uso del audio o video	– Comunicación privada – Mayor uso del texto combinado con emoticonos o emojis en conversaciones informales y cercanas	– Uso del audio y del video – Importancia del mov. del robot – Comunic. privada	– Comunic. privada (por equipos) o pública (salas o ubicaciones del videojuego) – Importancia de las acciones del avatar
Ejemplos de plataformas	<i>Facebook</i>	<i>Skype</i>	<i>Whats app</i>	<i>Robot Kubi</i>	<i>World of Warcraft</i>

Los videojuegos en línea, por su parte, constituyen un tipo de género 2.0 que permite la comunicación entre los usuarios de dos maneras: por un lado, en aquellos juegos donde los jugadores son exclusivamente adversarios, se suelen habilitar canales escritos con mensajes predeterminados, con el objetivo de que puedan mantener una interacción mínima sin interferir en el desarrollo de la partida. Por otro, en los videojuegos donde los jugadores deben colaborar en equipos, se suele proporcionar un canal de voz que les permite interactuar directamente sin interrumpir la dinámica del juego. No obstante, la comunicación con los adversarios se mantiene a través del chat, ya que su uso no se espera que sea muy frecuente.

Asimismo, dado que se trata de un espacio en el que el objetivo de los participantes trasciende lo interpersonal (Badia, 2024), los eventos que se suceden en la partida cobran especial relevancia dentro de la comunicación especialmente cuando van acompañado del mensaje que ofrece el sistema²:

² Los mensajes que ofrece el Sistema de Juego (SJ) son orales y, para diferenciarlos del resto de usuarios humanos, se marcan en negrita.

(3) **V-II - 12:53³**

C: [me la]

S: [mierda]

C: he jugado ahí contra el Darius / es que cuando tiene la pasiva se vuelve mm

Enemigo_acciones:**mata a un aliado**

SJ: ha muerto un aliado

C: yoo

S: buaa / adiós

B: adiós

S: adiós / pero ¿qué t'ha pasao?

En resumen, como discurso mediado por ordenador, los videojuegos MOBA son unos espacios que permiten la interacción de sus usuarios a través de la voz y el control de sus avatares, en el que cualquier acción de la partida cobra más relevancia que la mayoría de sucesos que puedan ocurrir en la realidad. Asimismo, dentro de esta situación digital existen circunstancias y elementos propios, razón por la que se ha creado un léxico y un conjunto de prácticas discursivas que están intrínsecamente alineadas con las dinámicas del juego, las cuales facilitan una comunicación especializada y estratégica entre los jugadores. De esta manera, la siguiente sección establece las bases sobre las que analizar este léxico y contemplar las fronteras entre los vocabularios especializados y las jergas.

3. Discursos de especialidad y jergas: estudio del léxico

En la comunicación cotidiana, generalmente, se requiere un vocabulario limitado para la efectividad del habla. Por ejemplo, un nivel B1 en un idioma, según el Instituto Cervantes (1994) o el Marco Común de Referencia Europeo (Consejo de Europa, 2020), suele ser suficiente para mantener una conversación informal cara a cara. En contraste, contextos más complejos demandan un léxico que identifique con precisión sucesos o entidades únicas y, en consecuencia, los hablantes requieren un mayor conocimiento para comunicarse efectivamente. Este tipo de vocabulario especializado ha sido estudiado, especialmente, desde la óptica de la terminología:

...El léxico es el bagaje o suma de conocimientos de una comunidad, en su distribución vertical, desde la *cima* de la verticalidad -representada por el *experto* en la disciplina específica- hasta el *lego absoluto*, *piso inferior* de esa escala imaginaria. (Guiomar, 2010: 130)

...la distinció entre els termes, en sentit estricte, i el vocabulari especialitzat, en sentit ampli, està determinada per la necessitat de resoldre conflictes. Si no hi ha aquesta necessitat, utilitzem els prototips, que corresponen a l'estat natural dels conceptes. Però, quan ens cal delimitar bé, és quan tenim els termes. (Domenech, Estopà y Cabré, 2018)

Asimismo, uno de los factores que puede distinguir a un discurso de otro es el grado de especialización que presenta, es decir, el nivel de conocimiento necesario para interactuar dentro de sus fronteras (Cabré, Llorente y Estopà 1996; Calvi, 2010). Esta necesidad de un léxico específico suele asociarse al hecho de que se trata de discursos con una finalidad que va más allá de la propia comunicación, es decir, son discursos transaccionales. Una de las formas en las que se puede observar este rasgo es, precisamente, con el mayor o menor uso de términos (Cabré, Llorente y Estopà 1996; Cabré, 2005), una propiedad que, además, suele abordarse en el estudio de la comunicación de los videojuegos (Torres, 2013; Ariza, 2015; Ruiz, 2017; Tejada, 2019; Ulfe y Sec, 2021).

El uso que hagan los hablantes de estos vocabularios está vinculado a tres factores, fundamentalmente: el *lenguaje o idioma*, el *público objetivo* y el *ámbito o tema* (Cabré, 2004). El primero de ellos atiende a la lengua en la que los términos han sido creados, ya que estas, al ser sistemas más o menos autónomos (Coseriu, 1981), confieren ciertas propiedades al léxico que otro idioma no podría. En otras palabras, en cada una de ellas existen *tradiciones discursivas* propias (Kabatek, 2005) que influyen y aportan características de acuerdo con historia, cultura y sociedad (Van Dijk, 1993; Brown y Yule, 1993; Calvi, 2010).

Cada una ha sido más o menos responsable de la creación o expansión de campos del saber concretos, un hecho que deja poso en la lengua *materna* en la que se hayan producido estas innovaciones (Estopà, 2014: 40). Por este motivo, la terminología suele nutrirse de préstamos o creaciones léxicas basadas en palabras de otros idiomas en los que el ámbito o área de conocimiento en cuestión tengan mayor predominio. Por ejemplo, el japonés para las artes marciales (*kakiwake-uke* para nombrar un tipo de defensa con ambos brazos cruzada) o el francés para la cocina (*vichyssoise* para un tipo de crema fría de verduras). Lo mismo sucede en los videojuegos, que suelen tomar el inglés como lengua de referencia, con términos como *farm*:

(4) **V-v - 21:05**C: si tienes ulti no pasa nada ay pues os [lo hacéis vosotros que-] que no quiero perder farm↓

El segundo de los factores, el público objetivo, tiene que ver con si los participantes de un discurso son legos, aprendientes o especializados. Cada intervención o enunciado emitido por un hablante está creado a partir de la representación mental del interlocutor y del mayor o menor conocimiento compartido entre

³ El sistema de visualización interactiva atribuye una línea diagonal a una intervención iniciativa que se enlaza con su reactiva hasta que finaliza el diálogo. Para consultar su descripción completa, véase Espinosa-Guerri (2016, 2023), Pons (2022) o Badia (2023).

ambos (Sperber y Wilson, 1983; Levinson, 2006). Este mecanismo permite adaptar y modificar el discurso de acuerdo con las características del otro. No tendría sentido, por ejemplo, que un biólogo se refiriera a su perro como *canis lupus familiaris* en una conversación con sus amigos en el bar, ni tampoco que en una publicación científica empleara el término común. De esta manera, la selección de términos más o menos especializados no solo va a determinar el grado de especialización de un discurso, sino también el nivel de la audiencia a la que se dirige.

En el caso de los videojuegos, aquellos participantes que tengan mayor conocimiento de un tema suelen ser los que más experiencia detentan y, por lo tanto, más proclives a asumir el rol de *líderes* en la interacción (Badia, 2023). Ellos serán, normalmente, los encargados de instruir a los nuevos usuarios y, previsiblemente, los que mayor frecuencia de uso hagan de los tecnicismos. De hecho, se han creado wikis y glosarios en línea que ofrecen información no solo de las dinámicas y de la historia del juego, sino también del léxico específico de cada título o género de videojuegos.

Por último, el *ámbito* o *tema* que abarque un vocabulario va a permitir la clasificar y conectar los términos de discurso. De hecho, según la norma DIN 2342 (1986) y otros autores (Cabré 2004, 2005; Calvi 2010), la terminología es una de las características más visibles de los lenguajes de especialización, más allá del uso de marcas sintácticas propias o de elementos de apoyo (ibid., 2004: 9). Además de determinar la temática, la mayor o menor cantidad de términos disponibles puede ser un elemento que indique el grado de especialización de un texto. En otras palabras, cuanto mayor sea el léxico técnico de un tipo de discurso, mayor será su distancia respecto al lenguaje común.

Los videojuegos, a medio camino entre los deportes y el ocio digital, crean una situación única en la que se suceden elementos y eventos que solo ocurren dentro de sus fronteras. Por esta razón, estos han sido un terreno fértil para la creación de nuevos vocabularios que representan las nuevas realidades que en ellos se han generado y que pueden resultar desconocidas para personas que no los conozcan o usuarios poco experimentados.

Sin embargo, la creación de nuevo vocabulario no se ciñe exclusivamente a áreas científicas, académicas o técnicas, sino que pueden crearse también para contextos menos formales como los deportes o las artes marciales. En ellos, los hablantes también necesitan hacer referencia a situaciones que solo ocurren dentro de sus fronteras que vienen delimitadas, generalmente, por espacios, tiempos y normas; aunque en estos contextos se hace más patente la idea de comunidad que la de una situación especializada.

El estudio de esta clase de léxico ha sido objeto de controversia en cuanto a la definición que merecen. Por un lado, existen autores que hablan del término *argot* (Sanmartín, 2004; Pérez, 2009) para referirse a cualquier tipo de léxico empleado por un determinado sector social, aunque suele preferirse su uso para denominar lenguajes vinculados a la marginalidad o la delincuencia⁴ (Richards et al, 1997; Iglesias, 2003). Por otro, la gran mayoría se inclina más por el término *jerga* (Pilar, 1995; Bartoš, 2011; Bitetti (2012), ya que esta abarca “jerga de los criminales, de los delincuentes, de los profesionales, de ciertos grupos sociales no delictivos (estudiantes) y de los grupos que viven al margen de la sociedad oficial (pasotas, rockeros)” (Bartoš, 2011: 14), aunque reconoce que “algunos tipos de estas jergas podrían etiquetarse más bien como argots mientras que para otros sería tal vez más adecuada la denominación de jerga común.” (ibid., 2011: 14).

Cabe destacar, también, la concepción que defienden Aladro y Jardón (2022) para este último término, en la que se sirve de la noción de *antilinguaje* de Halliday (1996). En este sentido, defiende que se trata de un lenguaje generado por un grupo alternativo o *antisociedad* y que suele responder a necesidades de adaptación cultural, tecnológica, racial o etaria (ibid., 2022: 149) de un grupo social. Por esta razón, pueden clasificarse de acuerdo con su carácter: *defensivo* para los lenguajes marginales, *corporativo* para los profesionales, *autorial* o *jerárquico* para los universitarios o científicos y *distintivo* cuando es empleado por alguna clase social concreta.

En conclusión, el análisis y estudio de la terminología es un elemento que puede, además de identificar un género discursivo, dar información sobre la situación en la que se desarrolla el discurso o sobre los participantes que lo emplean. Su estudio dentro de los MOBA es una ventana para entender la dinámica única y las prácticas comunicativas de la comunidad de jugadores. Este léxico no solo mejora la precisión y eficacia de la comunicación dentro del juego, sino que también define las fronteras comunitarias y sirve como indicador de conocimiento y experticia. Por esta razón, es necesario averiguar si este grado de especialización léxica cataloga el discurso de los MOBA como un “discurso de especialidad” o, más bien, se manifiesta como una jerga que es identificativa de una comunidad específica.

4. Metodología: corpus de análisis y variables

En esta sección, delineamos la metodología adoptada para examinar la terminología y el nivel de especialización del discurso en el contexto de los MOBA. Para ello, se describe la composición del corpus, las variables de interés y las hipótesis formuladas para guiar el análisis, seguido de una explicación de los métodos de análisis que se han empleado.

En primer lugar, ha sido necesario contar con muestras que den cuenta de su comunidad de usuarios. Para ello, se ha elegido el videojuego más representativo de este género, el *League of Legends* (2009), ya que es el título dentro de este género que cuenta con mayor número de usuarios activos, con 180 millones

⁴ Sanmartín (2004) defiende que existen dos clases de *argot*: uno, *marginal*, que hace referencia a los vocablos que emplean ciertos grupos estratos sociales de nivel bajo, y otro, *común*, que se refiere a cualquier tipo de lenguaje empleado por un grupo social sin tener en cuenta su estratificación vertical, como los lenguajes profesionales.

al mes en 2023 (PlayerAuctions, 2023). Se recopilaron materiales diversos que fueran representativos de los entornos digitales a los que suele acceder la comunidad de este título, además de muestras de uso real en las partidas. Estos se han empleado para comprobar la incidencia del vocabulario específico del videojuego y determinar qué grado de especialización presenta este discurso.

Para ello, se ha analizado la terminología presente en los discursos, es decir, el vocabulario especializado que encapsula parte del conocimiento de un área con la pretensión de ser unívoco o de nombrar realidades que se crean en ese contexto (Cabré, Llorente y Estopà 1996; Cabré, 2005). Se trata, por tanto, de un rasgo que puede identificarse y medirse de manera que se observe el flujo de tecnicismos y léxico no común que sea específico del saber vinculado a la temática del discurso. Esto no solo afecta a ramas vinculadas con áreas técnicas, académicas o científicas, sino que otros campos vinculados al deporte o al ocio también generan nuevos términos que se emplean para conseguir definir elementos o situaciones propias de cada contexto (Calvi, 2010). Asimismo, el mayor o menor uso de terminología puede tomarse como un distintivo de un tipo de comunicación, ya que el hecho de que un discurso contenga una alta cantidad de vocabulario especializado dificulta su acceso a aquellos usuarios que no cuenten con cierta experiencia o no hayan sido instruidos previamente.

Sobre esta base puede describirse el corpus recopilado para la presente investigación. Este cuenta muestras tanto orales como escritas en distintos contextos en los que los jugadores del *League of Legends* suelen comunicarse: primero, el material escrito ha tratado de abarcar aquellos discursos a los que suele acceder la comunidad: noticias y blogs sobre actualizaciones de personajes o del juego, wikis o guías y foros de discusión en el que se suelen comentar características del juego, actualizaciones o situaciones vividas en las partidas. Por otra parte, el material oral se ha dividido en dos secciones: primero, se han recopilado las transcripciones de videos accesibles desde la plataforma de *Youtube* en formato de guía o recomendaciones de ciertos usuarios especializados en este videojuego. En segundo lugar, se cuenta con un corpus de partidas reales⁵ que se ha transcrito mediante el sistema Val.Es.Co. (Pons, 2022). En ellos, se registra la interacción de equipos compuestos por 2, 3, 4 y 5 jugadores *premade*⁶ en los dos modos de juego principales: *reclutamiento* y *ARAM*.

Ambos modos de juego se basan en destruir la base del equipo contrario, aunque presentan ciertas diferencias: por un lado, el modo *reclutamiento* es el modo estándar de juego en el que los jugadores se distribuyen a través de un mapa con 4 zonas diferenciadas: el carril superior (*top*), intermedio (*mid*) y el inferior (*bot*) y la zona entre carriles (*jungla*). Por otro, los *ARAM* son partidas ubicadas en un mapa con un único carril por el que se desplazan todos los jugadores.

La composición del corpus, por tanto, podría resumirse de la siguiente manera:

Tablas 2 y 3. Composición del corpus escrito y del corpus oral (tutoriales de Youtube)

Datos corpus escrito		Datos corpus oral (tutoriales Youtube)	
Géneros	Foros, blogs, wikis y noticias	Formato de grabación	Voz + video
N.º de palabras	183 307	Duración	
		N.º de palabras	76 332

Tabla 4. Composición del corpus oral (partidas registradas) y características de los participantes

Datos corpus oral (partidas)		Características participantes				
Participantes	5, 4, 3, 2	Part.	Posición preferida	Año de inicio	Clasificación	Partidas semana
Tipos partidas	Reclutamiento (7) ARAM (4)	A	Top o Jungla	2011	Oro IV	3-4
Formato de grabación	Voz + interfaz de juego	B	Carry o Support	2012	N/C	1-2
Duración	5h 51' 10"	C	Mid o Jungla	2011	Plata I	4-5
N.º de intervenciones	4 909	D	Support	2012	Plata I	4-5
Número de palabras	28 707	S	Support	2012	N/C	1

⁵ Para todas las grabaciones se cuenta con un documento de consentimiento estándar del grupo Val.Es.Co. La plantilla puede consultarse en la web.

⁶ Agrupados de manera voluntaria previamente a la partida. El sistema de juego empareja a los miembros restantes del equipo de manera aleatoria.

En total, se cuenta con unas 288 000 palabras para el estudio del uso del léxico en el presente título, de las cuales 83 000 pertenecen al corpus escrito y casi 120 000 al material oral.

Con este material, en primer lugar, se realizó un estudio exploratorio entre todos los documentos recopilados para identificar los términos especializados y comprobar que su uso era general en todos los discursos vinculados a este videojuego. Una vez identificados, se procedió con el objetivo principal de esta investigación: observar su incidencia durante el transcurso de una partida y catalogar este discurso como más o menos especializado, o bien considerar si se trataba de una jerga. Para ello, se han contabilizado los términos empleados por cada hablante y se han observado dos aspectos: la media de léxico especializado en cada intervención y qué tipo de jugador suele emplearlo más. Las hipótesis que se han formulado son las siguientes:

H1. Hay una densidad alta de vocabulario vinculado al mundo de los videojuegos en las intervenciones de los jugadores.

H2. Los jugadores con mayor experiencia y con posiciones líderes emplean más términos que el resto de sus compañeros.

Tabla 5. Variables e hipótesis para el estudio del contenido especializado de la comunicación en el MOBA

Hipótesis	Variables independiente	Variables dependientes	Análisis
H1. Densidad alta de vocabulario de videojuegos	– Número de intervenciones – Tiempo	– Palabras – Términos	Gráficos descriptivos
H2. Más términos en jugadores con experiencia y/o líderes	Hablante	– Palabras – Términos	– <i>Phi de Pearson</i>

Para abordar la Hipótesis 1, se calculó la media de términos especializados utilizados por intervención, permitiendo así evaluar la densidad del contenido especializado presente en las interacciones del juego. Además, se observó la frecuencia de uso de estos términos en relación con el tiempo total de grabación, con el objetivo de analizar si su aplicación es constante a lo largo de la partida o si tiende a concentrarse en momentos específicos. Posteriormente, en el apartado 6, se mostrará una interpretación visual y comparativa realizada a partir de, por un lado, gráficos descriptivos que representan la proporción de palabras vinculadas con el videojuego en relación con el total de palabras utilizadas en cada intervención y, por otro, un gráfico de distribución de casos que muestre de manera visual y esquemática en qué momento se sitúan los términos en una partida.

Respecto a la Hipótesis 2, se realizó un examen detallado para identificar qué participantes utilizan con más frecuencia el léxico relativo al videojuego. Esta se correlacionó con características individuales de los jugadores, como la experiencia de juego y la cercanía a una posición de liderazgo. Esta aproximación se fundamenta en la premisa de que los jugadores con mayor experiencia y aquellos en posiciones de liderazgo están más inmersos en la cultura del juego, lo cual, presumiblemente, los inclina a utilizar de manera más extensa este vocabulario.

Para investigar esto, se calculó el nivel de correlación entre el número de términos utilizados por cada participante y variables tales como la experiencia de juego y la posición ocupada durante la partida, utilizando para ello el coeficiente *Phi de Pearson*⁷. Estas características de los jugadores fueron cuantificadas mediante una escala gradativa, como se ilustra a continuación:

Tabla 6. Escala gradativa referida a los rasgos de los jugadores de experiencia de juego y posición

Experiencia de juego		Posición (+/- líder)	
4 años o más	5	Mid (+ líder)	5
3 años	4	Top (líder)	4
2 años	3	ADC (- líder)	3
1 año	2	Jungla (libre)	2
Menos de un año	1	Support (subordinado)	1
Sin experiencia	0		

En conclusión, con este análisis se pretende estudiar qué nivel de incidencia tiene la terminología vinculada a este videojuego dentro de una partida y hasta qué punto puede identificar su comunicación. Además,

⁷ Prueba que permite comprobar si dos elementos están relacionados entre sí. Si el coeficiente Φ es cercano a 1 o -1, hay una relación fuerte, pero si es cercano a 0, las dos cosas no están realmente conectadas. En este estudio, ayuda a ver si características como la experiencia de juego o la posición de liderazgo influyen en el uso de palabras especializadas en *League of Legends*.

el hecho de que pueda existir relación entre el uso de este tipo de vocabulario con la mayor experiencia de juego y/o la existencia de recursos *didácticos* como wikis o glosarios podría ser indicativo de la consideración de esta clase de género como un discurso de especialidad. A través de este enfoque, en definitiva, el estudio aspira a descubrir si el lenguaje utilizado dentro de esta arena digital se asemeja más a un discurso especializado o a una jerga.

5. Análisis del léxico en los MOBA: la necesidad de un vocabulario específico en la comunicación intra-partidas en el *League of Legends*

5.1. La expansión del léxico de los MOBA

Los videojuegos son un tipo de contexto que impone unas mecánicas que sus usuarios deben aprender para poder jugar adecuadamente. Parte de estas dinámicas se encapsula en la idea utópica de que las palabras utilizadas son identificadas por los usuarios de manera unívoca, como idealmente, como idealmente se pretendía con la terminología (Cabré, 2002; 2005; Wüster, 2010). Por esta razón, es esperable que los jugadores con cierta experiencia se comuniquen empleando palabras que son específicas de este universo digital, ya que en ellas se condensa información que puede transmitirse de manera más rápida y eficiente. Algunos, incluso, no son compartidos por todo el ámbito de los videojuegos, sino que se crean de manera específica para cada tipo de juego, como sucede con algunas palabras especializadas relativas a los MOBA. Sumado a los ejemplos de la introducción, se presentan a continuación otros que sirvan como muestra de este vocabulario:

- (5) **V-II - 3:31**
D: no no no no no↓ / Kata y Lux bot↓
- (6) **V-x - 16:18**
A: si es que no sé por qué me empeño en jugar otras líneas si soy top laner↓
- (7) **V-v - 28:04**
C: eeh hombre si me das / si me das el blue me lo quedo hombre [que]↓

El primer término (6) hace referencia a una ubicación específica del mapa de juego del *League of Legends* (2009), tomando de manera metonímica la palabra *bottom* (abajo) para designar el carril que discurre por la línea inferior del mapa. Por su parte, en (7) se designa a un jugador que desempeña sus funciones en la zona superior, también propio de este videojuego, derivado de la unión entre *top* (arriba) y *laner* (línea). El último elemento especializado (8) se refiere a un monstruo que da una bonificación que solo existe en estas partidas de manera metonímica a través del término *blue* (azul) que identifica a esta ventaja.

Esta terminología trasciende la interacción dentro del juego y se integra en casi todos los ámbitos relacionados con el *League of Legends*. La presencia de estos términos en guías (8), comentarios de transmisiones en vivo y foros de discusión (9 y 10) evidencia la profundidad con la que el vocabulario específico se ha arraigado en la cultura del juego, reflejando y moldeando la experiencia compartida de su comunidad global:

- (8) **Youtube - ¡LOS MEJORES TIPS PARA MEJORAR EN LEAGUE OF LEGENDS! - mayo 2021**
...manera para los soportes no perteneces a la línea del bot con el a de carril no tenéis que estar...
- (9) **Blogs - focus al ADC, una frase de Noobs - 2015**
Flan que te tocan y te desases o bien un tanque, la única diferencia es la distancia. Los campeones del...
- (10) **Foros - consejos contra y para campeones - mayo 2011**
mid que me gusta más, pero tampoco me desagrada el top y he estado buscando comentarios en los foros de...

Se trata, por tanto, de un vocabulario que está extendido por toda la comunidad de usuarios del videojuego. De hecho, la frecuencia de uso de los términos en todos los medios guarda una relación similar (entre 3,7% y un 1,9%), como se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 7. Porcentaje uso términos en los discursos

	Porcentajes
Partidas	3,71
Youtube	1,91
Blog	3,73
Foro	3,73

	Type	Rank	Freq	Range		Type	Rank	Freq	Range
1	juego	68	485	122	11	rango	169	209	65
2	vida	74	462	105	12	caso	179	195	55
3	poder	117	311	97	13	azir	181	194	6
4	partidas	127	289	82	14	personajes	185	192	66
5	habilidades	137	263	77	15	velocidad	188	190	53
6	línea	140	257	70	16	forma	193	182	75
7	jugadores	142	255	90	17	cambios	195	180	62
8	importante	156	234	56	18	enemigos	195	180	71
9	torre	162	220	48	19	personaje	199	178	70
10	base	166	216	67	20	objetos	200	177	71

Esto implica que, al menos en los datos recogidos, puede considerarse que este léxico tiene una visibilidad relativamente alta en todos los discursos relacionados con el videojuego, de manera que puede considerarse que su uso está asentado por los jugadores del *League of Legends*. Además, en los datos mostrados en la tabla 7 puede observarse que las palabras más frecuentes, es decir, las que se sitúan en cabeza, suelen ocuparlas, precisamente, léxico vinculado con el videojuego⁸.

Esta necesidad de un vocabulario específico refleja cómo, con la evolución y sofisticación de los videojuegos, la precisión en la identificación y comunicación de ciertas circunstancias se ha vuelto esencial. Más aun cuando estos han alcanzado un grado de profesionalización comparable al de los deportes tradicionales⁹. Asimismo, la sofisticación del conocimiento en este ámbito se manifiesta también en la proliferación de wikis y recursos dedicados, que ofrecen detalles no solo sobre el vocabulario, sino también sobre historia, personajes, estrategias y geografías del juego.

(11) **V-vi - 4:39**

C: pero cre- es que creo que es eso pero no lo sé→

D: pues pones *Wikilol*

C: lo [he buscado (())]

S: [Wikilol]

D: y en el Wikilol te saldrá toda esa mierda↓

C: ¿eso es verdad?

D: sí

[...]

D: [mira] tienes dos mil cuatro artículos↓ / para aburrir ala / tiene sección de mapas historia jugabilidad↑

Este fragmento es una muestra de cómo los jugadores son conscientes de la existencia de recursos externos para clarificar y comprender mejor terminologías y conceptos del juego. Sin embargo, al tratarse de un universo que también está en constante cambio debido a las actualizaciones que el videojuego experimenta, su vocabulario también está en continua expansión:

(12) **C-03 - 1:16¹⁰**

D: [yaa antes había] cuatro runas de mierda que [eran *velocidad*↑ *velocidad*↓ *ataque*↑ *ataque*↓] ahora es -*ataque con velocidad de no sé qué* / y te lo lees y no es *velocidad*↑ es una cosa es un cometa o algo [así nadie lo sabe ¿sabes?]↑

Este segundo ejemplo refleja la confusión que el hablante D siente ante la evolución y expansión del léxico del juego, un sentimiento que probablemente sea común entre los jugadores menos experimentados o con menor frecuencia de juego. Este hecho provoca que sea todo un reto para los jugadores mantenerse actualizados y comprender completamente los términos y conceptos que van introduciéndose.

⁸ Para extraer estos datos se empleó el programa Antconc (2023). En la búsqueda de las palabras más frecuentes del corpus, se excluyeron palabras de contenido procedimental / gramatical, como artículos, conectores, pronombres o demostrativos, así como partículas discursivas.

⁹ De hecho, el crecimiento de los *esports*, con ligas profesionales, patrocinadores, entrenadores y torneos internacionales, ha consolidado su estatus como una industria altamente competitiva y organizada. Esta profesionalización no solo abarca a los jugadores, sino también a comentaristas, analistas y técnicos, lo que subraya la importancia de un vocabulario técnico y especializado para garantizar una comunicación clara y efectiva en todas las facetas del juego.

¹⁰ Conversación extraída del corpus recogido en Badia (2023)

En resumen, esta sección ha intentado demostrar cómo el léxico se ha arraigado y expandido en la comunidad de jugadores de League of Legends, convirtiéndose en una herramienta esencial para la comunicación y la interacción tanto dentro como fuera del juego. A través de los ejemplos y datos presentados, se ha evidenciado cómo este vocabulario refleja y moldea la experiencia compartida de los jugadores. No obstante, resulta interesante proponer una breve clasificación que identifique los distintos tipos de palabras que surgen en este entorno digital.

5.2. La clasificación del léxico de los videojuegos

A partir de los datos del corpus, se realizará una presentación léxico vinculado a este videojuego. Mientras que la sección anterior se centró en la expansión y prevalencia de este vocabulario, aquí se tratará de clasificar y comprender los diferentes tipos de términos que emergen en este entorno digital. Esta tipología no solo permite apreciar la diversidad y riqueza del léxico, sino también entender cómo los diferentes elementos del juego y las interacciones entre jugadores se ven reflejados en el lenguaje. A continuación, se presenta una clasificación temática del léxico, acompañada de ejemplos representativos que ilustran cómo los jugadores han creado y adaptado palabras para describir acciones, objetos, personajes y situaciones específicas dentro de este universo digital.

Tabla 8. Clasificación de los términos según su temática¹¹

Clasificación temática	Palabras ejemplo
Características personajes o monstruos	<i>Tanque</i> : resistente al daño <i>Carry</i> : dador de daño <i>AP</i> : poder de habilidad <i>Jungler</i> : situado entre líneas <i>Minion</i> : pequeño monstruo ayudante de su respectivo equipo
Habilidades	<i>Flash</i> : teletransportarse <i>Q</i> : habilidad con esa tecla <i>Ulti</i> : habilidad definitiva
Situaciones partida	<i>Gank</i> : emboscada <i>Splitpush</i> : presión de un jugador en una línea separada del resto <i>Teamfight</i> : batalla que involucra a todos los jugadores
Objetos y estructuras	<i>Blue</i> : bonificación de maná que concede un monstruo <i>Runa</i> : elemento prepartida que otorga bonificaciones a los personajes <i>Nexo</i> : Estructura objetivo de los dos equipos
Ubicaciones	<i>Bot</i> : Línea inferior del mapa <i>Jungla</i> : Zona entre líneas <i>Mid</i> : Línea intermedia del mapa
Acciones jugadores o monstruos	<i>Tanquear</i> : Soportar el daño recibido por los enemigos <i>Feedear</i> : Morir muchas veces, otorgando experiencia a los enemigos <i>Farmear</i> : Recolectar minions para ganar experiencia y oro

A grandes rasgos, pueden diferenciarse cinco categorías distintas de acuerdo con la clase de elementos que nombran estas palabras. En primer lugar, dado que el juego recrea un espacio digital con unas coordenadas espaciales propias, se hace necesario identificar las distintas zonas del mapa, como sucede con las palabras vinculadas a las categorías *ubicaciones* junto con la de *objetos y estructuras*. Los jugadores, ya sea dentro o fuera del juego, tienen una manera de referirse a ciertas localizaciones o elementos de manera directa, como se observaba en los ejemplos (5) y (8) o en los siguientes (13) y (14):

(13) **Foro oficial - Fiddlestick jungler (2013)**

...Te lo digo porque de forma aleatoria y más en niveles bajos, ponerse a junglear es pedir que te llamen noob como mínimo por estar haciendo el ganso en la jungla y no apoyando tu posición en el mapa.

(14) **V-X - 10:49**

C: lo que tendrías que estar haciendo es estar farmeando tu jungla

En segundo, la existencia de avatares con una serie de *características* y *habilidades* también crea en los usuarios la necesidad de identificarlas para poder compararlas entre los distintos personajes del juego. De esta manera, se puede comparar la cantidad de *AP*, lo apropiado que resulta un personaje para desempeñar el rol de *tanque*, o sus *ultis* para, por ejemplo, seleccionar el más adecuado de acuerdo con

¹¹ Se muestran aquí una pequeña nómina de la composición de este vocabulario. Para consultarlo completo, puede acceder a cualquier glosario en línea, como Celis y Orejuela (2023), o en trabajos como Badia (2024).

la circunstancia que se presente en la selección de personajes (15) o comparar las actualizaciones que recibe un personaje (16):

(15) **I – 4:04 – 2016**

C: ¡Me cago en dios! <ts/> yo quería jugar con Lux <ts/>

A: Pero no necesitamos combo con que meta una buena ulti la Cassiopeia <ts/>

(16) **Foro oficial – My little Heca – 2014**

2 buffaco [...] Meterle su ulti como antes, es decir, que donde acabe el explote haciendo 50/100/150 de daño magico, es decir, devolverle la ulti antigua

Por último, dentro de cada videojuego es posible realizar una serie de *acciones* o vivir ciertas *situaciones* que en la realidad o no existen o no suelen vivirse. Por esta razón, los usuarios han creado palabras que les permitan identificarlas rápidamente, ya sea para avisarse de un peligro, dar una información o planear una estrategia:

(17) **Foro oficial – Runas genéricas AP – 2012**

Cuando lo necesites, en un gank del jungler, o cuando el enemigo está bajo de vida siempre tendrás habilidades y maná para usar disponibles.

Asimismo, otro aspecto que debe explicarse es que los procesos de formación que suelen emplearse para este léxico. Mayoritariamente, se pueden distinguir tres procedimientos: primero, una característica distintiva de este léxico es su fuerte dependencia del inglés, lo cual refleja la influencia global de este idioma en el ámbito de los videojuegos. Muchos términos utilizados por los jugadores del *League of Legends* son adaptaciones directas o ligeramente modificadas del inglés, como *tank* (tanque) o *carry*, que se han incorporado al vocabulario del juego en español casi sin cambios.

Es común designar objetos, personajes o características a través de uno de un rasgo o parte destacada, es decir, mediante un proceso metonímico. Por ejemplo, el término “blue” en *League of Legends* se refiere a la bonificación que otorga un monstruo específico, el cual es visualmente azul. Aunque este tipo de palabras simplifica la comunicación, también añade un nivel de dificultad al vocabulario, ya que es necesario tener ciertos conocimientos previos sobre el juego para entender su significado.

Otra tendencia notable en la creación de nuevos términos es la adición del sufijo “-ear” a las palabras inglesas para crear verbos, un proceso común en los hispanohablantes (García, 2007; Sánchez, 2012; Córdón, 2017) que, además, refleja la adaptabilidad y la creatividad lingüística de los jugadores. Este sufijo se utiliza para formar verbos que describen acciones específicas del juego, como *farmear*, derivado de *farm*, que significa recolectar *minions* para adquirir experiencia y oro, como se ha definido en la tabla anterior. Este proceso no solo facilita la incorporación de términos extranjeros en el habla cotidiana de los jugadores, sino que también permite la creación de un vocabulario que es inmediatamente reconocible y funcional dentro de la comunidad.

En resumen, los ejemplos presentados muestran que este contexto comunicativo obliga a los jugadores a equilibrar constantemente la claridad y la rapidez en las palabras que emplean. El uso de términos que designan realidades específicas del juego previene malentendidos y garantiza una comunicación lo más eficiente posible, un hecho especialmente importante en momentos de tensión, como emboscadas enemigas o batallas grupales.

A partir de esto, el análisis que sigue se centra en el léxico especializado de los videojuegos MOBA durante las partidas de este título, con el objetivo de comprender y explicar las dinámicas y particularidades de este tipo de discurso en el contexto del juego y la comunicación entre los jugadores. Así, se podrá iluminar uno de los factores que también afectan la dinámica de la interacción entre los interlocutores: su mayor o menor dominio del vocabulario técnico.

6. Resultados: entre el vocabulario especializado y la jerga

Vista la extensión de este vocabulario en la comunidad de usuarios y una pequeña clasificación de los términos, este apartado trata de analizar el grado de especialización de la interacción dentro de las partidas del *League of Legends* de acuerdo con el uso que se haga del léxico. Este propósito guarda relación con las dos hipótesis planteadas para describir esta característica: por un lado, (H1) el videojuego es un discurso de especialidad que presenta un uso frecuente de términos vinculados al videojuego y, por otro, (H2) a medida que un jugador tiene más experiencia en el juego, mayor uso hace de los términos.

En consecuencia, este apartado se divide de la siguiente forma: en primer lugar, para comprobar el uso del léxico (H1) se va a mostrar el recuento de la media de términos que suelen componer las intervenciones por medio de un *gráfico de barras* (gráfico 1) que compara los valores de cada partida grabada y uno *circular* (gráfico 2) que contraste de manera general su uso en los dos modos de juego: el ARAM y el MOBA. Seguidamente, se expondrá un gráfico de calor (gráfico 3) en el que se pueda visualizar la distribución de su uso a lo largo de cada una de las partidas del juego.

Por su parte, para demostrar (H2), se va a analizar el uso que cada hablante de las grabaciones registradas hace de esta terminología. Con ello, se pretende observar si existe relación entre alguna de sus características y el mayor o menor empleo de este vocabulario. Estos datos (tablas 9 y 10) pretenden comparar la media de uso que hace cada uno de los usuarios por partida para, posteriormente, comprobar el nivel de correlación que existe entre este parámetro y la mayor o menor experiencia de los usuarios mediante una *Phi de Pearson*.

En relación con la primera hipótesis, puede comprobarse que la comunicación dentro de este entorno digital se carga de una serie de palabras que no forman parte del léxico común, pero que su uso cambia de acuerdo con los dos modos de juego principales del juego.

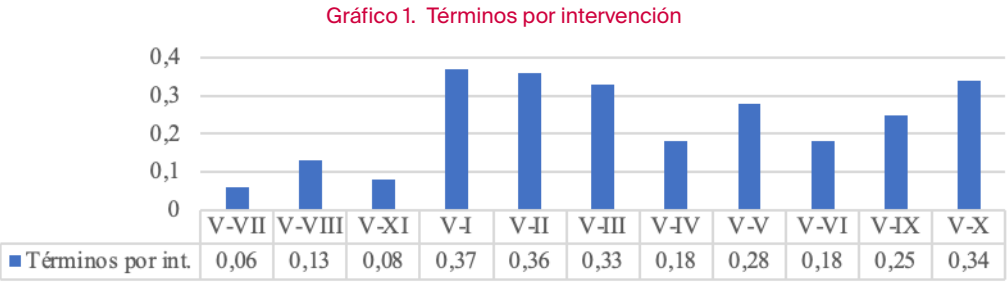


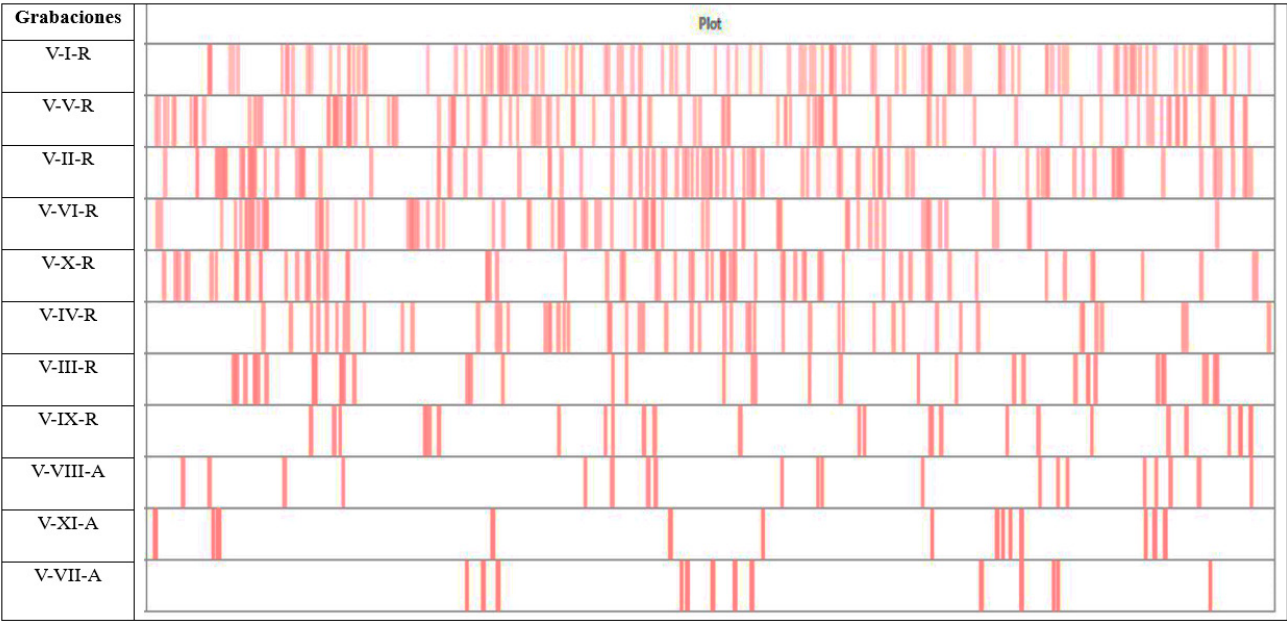
Gráfico 2. Porcentaje de términos en cada modo de juego



En el Gráfico 1 se observa una alta frecuencia de términos especializados, puesto que casi todos los datos oscilan en torno a 0,3 por intervención. En términos generales, esta distribución indica que se registra, al menos, una palabra de este vocabulario por cada cuatro intervenciones en las partidas del modo *reclutamiento* (de V-I a V-X). En contraste, el Gráfico 2 revela una presencia considerablemente menor de dichos términos en las partidas *ARAM* (de V-VII a V-XI). Esta diferencia podría explicarse por la dinámica del juego: en el modo reclutamiento, los jugadores están distribuidos en un mapa amplio y, muchas ocasiones, no son testigos directos de todo lo que acontece en la partida, de manera que necesitan mantenerse en contacto para coordinarse, hecho que demanda una comunicación específica. Por el contrario, en el *ARAM*, los jugadores se concentran en una única ubicación la mayor parte del tiempo y, en consecuencia, se disminuye la necesidad de informar sobre peligros o situaciones que otros miembros del equipo no hayan observado.

Esta distinción en el uso de la terminología se confirma mediante el análisis temporal de los términos en las grabaciones, es decir, al estudiar en qué momentos de las partidas aparecen expresiones relacionadas con el vocabulario del videojuego. Para ello, se ha utilizado un gráfico que muestra la distribución temporal de estas palabras especializadas en los dos tipos de partidas: Reclutamiento (R) y *ARAM* (A):

Gráfico 3. Distribución de los términos en las partidas



En las partidas de *reclutamiento*, las marcas rojas indican una distribución densa y constante de términos a lo largo de la partida, lo que refleja la necesidad de comunicación técnica continua inherente a la estrategia y tácticas empleadas en este modo. Esta consistencia sugiere que la terminología especializada es parte integral para la coordinación y ejecución de jugadas durante todo el encuentro.

En contraste, el modo ARAM muestra un patrón de uso de términos especializados que suelen concentrarse en la fase inicial de la partida. Esta tendencia podría interpretarse como un reflejo de la rápida escalada de la acción en este modo, donde las estrategias se establecen rápidamente y no requieren tanta discusión a medida que avanza la partida. En otras palabras, las mecánicas de juego y las situaciones se vuelven más mecánicas y sencillas y, en consecuencia, menos dependientes de una comunicación específica.

Independientemente de esta diferencia entre los dos modos de juego, no puede obviarse que este vocabulario está siempre presente en la comunicación de las partidas del *League of Legends*, como demuestra el hecho de que en todas ellas hay registrados más de 10 términos especializados (barras rojas en el gráfico 3). Este hecho dota a la comunicación, como se ha dicho, de cierto grado de especialización. Este llega a ser tan elevado que no todos los jugadores conocen el vocabulario en su totalidad, sino que es necesario un gran número de partidas para alcanzar su conocimiento. Consecuentemente, existe cierta correlación entre el uso de términos especializados y la mayor experiencia en el juego:

Tabla 9. Relación de experiencia de juego y términos por partida empleados por cada participante

Participantes	Experiencia	Términos por partida
A	4	34,71428571
B	3	25,28571429
C	5	52,72727273
D	4	22
S	1	8,4

Tabla 10. Relación términos por partida y experiencia de juego mediante Phi de Pearson

Matriz de correlaciones		Valor-p (Pearson)
Variables	Términos por partida	
Experiencia	0.883	0.047

Los datos de la tabla 9 muestran que C y A son los dos jugadores que más uso hacen de este vocabulario por partida. Como se ha señalado en la tabla 4, estos dos se caracterizan por ser los usuarios con mayor experiencia en las partidas. Además, si se procesan estos valores mediante una *Phi de Pearson* se comprueba que existe una relación positiva (0.883) avalada por los datos ($p=0.047$) entre la cantidad de léxico especializado que un usuario emplea y su mayor tiempo y experiencia en el juego.

Este resultado vuelven a reforzar la hipótesis de que la comunicación en el videojuego tiene cierto grado de especialización, aunque su uso dependerá de las características del usuario y, en ocasiones, de la situación. De hecho, los usuarios con mayor experiencia, además de emplear términos, suelen encontrarse en dos tipos de situaciones en relación con sus compañeros: 1) bien explicando el léxico a los usuarios novatos (18), 2) bien infiriendo el significado de aquellos elementos que no conocen (19):

(18) **V-vi - 3:31**

D: me voy a hacer main Soraka OTP top↓ / (RISAS)

C: main Soraka OTP es que OTP es más que main→

S: a tope

C: OT- OTP es one trick point es una persona que se ha especializado [solo↑] / [en un pers] onaje↓

(19) **V-vi - 4:09**

C: y todavía no he averiguado qué significaba lo dee→ lo de la silence / que no lo pillo↑

D: [(())]

S: [el silence]

C: hay un momento donde la- dondee→ hasta en el competitivo sale dondee se van a- aa farmear↑ que es un momento dee→ / creo que las silence son el momento donde no haay- no hay objetivos↓

A medida que un usuario juega más partidas, su conocimiento aumenta y se vuelve cada vez más experto en el tema. Este léxico llega a calar tanto en los jugadores que, incluso, se introduce en sus conversaciones cotidianas, de forma que aquellos que son novatos o hablantes que no conocen el videojuego pueden llegar a no comprender o acceder a determinados diálogos. No obstante, el desconocimiento del vocabulario (y,

en consecuencia, de algunos elementos del juego) puede provocar situaciones de reprobación por parte de los compañeros:

(20) **C-03 – 00:57**

D: [es que no-] / es que no tien[es el] wanchifly cargao

B: (RISAS)

C: ¿entonces qué runas te has puesto?↑

D: yo qué séé↑

C: las que te decía la página↓

D: sí

C: ni te las has leído↓

D: (RISAS) yo pa' qué (RISAS)

C: pues si no lees no mejoras↑

En (20) se recrea lo que ha ocurrido en la grabación (V-x): el hablante C le había explicado a D que realizara una acción mediante el uso de un término especializado. Esta, como lo desconocía, no le ha hecho caso, razón, en parte, por la que el equipo ha perdido la partida. Entonces, en el fragmento C le pide explicaciones a D por su comportamiento y esta se defiende aludiendo a que desconoce la palabra que ha empleado. En otras palabras, dada su relevancia, se puede llegar a censurar la falta de conocimiento de los compañeros, como se ha observado en el ejemplo.

Por último, cabe insistir en el hecho de que este vocabulario no solo se emplea dentro de las partidas, sino que la comunidad de usuarios hace uso de él siempre que se mencionen temas relacionados con el videojuego. Los foros, noticias y blogs, así como las conversaciones entre jugadores, están cargadas de estos términos que, en definitiva, parecen ser la seña de identidad de una comunidad que ha ido creciendo a lo largo de los años desde el lanzamiento del *League of Legends* (2009), como se ha ejemplificado con los fragmentos (7), (8), (9) y (16) o en los siguientes:

(21) **C-03 – 1:57**

C: power farming↓ / eso quiere decir que los campamentos c- eeh spawnear antes↓ entonces tú te lo haces y spawnear...

(22) **Foro – Azir será top – agosto 2014**

Anywayz, pensemos en la build. Lo primero voy a explicar por que no me gustan algunos ítems....

(23) **Youtube – ¿Qué línea jugar? ¡ Descubre... - mayor 2021**

...y es que para entender el rol de support es muy importante entender el rol de la top link / de la misión de la jungla y de la de carry...

En síntesis, el género *MOBA* dentro del ámbito de los videojuegos ha evolucionado hasta alcanzar un grado de complejidad tal que ha precipitado la formación de un léxico específico. Este vocabulario especializado surge para nombrar fenómenos únicos a la experiencia del juego, y se convierte en un conocimiento compartido entre los jugadores a medida que profundizan en su participación. Por ende, el lenguaje de los *MOBA* puede ser considerado una forma de jerga especializada (H1), que se manifiesta en un contexto lúdico no formal. A pesar de esta situación informal, la jerga cumple con un doble propósito: por un lado, funciona como una seña identitaria de esta comunidad de jugadores y, por otro, permite una comunicación efectiva y precisa entre los jugadores. Además, se observa que el dominio de este vocabulario especializado es proporcional al nivel de experiencia del jugador (H2), lo que subraya la correlación entre el nivel de especialización del discurso y la competencia en el juego.

7. Conclusiones

Los videojuegos, como fenómeno cultural digital, trascienden su rol de entretenimiento para constituir plataformas de colaboración y comunicación entre usuarios de todo el mundo. Este estudio, a través de un ejemplo de ellos, el *League of Legends* (2009), ha tratado de evidenciar cómo, particularmente en títulos colaborativos, la comunicación entre jugadores evoluciona hacia sistemas lingüísticos adaptados a las dinámicas específicas del juego.

Por esta razón, en respuesta a las demandas del contexto de juego, el lenguaje ordinario se modifica hacia una economía lingüística, es decir, se trata de simplificar la comunicación empleando palabras que encapsulen conceptos complejos. Ejemplos de ellos, como se recordará, se han podido ver en palabras como *bot*, que resulta menos confusa y más directa que decir «línea inferior del mapa»; o *tanque* para referirse a personajes robustos, resistentes al daño y/ o con mucha vida.

De acuerdo con los datos anteriores, se ha demostrado que esta terminología se emplea de forma regular durante las partidas, con una presencia particularmente notable en el modo reclutamiento, el preferido de los jugadores. Además, también se utiliza en otros contextos relacionados con el videojuego, como foros, blogs o videos. Este hecho comporta que haya un obstáculo inicial en la comunicación tanto para nuevos jugadores como para observadores externos, como se ha mostrado en el ejemplo 19.

Por lo tanto, la comprensión de este vocabulario se vuelve esencial para seguir adecuadamente la dinámica de juego. Además, la utilización constante de un léxico que puede resultar inaccesible para los novatos del juego es un fenómeno alineado con las características de los discursos especializados, de acuerdo con las tesis de Cabré (Cabré, Llorente y Estopà, 1996; Cabré, 2005). Esta persistencia de un lenguaje técnico

no solo demarca la competencia y la pertenencia a la comunidad de jugadores, sino que también subraya la naturaleza especializada del discurso dentro del contexto de los MOBA.

Además, en la actualidad, existen recursos dedicados de manera exclusiva no solo a explicar estos términos, sino también cualquier aspecto de la compleja realidad que presenta este videojuego. Esta situación no es exclusiva del *League of Legends*, sino que se repite en muchos títulos que tienen la suficiente complejidad e interacción entre los usuarios como para crear vocabularios propios. Ejemplos de ello lo presentan otros MOBA como *Dota2* (Ulfe y Sec, 2021); los *shooters* como *Call of Duty* (Torres, 2013), o los juegos de estrategia militar, como *Starcraft* (Dor, 2018).

Sin embargo, la finalidad de este léxico va más allá de su función comunicativa. Cuando una de estas palabras es empleada, es fácilmente reconocida como propia de la comunidad de jugadores e, incluso, puede llegar a identificarse el género de videojuegos o título del cual procede. Ya sea en noticias, reportajes, guías en Youtube o foros de discusión, este léxico es empleado en todas aquellas circunstancias que guardan cierta relación con el videojuego en cuestión. Se trata, por lo tanto, de una señal de identidad de los jugadores. En consecuencia, este vocabulario podría considerarse también como una jerga identificativa de esta comunidad de usuarios.

Como se ha podido comprobar, los videojuegos constituyen un universo digital complejo que, gracias a Internet, han permitido conectar a millones de personas en todo el mundo, compartiendo un espacio virtual. Como todo en el ser humano, esta nueva situación ha requerido la adaptación de los usuarios tanto en el aprendizaje de nuevas dinámicas, como el control de los personajes a través del teclado, como la modificación del habla para dar cuenta de los elementos que conforman esta nueva realidad. Este estudio ha tratado de subrayar la importancia de la jerga especializada en la construcción de la identidad digital y la cultura de los videojuegos. Es, en definitiva, un contexto fértil para la innovación lingüística y una muestra más de la influencia que Internet y el mundo digital ejercen sobre nuestro lenguaje.

Referencias bibliográficas

- Aladro-Vico, Eva y Jardón Clemente, María (2022). "Los memes como jerga del lenguaje digital". *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 27, 143-157. <https://doi.org/10.5209/ciyc.81695>
- Anthony, Laurence (2023). *AntConc (Version 4.2.4)* [Computer Software]. Tokyo, Japan: Waseda University. Available from <https://www.laurenceanthony.net/software>
- Badia Climent, Sara (2023). *Lenguaje coloquial y videojuegos en línea. El caso de los MOBA: hacia un nuevo tipo de comunicación*. Valencia: Universitat de València (tesis doctoral).
- Bartoš, Lubomir (2011). "En torno al concepto de jerga", *Studia Romanistica*, 11, 11-17
- Di Bitetti, Mario Sebastián (2012). "¿Qué es el hábitat? Ambigüedad en el uso de jerga técnica". *Ecología austral*, 22(2), 137-143.
- Brown, Gillian y George Yule (1993). *Análisis del discurso*. Madrid: Visor.
- Cabré, María Teresa (2004). "¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?", en Andreu P.J.V. van Hooft (ed.), *Textos y discursos de especialidad*, 19-33. Leiden: Brill.
- (2005): "Una nueva teoría de la terminología: de la denominación a la comunicación" en Cabré (ed.), *La terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*, 1000-1019. Barcelona: Documenta Universitaria.
- Llorente, Manuel, y Estopà, Rosa (1996). "Terminología y fraseología", *Actas del V Simposio de Terminología Iberoamericana*, 67-81.
- Calvi, María Vittoria (2010). "Los géneros discursivos en la lengua del turismo", *Ibérica*, 19, 9-32.
- Cordón Flores, Álvaro (2017). *Clasificación de las palabras por terminaciones y coincidencias fónicas, gramaticales y lexicosemánticas. Creación de un inventario y posibilidades didácticas*. Málaga: Universidad de Málaga. Tesis doctoral
- Coseriu, Eugenio (1981). "La socio- y la etnolingüística. Anuario de Letras". *Lingüística y Filología*, 19, 5-30.
- Instituto Cervantes (1994). *Plan curricular del Instituto Cervantes*. Madrid: Instituto Cervantes.
- Consejo de Europa (2020), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa: Estrasburgo. www.coe.int/lang-cefr.
- Domènech Bagaria, Ona; Estopà Bagot, Rosa y Cabré, María Teresa (2018): "La terminologia avui: termes, textos i aplicacions", *La terminologia avui*. Barcelona: UOC
- Dor, Simon (2018). "Strategy in games or strategy games: Dictionary and encyclopaedic definitions for game studies." *Game Studies*, 18(1), 43-55.
- Espinosa-Guerri, Guadalupe. (2016). "Los dientes de sierra: una herramienta para el estudio de la estructura interactiva del discurso dialógico", *Normas*, 13-26. <https://doi.org/10.7203/Normas.6.8828>
- (2024). *Visualización de la conversación coloquial española*. Valencia: Universitat de València. Tesis doctoral
- Estopà, Rosa (2014). "El reciclaje léxico: mecanismo de actualización terminológica recurrente entre los especialistas", *Debate Terminológico*, (11), 38-46.
- Gallego, Antonio Ordóñez (1993). "Jerga, cultura e información". *Revista de Sanidad e Higiene Pública*, 67, 243-247.
- García, José María (2007). "Verbos denominales en"-ear": caracterización léxico-sintáctica". *Revista española de lingüística*, 37(1), 279-310.
- Guiomar, Eugenio Ciapusio (2010). *Textos especializados y terminología*. Documenta Universitaria.

- Hafner, Katie y Lyon, Matthew (1998). *Where Wizards stay up late (the origins of the Internet)*. Nueva York: Touchstone.
- Halliday, Michael (1996). *El lenguaje como Semiótica Social*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Herring, Susan Catherine (2007). "A Faceted Classification Scheme for Computer-Mediated Discourse", *Language@Internet*, 4(1). <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0009-7-7611>
- Kutz, David O., Paolillo, John. C., y Zelenkauskaitė, Asta (2009). "Fast talking, fast shooting: Text chat in an online first-person game". en *2009 42nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 1-10. IEEE.
- y Androutsopoulos J. (2015). "Computer-Mediated Discourse 2.0" en Deborah Tannen, Heiddi E. Hamilton y Deborah Schiffrin (eds.), *the Handbook of Discourse Analysis*, 127-151.
- Iglesias, José María (2003). *Diccionario de argot español*. Madrid: Alianza.
- Kabatek, Johannes (2005). "Tradiciones discursivas y cambio lingüístico", *Lexis*, 29(2), 151-177
- Lara, Luis Fernando (2012). "La definición lexicográfica del vocabulario de germanía y jergal". *Revista Káñina*, 36, 13-18.
- Levinson, Stephen Charles (2006). "On the human "Interaction Engine"", en N.J. Enfield y S.C. Levinson (eds.) *Roots of Human Sociality: Culture, Cognition and Interaction*, 39-69. Oxford: Berg
- Morales-Ariza, Luis (2015). "La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea", *Revista electrónica del lenguaje*, 3.
- Murray, Denise Elizabeth (1985). "Composition as conversation: The computer terminal as médium of communication" L. Odell y D. Goswami (eds.), *Writing in Nonacademic Settings*, New York: Mouton de Gruyter, 203-227.
- (1987). "The context of oral and written language: A framework for mode and médium switching", *Language in Society*, 17, 351-373.
- Nieto Salas, Carlos Guillermo y Paco Saavedra, Juan Gerardo (2019). "Variación y creación léxica: Estudio sociolingüístico de la metátesis en la creación de jergas de los universitarios limeños". *Boletín de la Academia Peruana de la Lengua*, 66(66), 37 - 63. <https://doi.org/10.46744/bapl.201902.002>
- Pilar, Dolores (1995). "Panorámica del argot español", en León, V. (ed.), *Diccionario de argot español y lenguaje popular*. Madrid: Alianza
- PlayerAuctions. (n.d.). *League of Legends Player Count*. PlayerAuctions. <https://www.playerauctions.com/player-count/lol/>
- Pons Bordería, Salvador (2022). *Creación y análisis de corpus orales: saberes prácticos y cuestiones teóricas*. Berna: Peter Lang
- Richards, Jack Croft, Platt, John y Platt, Heidi (1997). *Diccionario de lingüística aplicada y enseñanza de lenguas*. Barcelona: Ariel.
- Ruiz Cordero, Cristina (2017). *Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Sánchez López, José (2012). "Procedimientos de creación léxica en el español actual" en Fernando Vilches y Tomás Albaladejo (coords.) *Procedimientos de creación léxica en el español actual*, 235-255. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos
- Sanmartín Sáez, Julia (2004). *Diccionario de argot*, Madrid: Espasa.
- Sperber, Dan y Wilson, Deirdre (1986). *Relevance*, Oxford: Basil Blackwell
- Tejada Martínez, Paula Patricia (2019): *Análisis lexicográfico de la terminología traducida y adaptada al español del videojuego FIFA 19* [TFM]. Universitat Jaume I.
- Torres Morales, Daniela (2013). *El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos* [TFM]. Universidad de Costa Rica.
- Uffe Rodríguez, César Eduardo, y Sec Barboza, Yessica Carolina (2021). *Análisis de la terminología en español en el videojuego Dota 2* [tesis doctoral]. Universidad César Vallejo.
- Van Dijk, Teun (1993). *Texto y contexto: semántica y pragmática del discurso*. Salamanca: Cátedra
- Wüster, Eugen (2010). *Introducción a la teoría general de la terminología ya la lexicografía terminológica (Vol. 1)*. Barcelona: Documenta Universitaria.
- Yus, Francisco (2011). *Cyberpragmatics: Internet-mediated communication in context*. Berna: John Benjamins Publishing Company.

Anexo: Sistema de transcripción Val.Es.Co.

- : Emisión de un interlocutor
- ?: Interlocutor no reconocido.
- § Sucesión inmediata, sin pausa apreciable, entre dos emisiones de distintos interlocutores.
- = Mantenimiento del turno de un participante en un solapamiento.
- [Lugar donde se inicia un solapamiento o superposición.
-] Final del habla simultánea.
- Reinicios y autointerrupciones sin pausa.
- / Pausa corta, inferior al medio segundo.
- // Pausa entre medio segundo y un segundo.
- /// Pausa de un segundo o más.
- (5") Silencio (lapso o intervalo) de 5 segundos; se indica el n° de segundos en las pausas de más de un segundo, cuando sea especialmente significativo.
- ↑ Entonación ascendente.

↓	Entonación descendente.
→	Entonación mantenida o suspendida.
^	Entonación circunfleja.
Cou	Los nombres propios, apodos, siglas y marcas, excepto las convertidas en "palabras-marca" de uso general, aparecen con la letra inicial en mayúscula.
PESADO	Pronunciación marcada o enfática (dos o más letras mayúsculas).
pe sa do	Pronunciación silabeada.
(())	Fragmento indescifrable. ((siempre)) Transcripción dudosa.
((...))	Interrupciones de la grabación o de la transcripción.
(en)tonces	Reconstrucción de una unidad léxica que se ha pronunciado incompleta, cuando pueda perturbar la comprensión.
pa'l	Fenómenos de fonética sintáctica entre palabras, especialmente marcados.
°()°	Fragmento pronunciado con una intensidad baja o próxima al susurro.
h	Aspiración de "s" implosiva.
(RISAS, TOSES GRITOS...)	Aparecen al margen de los enunciados. En el caso de las risas, si son simultáneas a lo dicho, se transcribe el enunciado y en nota al pie se indica "entre risas".
aa	Alargamientos vocálicos.
nn	Alargamientos consonánticos.
¿i !?	Interrogaciones exclamativas.
¿ ?	Interrogaciones. También para los apéndices del tipo "¿no?, ¿eh?, ¿sabes?"
i !	Exclamaciones.
és que se pareix a mosatros:	Fragmento de conversación en valenciano. Se acompaña de una nota donde se traduce su contenido al castellano.
<i>Letra cursiva:</i>	Reproducción e imitación de emisiones. Estilo directo, característico de los denominados relatos conversacionales.
Notas a pie de página:	Anotaciones pragmáticas que ofrecen información sobre las circunstancias de la enunciación. Rasgos complementarios del canal verbal. Añaden informaciones necesarias para la correcta interpretación de determinadas palabras (la correspondencia extranjera de la palabra transcrita en el texto de acuerdo con la pronunciación real, siglas, marcas, etc.), enunciados o secuencias del texto (p. e., los irónicos), de algunas onomatopeyas, etc.
Sangrados a la derecha:	Escisiones conversacionales