Artículo redactado en el marco del convenio de otorgamiento de beca de posgrado celebrado con la becaria traductora pública Sofía Maite Domínguez



Los desafíos de localizar elementos descriptivos en videojuegos: el caso de los títulos de jugador de *VALORANT*

| Por la traductora pública Sofía Maite Domínguez

En 2025, gracias a la beca que me otorgó el Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires, tuve la oportunidad de finalizar la cursada de la Maestría en Nuevas Tecnologías de la Traducción, Localización y Traducción Audiovisual, dictada en la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires.

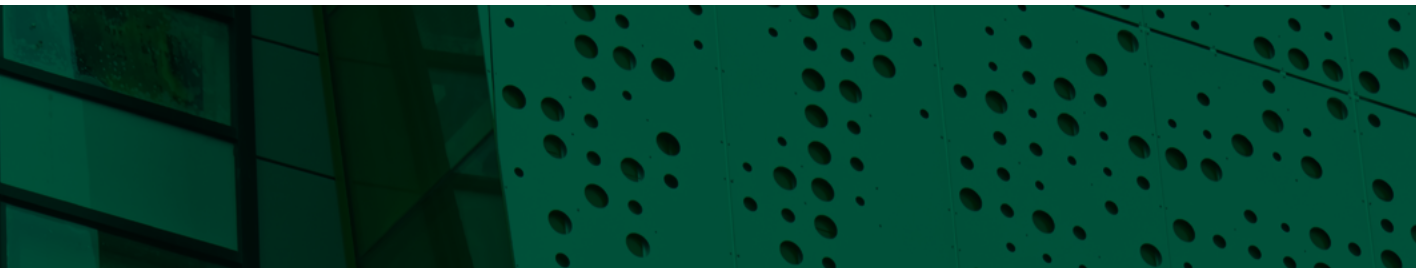
Entre las diversas materias de la carrera, una de las que más despertó mi interés fue Localización de Videojuegos, dictada por Gabriel Fuentes. En ella, abordamos temas como la historia de los videojuegos, la adaptación cultural, la transcreación, la neutralización de la marca de género, el kit de localización, la accesibilidad y los distintos géneros de videojuegos. Más allá de los contenidos teóricos, la asignatura me permitió comprender la complejidad que implica localizar un videojuego y observar con otros ojos elementos que forman parte de mi experiencia cotidiana como jugadora. Fue así como descubrí que, incluso, los textos más breves pueden plantear desafíos de localización.

Un ejemplo de ello son los títulos de jugador de *VALORANT*. Los títulos de jugador son elementos cosméticos que no afectan la jugabilidad, pero que permiten a los usuarios personalizar su perfil y expresar aspectos de su identidad dentro del juego. Estos títulos aparecen debajo del nombre del jugador y suelen estar compuestos por una sola palabra o por frases muy breves. La mayoría son adjetivos que hacen referencia a determinadas cualidades o rasgos de personalidad, como «Imparable», «Inigualable» o «Veloz». Otros incorporan términos propios de la cultura *gamer*, como *Carry* o *Clutch*; referencias externas al juego, como *Gnarly*, canción de la banda KATSEYE, y expresiones populares de internet, como *UwU*, *Six Seven* o *Aura Farming*. Aunque su función es principalmente estética, constituyen una forma de representación dentro del entorno virtual y contribuyen a la imagen que cada jugador proyecta ante los demás.

A simple vista, podría pensarse que la localización de estos elementos no presenta mayores dificultades debido a su escasa extensión. Sin embargo, la falta de contexto, las referencias propias de la comunidad *gamer* y las particularidades lingüísticas del español constituyen un interesante objeto de análisis desde la perspectiva de la localización de videojuegos. A continuación, se examinarán algunos de los desafíos que plantea la localización de los títulos de jugador al español latinoamericano, así como las decisiones que llevan a traducir algunos títulos y a mantener otros en inglés.

Uno de los primeros desafíos que aparece al analizar estos títulos es la marca de género. Muchos funcionan como etiquetas descriptivas; textos breves que acompañan el nombre del usuario y le atribuyen una cualidad, una actitud o una habilidad dentro del juego, como «Tóxico», «Iluminado», «Campeón» o «Cazador». En todos los casos, cumplen una función parecida: caracterizan al jugador ante los demás.

En inglés, los títulos de jugador no presentan marca gramatical de género; en español, en cambio, la localización exige tomar una decisión: optar por una solución sin marca o recurrir al masculino genérico. Por eso, en el juego aparecen soluciones como «Campeón», «Atascado», «Experto», «Técnico», «Cazador», «Iluminado» o «Desenmascarado», que recurren al masculino genérico, así como otras que



evitan la marca de género, como «Amigui» para *Bestie*, «Caprichitos» para *Brat*, «Orgullo» para *Proud* o «Con suerte» para *Lucky*.

Asimismo, es importante tener en cuenta que algunos títulos se obtienen como recompensa por desbloquear agentes específicos, por lo que la identidad del agente influye en el género con el que se localizan. En esos casos, el título no describe al jugador, sino al agente con el que se consigue. Por ejemplo, los títulos asociados a agentes femeninas aparecen en femenino, como «La Emperatriz» para Reyna o «Tejedora de Metales» para Vyse. Cabe destacar que, como solemos decir en nuestra profesión, todo depende del contexto.

Para evitar la marca de género cuando no sea necesaria, pueden aplicarse distintas estrategias de reformulación. De hecho, el propio juego ya recurre a ellas: *Disciplined* se localizó como «Pura Disciplina» en el español latinoamericano. Esta solución muestra una de las estrategias más útiles que pueden llevarse a cabo, que es transformar el adjetivo en un sustantivo que exprese la misma cualidad. Otra alternativa consiste en no traducir el adjetivo de manera literal, sino ir por aquello que el adjetivo expresa: la acción que implica o la condición que describe. En este sentido, podrían proponerse alternativas como «Sin máscara» para *Unmasked* o «Al acecho» para *Lurker*. También pueden elegirse adjetivos que mantengan la misma forma para cualquier género, como ocurre con «Implacable» para *Sweaty*. Estas soluciones no siempre conservan el mismo efecto con exactitud, pero permiten reducir la marca de género sin perder claridad ni naturalidad.

Otro desafío que presentan estos títulos es la terminología propia de la comunidad *gamer*. En *VALORANT*, algunos incorporan palabras en inglés que los jugadores hispanohablantes usan a diario, como *Carry* o *Boosted*. En muchos casos, traducirlas al español puede resultar menos natural que mantenerlas en inglés, porque la comunidad ya las incorporó a su vocabulario cotidiano dentro del juego. Traducir estos términos al español puede servir para quienes no conocen esa jerga, pero también puede sonar forzado para quienes ya están familiarizados con ellos.

Hard Carry en español latinoamericano se localizó como «Megacarreador». Esta solución adapta el préstamo *carry* a una forma más hispanizada, cercana al verbo *carrear* (derivado del inglés *to carry*), muy usado por la comunidad *gamer* para referirse a quien tiene la mayor cantidad de bajas del equipo y, por su desempeño, resulta clave para ganar una partida. Aun así, podría argumentarse que es más fácil dejar el título en inglés u optar por una opción más creativa como «*Carry* imparable»: se entiende sin dificultad y, además, evita la marca de género. La decisión no depende solo del significado literal, sino también de cómo hablan los jugadores y de qué tan integrada está esa palabra en la experiencia cotidiana del juego.

En el caso de *Boosted*, en español latinoamericano se localizó como «Mejorado». Si bien la traducción funciona a nivel literal, en la comunidad *gamer*, *boosted* suele usarse para referirse a alguien que subió de rango gracias a la ayuda de otra persona, más que por su propio desempeño, por lo que la versión en español no termina de reflejar el uso que el término tiene dentro de la comunidad.

Además de la terminología *gamer*, algunos títulos muestran hasta qué punto el contexto puede ser determinante para elegir una solución de localización. Títulos como *Six Seven* o *Gnarly* no plantean una dificultad únicamente lingüística, sino también contextual. Para decidir cómo abordarlos, no alcanza con saber qué significan sus palabras por separado, sino que también es necesario reconocer de dónde vienen y qué relación tienen con la comunidad de *VALORANT*. *Six Seven*, localizado como «Seis Siete», remite a un meme o expresión popular de internet que incluso los jugadores hispanohablantes suelen reconocer en inglés. Por eso, al traducirlo literalmente, se pierde el sentido de la expresión original. Con *Gnarly* ocurre algo similar: en español latinoamericano se mantuvo como *Gnarly*, mientras que en español de España se localizó como «Brutal», una opción que funciona si se toma el término como una expresión de intensidad o sorpresa. Sin embargo, dentro del contexto de *VALORANT*, el título está relacionado con la canción de la banda KATSEYE y con la participación de una de sus integrantes, Megan, en el *showmatch* del Masters Santiago, un torneo internacional de *VALORANT*. En ese caso, «Brutal» deja afuera por completo la referencia asociada al título original.

Estos ejemplos muestran que los títulos de jugador, aunque a simple vista parezcan elementos simples dentro de la interfaz, implican decisiones de localización muy variadas. En una sola palabra o en una frase breve pueden aparecer problemas de género gramatical, terminología específica de la comunidad *gamer*, memes y referencias externas al juego. Esto permite ver que localizar un videojuego no consiste únicamente en traducir el contenido que aparece en pantalla, sino también en comprender cómo ese contenido funciona dentro del juego.■