

# Els videojocs i la llengua: un repte pendent de la normalització

## La terminologia dels videojocs en català

MARTA GRANÉ FRANCH  
TERMCAT




Font: Teddy Guerrier / Unsplash

**L**a indústria dels videojocs és avui un fenomen de masses. Actualment, en els territoris de parla catalana hi ha una dinàmica activitat professional pel que fa als estudis de desenvolupament de videojocs i una intensa interacció entre l'ampli col·lectiu de jugadors. Tanmateix, sovint, la llengua que s'hi utilitza recorre a solucions provinents de l'anglès en casos en què es poden emprar alternatives catalanes.

Amb la intenció de promoure l'ús del català en la terminologia pròpia d'aquesta activitat, l'any 2009 el TERMCAT va publicar el primer recull sobre terminologia dels videojocs, que s'ha anat ampliant i actualitzant des d'aleshores. Així, la *Terminologia dels videojocs* recull actualment 280 termes en català, amb els equivalents en castellà, francès, anglès i alemany, i definicions en català. És el resultat d'un treball de col·laboració entre terminòlegs i especialistes del sector provinents de l'àmbit de la formació universitària, de l'Administració pública i de la indústria privada.

La neologia recollida és àmplia i s'ha procurat oferir en la majoria dels casos alternatives pròpies. A continuació a la taula 1 se n'ofereixen uns quants exemples, classificats temàticament segons les categories establertes en el diccionari i amb l'equivalent anglès entre parèntesis.

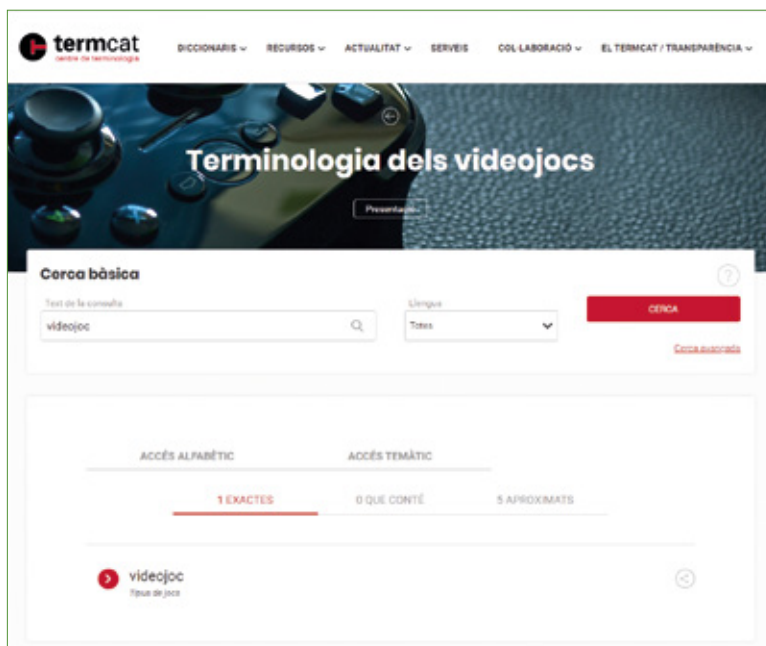
Complementàriament al diccionari, també hi ha disponibles dos materials gràfics per a la difusió de la terminologia. Són el relat immersiu *Videojocs. Termes clau* i l'interactiu *Termes de videojocs: com els diem en català*. 

## La terminologia dels videojocs en català

Marta Grané Franch

Àmbits temàtics	Alguns termes
Creació	animació d'esquelet ( <i>skeletal animation</i> ), art conceptual ( <i>concept art</i> ), realitat augmentada ( <i>augmented reality</i> ), realitat virtual ( <i>virtual reality</i> ), tècnica de nivell de detall/tècnica LOD ( <i>LOD technique</i> ), usabilitat ( <i>usability</i> )
Dispositius de joc	càmera web ( <i>webcam</i> ), comandament de joc ( <i>gamepad</i> ), emulador ( <i>emulator</i> ), palanca de control ( <i>joystick</i> ), plataforma de joc ( <i>game platform</i> )
Tipus de jocs	joc de cursa infinita ( <i>endless running game</i> ), joc de simulació ( <i>simulation game</i> ), joc de trets ( <i>shooter</i> ), joc en xarxa massiu ( <i>persistent world game/MMOG</i> ), joc multijugador ( <i>multiplayer game</i> )
Interacció i comunitat	avatar ( <i>avatar</i> ), enemic final ( <i>boss</i> ), esports electrònics ( <i>e-sport</i> ), món persistent ( <i>persistent world</i> ), seqüela ( <i>sequel</i> ), torneig ( <i>tournament</i> ), trobada LAN ( <i>LAN party</i> ), vida ( <i>life</i> )
Indústria	estudi independent ( <i>third party studio</i> ), jugabilitat ( <i>gameplay</i> ), prototipatge ( <i>prototyping</i> ), publicitat intrajoc ( <i>ingame advertising</i> ), versió candidata ( <i>release candidate</i> )

TAULA 1. Terminologia dels videojocs classificada temàticament



## El refrany

L'hivern dona les cartes  
i la primavera fa el joc

Font: Paremiologia catalana. [www.dites.cat](http://www.dites.cat)