

## Terminologia dels videojocs

### Introducció

---

#### Selecció de la terminologia

La terminologia que conté aquest recull s'ha seleccionat tenint en compte la seva pertinència prenent com a guia l'arbre de camp que estructura l'àmbit temàtic d'estudi. Així, hi trobareu termes referents a la creació (*animació d'esquelet, mapa d'il·luminació, seqüència cinematògica...*), als dispositius de joc (*comandament de joc, consola portàtil, microprogramari...*), a la tipologia dels videojocs (*arcade, joc de simulació, joc en xarxa...*), a la programació (*base de coneixements, base de fets, cerca de camins...*), a la interacció i les comunitats de jugadors (*enemic final, món persistent, trobada LAN...*) i a la indústria dels videojocs (*estudi exclusiu, estudi intern, joc de llançament...*).

La selecció ha tingut en compte, a més, dos criteris específics. D'una banda, i atès el caràcter especialitzat de l'obra, s'han exclòs els termes de l'àmbit general de la tecnologia que no remetent a una noció específica dins l'àrea dels videojocs; així, termes com *mòdem, televisor o cable coaxial* s'han descartat, mentre que *telèfon mòbil, teclat o volant*, per exemple, s'hi han recollit per l'especificitat conceptual que presenten en l'àmbit. D'una altra banda, s'han deixat de banda termes que poden resultar efímers (per exemple, *frag, to*) o d'un àmbit d'ús restringit per estar vinculats directament a una marca (per exemple, *force feedback*), un grup de jocs, una plataforma de joc o una comunitat de jugadors concreta (per exemple, *smart bomb* o *game genie*).

#### Criteris de representació

L'obra recull 280 fitxes, que representen un total de 318 denominacions catalanes, amb les equivalències en castellà, francès, anglès i alemany.

Els termes catalans del diccionari apareixen segons l'ordre seqüencial (*animació de personatges* i no *personatges, animació de*). Per a facilitar l'accés a les fitxes a partir de les equivalències, l'aplicació permet consultar l'índex de denominacions en castellà, en francès, en anglès i en alemany.

Els substantius s'entren en singular. Si són de doble gènere i hi ha variacions gràfiques entre l'un i l'altre, en les denominacions catalanes es mostra la terminació femenina a continuació de la forma masculina (*addictiu -iva* o *jugador -a expert -a*).

Les definicions, que han estat revisades per diversos especialistes, intenten ser concises però precises, defugint explicacions enciclopèdiques. Tot i això, sempre que s'ha considerat necessari, s'han introduït notes explicatives complementàries. Per exemple, a

l'entrada *botó de direcció* s'exemplifiquen els usos d'aquests botons, o a l'entrada *vida* s'expliquen algunes funcions específiques d'aquest tipus d'informació en el joc. Igualment, s'han definit els conceptes de forma àmplia, per no encasellar-los en característiques ocasionals, atès el ritme accelerat amb què evoluciona la tecnologia.

## **Estudi de la neologia i participació dels especialistes**

En la fase inicial de buidatge terminològic per a la constitució de la nomenclatura de partida, ja es va fer palès que en molts casos no es podia documentar cap alternativa catalana per a les nocions tractades, esmentades únicament a partir del manlleu anglès.

Per a resoldre aquests casos es va organitzar una sessió de normalització, a la qual es va convidar especialistes representatius de l'àmbit acadèmic, administratiu, periodístic i empresarial a l'entorn dels videojocs, a fi d'assolir solucions ponderades i consensuades pel que fa tant a les denominacions catalanes com també a les definicions. Posteriorment, els prop d'un centenar de casos terminològics examinats amb detall i discutits durant la sessió han estat normalitzats pel Consell Supervisor del TERM CAT, l'òrgan encarregat de la normalització de la terminologia catalana.

Les decisions del Consell Supervisor són de naturalesa molt diversa, segons també la naturalesa dels problemes abordats, l'extensió d'ús, etc. A grans trets, s'hi poden distingir els casos següents:

- 1) Acceptació de denominacions catalanes que generaven dubtes per qüestions lingüístiques o d'adequació formal:

*animació d'esquelet, arbre octal, jugabilitat, mostreig, publicitat intrajoc*

- 2) Alternativa catalana a un manlleu descartat:

*retallada (clipping), eliminació (culling), enemic final (boss), estudi exclusiu (second party studio), filtració (spoiler), joc de gran públic (casual game)*

- 3) Adaptació gràfica d'un manlleu:

*lúmel (lumel), tèxel (texel)*

- 4) Adopció d'un manlleu sense adaptar, si convé amb la indicació de la pronúncia que ha de tenir:

*machinima, shader, shading, sprite*

- 5) Calc, traducció literal dels components d'una denominació:

*arbre binari (binary tree), captura de moviment (motion capture), il·luminació (lighting), món persistent (persistent world)*

## **Difusió i actualització**

La voluntat principal d'aquest treball de consens és que arribi a tots els sectors usuaris de la terminologia dels videojocs. Els encoratgem a utilitzar-la, a difondre-la entre el col·lectiu implicat i a fer-nos arribar qualsevol suggeriment de millora o actualització.

TERMCAT