
Servicio de Publicaciones y Difusión Científica (SPDC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria,
Parque Científico-Tecnológico, Edificio Polivalente II, C/ Practicante Ignacio Rodríguez, s/n
Campus Universitario de Tafira, 35017
Las Palmas de Gran Canaria, Spain

El Guiniguada

(Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación)

eISSN: 2386-3374

10.20420/ElGuiniguada.2013.333 (doi general de la revista)

Journal information, indexing and abstracting details, archives, and instructions for submissions:

<http://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/index>



Recensión/Book Review

Diccionario de términos de videojuegos

Dictionary of Video Game Terms

Reseñado por/Reviewed by

Iván Martín Rodríguez

Universidad del Atlántico Medio

DOI (en Metadatos y en Sumario Revista)

Recibido el 27/12/2021

Aceptado el 22/03/2022

El Guiniguada is licensed under a Creative Commons ReconocimientoNoComercial-SinObraDerivada
4.0 Internacional License.



TÍTULO DE LA PUBLICACIÓN: *Diccionario de términos de videojuegos*

AUTORÍA: Iván Ramírez Sánchez

FECHA: 2021

LUGAR DE EDICIÓN: Madrid

EDITORIAL, COLECCIÓN, VOLUMEN: Verbum. Diccionarios

IDIOMA, PÁGINAS: español, 221 págs.

AUTORÍA DE LA RECENSIÓN: Iván Martín Rodríguez



Diccionario de términos de videojuegos, de Iván Ramírez Sánchez, es una recopilación de términos específicos del ámbito del videojuego que abarca desde expresiones coloquiales propias del contexto de juego hasta acciones realizadas por el jugador o léxico relativo al entorno digital y a la informática.

Un diccionario ya de por sí supone un desafío por lo compleja que resulta en sí misma la tarea de definir, la cual lleva aparejada a su vez la responsabilidad de alcanzar una notable representatividad por parte del conjunto de los hablantes. Esta complejidad es todavía mayor en cualquier diccionario especializado, sobre todo porque sobreviene un plus de exigencia: se requiere de un conocimiento más profundo sobre la materia y los conceptos que la integran se llenan de tonos y matices que hay que tener en cuenta. Tal es el caso del *Diccionario de términos de videojuegos*, cuyo propósito es el de abordar toda una realidad que se expresa en una jerga/argot particularmente diversa, con múltiples acepciones y palabras cuyo significado puede variar en función del género videolúdico que se esté jugando.

Asimismo, en este tipo de diccionarios se corre el riesgo de caer fácilmente en una falta de profundidad que se refleja en la inexactitud de ciertas definiciones o incluso en una “peligrosa” superficialidad que termina restando valor al propio diccionario y su cometido. No es este el caso del presente diccionario, donde Iván Ramírez, desde su prólogo muestra una clara conciencia sobre la necesidad de abordar el sector del videojuego desde la perspectiva lingüística y superar la falta de información especializada al respecto. Si bien hay trabajos científicos sobre videojuegos donde se incluye alguna clase de glosario de términos, como en *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea* (Morales, 2015), la visión no deja de ser parcial y no global como sí se ofrece en *Diccionario de términos de videojuegos*, donde no solo se atiende a videojuegos multijugador online o *eSports*, sino también a videojuegos convencionales en general.

La especificidad de este diccionario es muy alta y empieza desde el momento en el que se establece, en su introducción, una serie de instrucciones de uso en el que se

enseña al lector a interpretarlo de un modo muy didáctico. Las pautas son claras y mediante códigos visuales, como el uso de cursivas y negritas, se ayuda a una comprensión más fácil del texto. Es gracias a este cuidado que se percibe desde el principio un amplio interés por los videojuegos y por atraer al texto a jugadores y no jugadores, siendo un documento de una gran utilidad para conocer tanto palabras de carácter más genéricas, cuyo significado es conocido por la mayoría de usuarios (incluso los menos asiduos a jugar), como términos muy avanzados de este medio.

Y es en este punto donde radica la mayor virtud del diccionario, pues hay recogidos conceptos con un nivel altísimo de concreción, casi exclusivos de dos o tres videojuegos, como aquellos que se utilizan en los MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) como *League of Legends*. Si bien es cierto que estos términos provienen de otros videojuegos o trascienden a una jerga común del universo videolúdico, hay una elevada cantidad de jugadores que no terminan de entender exactamente a qué se refieren muchas de estas expresiones y conceptos que leen y escuchan día a día. Por este motivo, entre otros, el *Diccionario de términos de videojuegos* resulta útil incluso para quien está inmerso en la actividad o quiere profundizar más en ella, sin ser ajeno a la misma.

Otra de las razones por las que este diccionario funciona muy bien es porque tiene en cuenta una de las mayores complejidades a la hora de establecer definiciones y conceptos del mundo del videojuego: el idioma. La gran mayoría de palabras de uso común en el ámbito videolúdico son extranjerismos procedentes del inglés que, o bien se han adaptado en su forma a la lengua receptora (el español), o bien se han mantenido en su forma original dándose a veces una coexistencia de estas distintas formas en el uso de un mismo término. En este diccionario, por tanto, se especifica el origen de muchas palabras, no con carácter enciclopédico, sino para que el lector sepa identificar mejor las derivaciones de un mismo concepto y así entenderlo de un modo más preciso. Esto lo vemos en conceptos recogidos en el diccionario como “flamer”, “flameo” y “flamear”, cuyos significados todos proceden de la raíz anglosajona “*flame*” (llama) que explica la acción de “molestar, increpar o insultar sin provocación a otras personas o jugadores”. Se establece de esta manera una nueva familia léxica cuyo término originario es un extranjerismo vinculado al videojuego. Aunque en español no existe una expresión como “estar en llamas” para indicar enfado y en su lugar se use “echar humo”, podemos ver una aproximación a la misma idea y sus distintas formas de expresarlo en un videojuego.

Por otro lado, resulta muy interesante la categorización que lleva a cabo el diccionario sobre los diferentes contextos de uso, ya que la actividad de jugar a videojuegos es interactiva y se dan muchos procesos simultáneos, como puede ser una acción concreta de juego a la vez que el jugador se está comunicando con otro. En esta situación ya se pueden dar dos términos videolúdicos distintos para un mismo momento concreto, por lo que es conveniente, por parte de quien se acerque a este diccionario, entender en qué ocasión se utiliza una determinada expresión.

Por último, Ramírez tiene en cuenta también otra de las realidades en la jerga del videojuego y es la polisemia, que es representada en el documento con superíndices

para evitar confusiones. Esto, además, lo explica el autor al inicio del diccionario y pone un ejemplo para dejar evidencia de esta posibilidad terminológica.

En definitiva, *Diccionario de términos de videojuegos* de Iván Ramírez Sánchez es una obra actualizada y necesaria que permite avanzar en la consolidación del videojuego como un medio que posee un gran interés sociocultural, siendo una obra clave para que, tanto expertos como personas ajenas al videojuego, se acerquen a conocerlos mejor y de un modo singularmente didáctico y preciso.

Universidad del Atlántico Medio
ivan.martin@pdi.atlanticomedio.es