

LENGUAJE EN VIDEOJUEGOS: TÉRMINOS Y USOS

Este póster presenta un estudio terminológico sobre el lenguaje especializado de los videojuegos en español. Se ha analizado un corpus compuesto por términos y usos reales extraídos de títulos como Counter-Strike (CS), League of Legends y Valorant. A partir de 84 usos documentados, se examinan sus mecanismos de incorporación y sus relaciones conceptuales, con el objetivo de demostrar su valor como sistema comunicativo estructurado y su aplicabilidad en contextos de traducción y tecnologías del lenguaje.

Juan Manuel Neupavert
Alzola
Universidad de Cádiz
neupavertjm@gmail.com



INTRODUCCIÓN

El lenguaje empleado en los videojuegos competitivos no solo es creativo, sino también altamente especializado. Se trata de un sistema terminológico funcional, eficaz y adaptado a las exigencias comunicativas de la interacción rápida. Sin embargo, pese a su riqueza, ha sido escasamente estudiado desde una perspectiva terminológica.

OBJETIVOS

Identificar unidades terminológicas del ámbito de los videojuegos competitivos.
Analizar sus mecanismos de formación y adaptación lingüística.
Establecer relaciones conceptuales entre los términos documentados.
Registrar y clasificar dichas unidades mediante fichas terminológicas estructuradas.
Explorar aplicaciones prácticas en localización, traducción y herramientas TAO.

METODOLOGÍA

Corpus multifuente: glosarios, Reddit, YouTube, Twitter.
Extracción mixta: manual y automática (scripts con API Reddit).
Modelo de análisis: fichas terminológicas basadas en DOCUTERM (Casas Gómez, 2022).
Total analizado: 84 usos y 64 unidades terminológicas en español.

ANÁLISIS

A continuación se presenta un ejemplo real extraído del corpus, donde se evidencia la polisemia funcional de un mismo término (Drop) en distintos contextos. Estos usos muestran cómo el lenguaje de los videojuegos desarrolla significados especializados que requieren tratamiento terminológico.

Subíndice	Definición breve	Contexto real (es)	Juego	Relación conceptual
Drop ₁	Recompensa aleatoria tras una acción.	“Lindo el drop semanal del cs che”	CS / Valorant	hiperónimo de kit ₂
Drop ₂	Arma obsequiada por un compañero.	“Cuando le pides drop a tu compañero...”	CS / Valorant	acción de droppear ₁
Drop ₃	Zona concreta del mapa	“Drop de escalera o simplemente Drop.”	CS / Valorant	relacionado con boost ₂

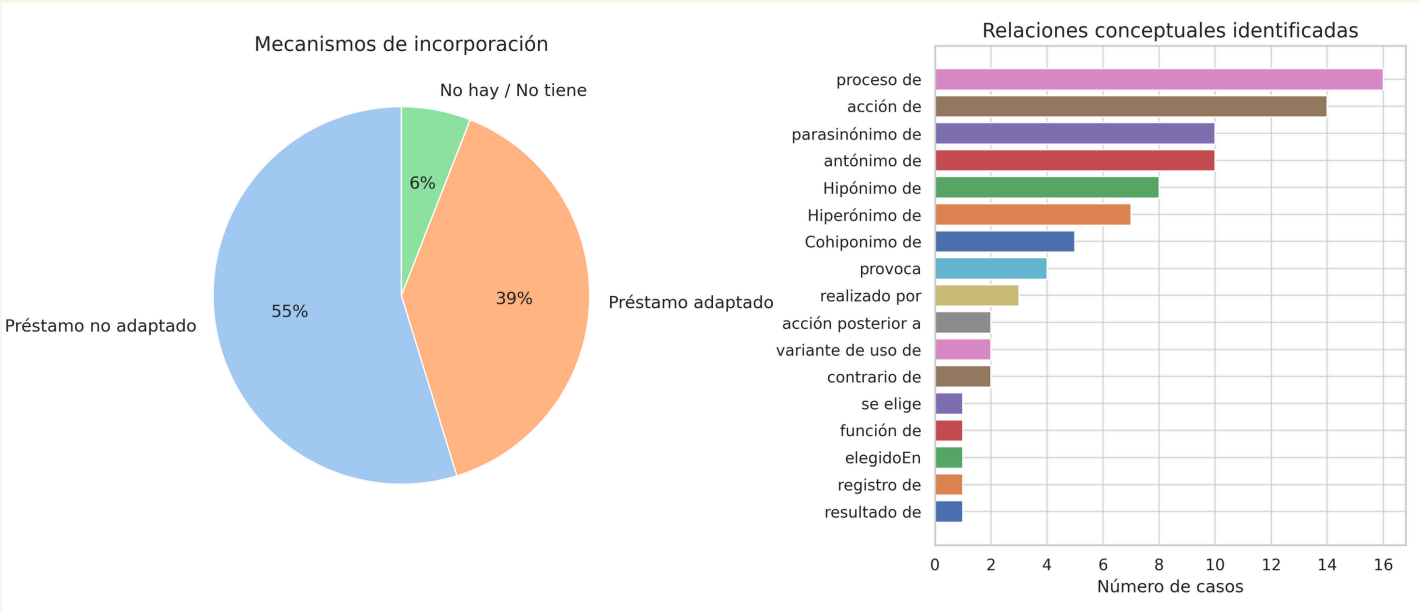
ESTADÍSTICAS

Del total de 84 usos terminológicos documentados:

- 46 (55%) son préstamos no adaptados
- 33 (39%) son préstamos adaptados
- 5 (6%) no presentan mecanismos claros de incorporación

En cuanto a las relaciones conceptuales detectadas:

- proceso de → 16 casos
- acción de → 14
- parasinónimo de y antónimo de → 10 cada una



CONCLUSIONES

El lenguaje de los videojuegos competitivos presenta rasgos propios de un sistema terminológico especializado: es coherente, funcional y altamente productivo.

Su análisis revela patrones formales y conceptuales sistemáticos, lo que justifica su tratamiento desde la terminología y su aplicación en entornos de traducción, localización y tecnologías del lenguaje.

INVESTIGACIONES FUTURAS

Ampliación del corpus con nuevos videojuegos y géneros.
Integración del análisis multilingüe (inglés-español) para estudio contrastivo.
Desarrollo completo de una herramienta terminológica basada en DOCUTERM (NeupaTerm).
Aplicación de los resultados en entornos reales de traducción y localización.
Exploración del lenguaje de videojuegos en contextos educativos o inclusivos.

BUSCADOR DE TÉRMINOS

Para esta y futuras investigaciones, se ha creado un buscador de términos para facilitar la recolección de estos términos y sus usos, que puede usarse a través del siguiente QR:



El lenguaje y los videojuegos: Términos y usos

Términos utilizados para la investigación

Ace	FPS
Agente	Frag
Baitear	Gankeo
Bait	Gankear
Baiter	Gankeado
Boost	Kill
Boostear	Matar
Boosteo	Kill feed
Bot	Nerfeo
Botlane	Nerfear
Bufo	A una bala
Bufar	Oneshot
Buff	Oneshotear
Carrear	OTP
Carry	Pentakill
Campeón	Pentakilllear
Clutcher	Ping
Clutcheer	Pinguear
Clutch	Pingueo
Debuff	Pracc
Kit	Praquear
Disengage	Scrimmear
Draft	Scrim
Drop	Solokill
Droppear	Solokilllear
Engagear	Stack
Engage	Stackear
Feed	Carga
Feedear	Toplane
Flash	Toplaner
Flashear	

Juan Manuel Neupavert Alzola

[LinkedIn](#) | [Email](#) | [Proyecto TELEVID](#)

Departamento de Filología

Universidad de Cádiz