

Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici

GIOVANNI URRACI

1. Introduzione

Negli ultimi anni gli studi linguistici hanno mostrato un crescente interesse nei confronti della Comunicazione Mediata dal Computer, concentrandosi in particolare sulle forme caratterizzanti gli scambi verbali in chat ed e-mail; vi è tuttavia un fenomeno "nuovo", interessante una sempre più vasta area della rete Internet, ancora non sufficientemente indagato ed analizzato: si tratta della peculiare lingua impiegata nelle numerose, ampie e varie comunità che sorgono intorno ai giochi online¹.

Portata e diffusione del fenomeno sono difficili da definirsi, siamo tuttavia convinti che esso costituisca una realtà quotidiana per un significativo numero di parlanti; basandoci su dati ISTAT², secondo i quali il gioco online coinvolge circa 11.000.000 di italiani di ogni estrazione sociale e classe generazionale, possiamo infatti ipotizzare che una rilevante percentuale di tali giocatori sia membro attivo di comunità videoludiche e, quindi, che le dinamiche linguistiche ad esse interne coinvolgano un numero sorprendentemente elevato di parlanti.

L'assenza di studi relativi alla lingua impiegata nelle comunità di gioco online è pertanto una grave lacuna che deve essere colmata. La ricerca alla quale la presente sintesi fa riferimento si propone di farlo, almeno in parte, descrivendo i fenomeni principali di tale peculiare linguaggio e tentando di estrapolare le dinamiche che portano alla loro formazione, dinamiche che si è ritenuto opportuno ricercare non attraverso una prospettiva diamesica³ ma indagando retroscena sociale della comunità e psicologico degli scriventi; grande risalto sarà inoltre dato alla notevole variabilità interna alla lingua e

1. A fronte dello spoglio di numerosi testi e relative bibliografie sono emersi, in ambito italiano, solo sporadici e superficiali riferimenti a quest'argomento; l'unico studio integralmente dedicato alla lingua di gioco, sebbene quasi interamente limitato all'analisi lessicale, pare essere Casula (2009).

2. Cfr. *Cittadini e nuove tecnologie*, 2009, <http://www.istat.it/it/archivio/1204> e *I cittadini e le tecnologie della comunicazione*, 2000, http://www.istat.it/dati/catalogo/20020808_00

3. Per le ragioni di tale scelta, cfr. capitolo 5.

ai tratti che le consentono di affermarsi quale organo fondante e garante della identità dei gruppi di gioco.

2. Comunità di riferimento e loro tratti linguistici.

Lo sterminato spazio virtuale nel quale il gioco online si svolge è caratterizzato da una infinita varietà di situazioni, relazioni ed eventi; gli atti linguistici sono quindi estremamente vari e diversificati nei tratti che li definiscono, così da adattarsi alle diverse circostanze ed esigenze comunicative che si generano nel *cyberspazio*: per tale ragione la lingua in esame, al di sopra di alcune dinamiche costitutive di base, manifesta forme e caratteri profondamente differenti in dipendenza dai contesti di utilizzo.

Data tale premessa, consapevoli della inadeguatezza di una trattazione unitaria e al tempo stesso consci della impossibilità di una analisi integrale, illustreremo l'oggetto della nostra ricerca concentrando le osservazioni su due comunità che possono ben rappresentare gli aspetti "estremi" della lingua di gioco: ciò consentirà di ricostruire, sebbene approssimativamente, anche le manifestazioni "intermedie" delineando così un quadro se non esauriente quanto meno indicativo. Si rende a questo punto necessaria una breve presentazione dei videogiochi World of Warcraft e DreamaLot ai quali si legano le comunità selezionate.

2.1. *World of Warcraft*.

World of Warcraft, videogioco di ambientazione fantastica prodotto dalla *software house* Blizzard, è il più noto e diffuso tra i MMORPG⁴: vi partecipano circa 12.000.000 di persone in tutto il mondo, cifra probabilmente da triplicare se si considerano anche i *server* non ufficiali; nella presente ricerca è stato preso in considerazione uno *shard*⁵, avente circa 10.000 iscritti e frequentato da soli giocatori italiani: il suo nome è Enturion's World.

In World of Warcraft, e più in generale in tutti i videogiochi che richiedono un controllo diretto del proprio personaggio, la lingua viene fortemente condizionata dalla necessità di adattarsi ai rapidi ritmi di gioco che non consentono lunghe pause per digitare sulla tastiera; tale circostanza ovviamente favorisce gli errori ortografici ed è causa di refusi di digitazione, ma ha sulla

4. Acronimo per *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Indica una tipologia di gioco online alla quale partecipano contemporaneamente più persone (da poche decine a migliaia), chiamate ad assumere il controllo diretto di un personaggio e ad agire e interagire in un mondo virtuale permanente.

5. Con il termine *shard* ci si riferisce a *server* dalla gestione amatoriale sui quali è possibile giocare gratuitamente, a differenza di quelli definiti "ufficiali" e gestiti dalla casa produttrice del *software* per accedere ai quali è necessario corrispondere un canone mensile.

lingua anche conseguenze ben più profonde. Prima di procedere con la loro analisi dettagliata, riteniamo utile l'inserimento di un campione di cinque minuti di chat⁶ che servirà da sostegno alla esemplificazione e garantirà una migliore rappresentazione di quanto si vuole descrivere.

- a) 8/4 22:41:03 [5. horde] Zhared: l'**honor** lo regala l'**horde** ormai XD
- b) 8/4 22:41:41 [5. horde] Edge: beh finche la metà di quelli che **joinano** sono **verdini** è ovvio...
- c) 8/4 22:42:05 [5. horde] Nightho: giusto fatevi l **equip** nelle **istacce** e poi andate in **raid**
- d) 8/4 22:42:08 [5. horde] Zhared: ci credi che una votla in **horda** abbiamo vinto un **bg** da full **dps**?
- e) 8/4 22:42:23 [5. horde] Zhared: e in ally avevano pure halos full brutal e altri 2 **nabazzi healer** Xdù
- f) 8/4 22:42:40 [5. horde] Element: è il mage arcane quello che prende meno **aggro**
- g) 8/4 22:42:58 [5. horde] Edge: ci credi che in **ally** abbiamo fatto **bg** e **raid** a **storm** con soli rogue? menorabile
- h) 8/4 22:43:05 [5. horde] Starless: **LF tank** per caverns of time e go
- i) 8/4 22:43:10 [5. horde] Sareph: cerco **sockettaro**
- j) 8/4 22:43:17 [5. horde] Zattex: potevate anke chiamarmi -.-
- k) 8/4 22:43:22 [5. horde] Edge: lol
- l) 8/4 22:43:28 [5. horde] Zhared: vi fate gli **autoraid** nella città natale?
- m) 8/4 22:43:28 [5. horde] Nightho: soli rogue...oddio l inferno dello stun
- n) 8/4 22:44:01 [5. horde] Edge: ki ha **raidato** chi?

Sul piano lessicale la più evidente espressione della necessità di una scrittura rapida è l'utilizzo sistematico di abbreviazioni e sigle, nettamente preferite alle corrispondenti forme estese: nel campione di testi esaminato il rapporto è di 3:1. Nel precedente esempio si notino, a titolo puramente indicativo, LF (*Looking For*), BG (*battleground*), Storm (Stormwind) ed ally (Alliance); tra le numerose forme sintetiche utilizzate dai giocatori di World of Warcraft ne segnaliamo alcune tra le più facilmente comprensibili per chi non dispone di una conoscenza approfondita delle dinamiche di gioco: AOE (*Area of Effect*), AH (*Auction House*), alt (*alternative character*), DMG (*damage*), LFG (*Looking For Group*), LFW (*Looking For Work*), GG (*Good Game*), GJ (*Good Job*), NPC (*Non-Player Character*), WTB (*Want To Buy*), WTS (*Want To Sell*).

Analizzando il lessico emerge inoltre un corposo vocabolario specialistico che risponde alla necessità di designare nuovi referenti e di esprimere significati in maniera chiara, univoca ed immediatamente decifrabile; nella comunità di Enturion's World tale vocabolario è costituito da più di 150 ter-

6. I testi saranno sempre riportati fedelmente, ad eccezione della presenza del grassetto che è una nostra aggiunta volta a mettere in evidenza i tratti analizzati. Tra parentesi quadre, così come è visualizzato dai giocatori, è indicato il nome del canale di chat.

mini dei quali nel testo precedente è evidenziato in grassetto un campione che, nonostante la sua brevità, speriamo riesca ad esemplificare adeguatamente gli aspetti generali del fenomeno⁷. I tecnicismi vengono tendenzialmente formati a partire dal nome di elementi presenti nel mondo di gioco, ragione per la quale sono acquisiti principalmente come prestiti dalla lingua inglese; non si tratta tuttavia di una ripresa passiva o banale: all'adattamento fonetico e morfologico, infatti, segue spesso una piena appropriazione del termine che si manifesta in articolati processi di suffissazione e composizione; si considerino al riguardo i termini *nabbazzi* e *sockettaro*, entrambi attestati nell'esempio. Interessante è anche il neologismo gergale *verdini*.

Sul piano sintattico la volontà di piegare lo scambio verbale alla rapidità propria del gioco comporta una quasi totale assenza di pianificazione del messaggio, assenza di pianificazione evidenziata da forte ridondanza, processi di riformulazione e netta prevalenza di frasi da semplici e rapporti paratattici. Conseguenze di tale scrittura impulsiva si manifestano anche nell'ordine marcato dei costituenti che tende a mettere in risalto l'elemento focale della frase: si vedano, nell'esempio, la dislocazione a sinistra della prima stringa (*l'honor lo regala l'horde ormai*) e la frase scissa presente nella sesta (*è il mage arcane quello che prende meno aggro*).

2.2. *DreamaLot*.

La comunità associata a *DreamaLot* conta circa 7.000 iscritti e fa riferimento ad un GDR testuale, ovvero una tipologia di gioco nella quale si è chiamati ad interpretare un personaggio all'interno di un mondo immaginario creato dalla parola dei giocatori stessi: la scrittura non si limita a veicolare la comunicazione, ma viene impiegata anche per descrivere azioni, gesti e mimica del proprio personaggio oltre che per generare eventi e disegnare ambienti.

Le dinamiche proprie dei GDR testuali richiedono una piena immedesimazione che si esplicita in un uso mimetico della lingua, uso coerente con la caratterizzazione sociale e psicologica del personaggio scelto e con la fisionomia dell'ambiente di gioco. Questa necessità, in un mondo *fantasy* quale quello ricreato in *DreamaLot*, implica una generale tendenza all'impiego di arcaismi (o presunti tali) e di espressioni percepite come eleganti; l'esempio seguente, estrapolato da una sessione di gioco registrata presso la "Taverna dell'avventuriero", mette bene in evidenza l'impostazione linguistica appena descritta ed il conseguente registro elevato adottato dai giocatori.

- a) 21:25 *Lamia* [Interno-Primo Piano] arriva ad affacciarsi sul parapetto delle scale, si appoggia con le braccia sul scorrimano ed osserva in silenzio lo spazio sotto di lei. Con lo sguardo ambrato scivola prima su *Ircan*, poi su *Loite* ed infine sui presenti al piano di sotto. Vestita

7. Per il significato dei tecnicismi presenti nel precedente esempio, e di quelli che emergeranno nei testi successivi, rimandiamo al glossario.

molto semplicemente con camicia e pantaloni neri. I lunghi capelli argentati son legati in una severa treccia. Al fianco sinistro giace la spada lunga e a quello destro legato alla cinta un pugnale.

- b) 21:33 Ircan [Interno-Scale] Oh, che sbadato. « Si perquote la fronte col palmo aperto della mancina.» Ho confuso il colore dell'elmo. « Un sorriso imbarazzato si stampa sul volto, mentre s'impegna a rinfoderare la spada. Ovviamente non può accorgersi di Lamia che incombe dall'alto.» Avete detto SylverTrinity? Allora l'identificazione è confermata? «La voce increspata da un sottile tremolio.»
- c) 21:36 Lamia [Interno-Primo Piano] «inarca un sopracciglio sentendo le parole di Loite e Ircan» E io che credevo che la priorità fosse ritrovare l'allieva rapita « interviene al dire dei due colleghi mentre torna a guardare dall'alto il giungere in taverna di varie persone. Lo sguardo che saetta sulla figura di Shunrei, gli occhi si fessurizzano un poco mentre le labbra si stringono in una smorfia »Se vedete uno scorpione fermatelo ad ogni costo. voglio sapere che fine ha fatto Lula « le mani stringono lo scorrimano»

Nei messaggi precedenti, la volontà dei partecipanti alla comunicazione di creare un testo ricercato di stile elevato conduce all'adozione di scelte linguistiche che non rientrano negli usi del parlato quotidiano (l'uso insolito del verbo giacere in *al fianco sinistro giace la spada, mancina* per "mano sinistra", *il giungere in taverna di varie persone* per il più comune "l'arrivo alla taverna di varie persone" ecc.) e in alcuni casi dotate di una certa aura di poeticità (*sguardo ambrato, severa treccia, la voce increspata, lo sguardo che saetta*). Ovviamente non sempre le realizzazioni sono coerenti con il registro ricercato, ed indubbio è lo stridere di due forme errate come *scorrimano* e *perquote* in uno stile che si vorrebbe elevato. È bene precisare che simili occorrenze non intaccano l'intenzione dei parlanti di realizzare un registro alto in rapporto alla propria competenza.

Coerente con l'adozione di un registro formale e con la volontà di produrre un testo che si innalzi al di sopra dello *small talk* delle chat è l'assenza nei messaggi di sigle, abbreviazioni ed *emoticons*: tali usi, caratteristici della comunicazione mediata dal computer, sono oggetto di condanna da parte della comunità e conducono all'esclusione dei parlanti che li assumono, poiché stridendo col contesto infrangono la finzione sulla quale il gioco si basa.

Sul piano sintattico la ricerca di uno stile elevato e percepito come arcaico si traduce nella produzione di una struttura fortemente artificiosa, elaborata e ridondante spesso a discapito della chiarezza del messaggio: la volontà di arricchire il testo con dettagliate descrizioni, necessarie a generare un credibile contesto virtuale, e la predilezione per lunghi periodi dominati dall'ipotassi conducono talvolta ad un collasso del sistema sintattico che si smarrisce nella sua stessa complessità.

3. Ambiti di variabilità.

I testi presentati nel capitolo precedente consentono di osservare il carattere estremamente versatile della lingua impiegata nelle comunità di gioco online⁸, lingua che si mostra sin da una prima superficiale analisi costituita da una ampia gamma di varietà; i concreti enunciati reali sono infatti determinati da articolati e complessi ambiti di variabilità, quali la fisionomia del gioco, l'individualità del parlante e la specificità delle singole situazioni comunicative a sua volta definita da contesto, relazione del parlante con l'interlocutore e mezzo impiegato. Consideriamo ora nel dettaglio i fattori in precedenza elencati.

3.1. *Fisionomia del gioco.*

Forte è il condizionamento esercitato sulla lingua dalla fisionomia del gioco stesso, fisionomia delineata da diversi parametri fra i quali ambientazione e genere di appartenenza.

Mentre il clima di generale e riconosciuta informalità caratteristico di Internet spinge verso l'impiego di registri bassi, l'originalità insita nell'ambito ludico, come emerge dalla breve descrizione della lingua impiegata in *DreamaLot* e *World of Warcraft* realizzata nel precedente capitolo, consiste nel fatto che questa condizione non è riscontrabile in tutte le comunità: ognuna ha una diversa impostazione legata a genere e ambientazione del gioco e alle aspettative che essi generano.

Tale impostazione è tuttavia da considerarsi come una tendenza generale che negli usi linguistici reali si adatta alla estrema varietà di luoghi, circostanze, argomenti di discussione e relazioni: all'interno di uno stesso mondo di gioco la lingua subisce profonde variazioni diafasiche e diastratiche. Tra i fattori interni alle comunità che determinano la scelta del registro linguistico il principale è costituito dalla connotazione sociale e psicologica del personaggio rappresentato: così, ad esempio, all'interno di una stessa comunità videoludica il modo di esprimersi di un rozzo popolano si presenta diverso da quello di un elegante nobile o di un rude guerriero, e la scelta professionale intrapresa implica lo studio e l'utilizzo di un vocabolario appartenente a vari lessici settoriali (alchimia, scherma, medicina, forgiatura e numerosi altri).

8. In realtà sarebbe necessaria una ulteriore osservazione, relativa alle notevoli differenze riscontrabili fra le forme tipiche delle chat e quelle proprie delle comunità di gioco; per necessità di sintesi si è tuttavia deciso di omettere l'approfondimento di tale tematica, limitandosi ad elencare sommariamente gli aspetti che differenziano la lingua di gioco: presenza di un corposo e peculiare lessico specialistico che si innesta sul sostrato tipico di Internet, ricchezza di registri, consueta realizzazione negli atti comunicativi di tutte le funzioni linguistiche e impossibilità di una definizione diamesica del fenomeno (circa quest'ultimo punto, cfr. capitolo 4).

3.2. Individualità del parlante.

La lingua è primariamente definita dalla individualità del singolo parlante, ovvero dalla sua particolare collocazione diastratica e diatopica: lo schermo cela il volto ma non può mascherare l'impronta linguistica, impronta linguistica che emerge sempre al di sopra del comune sostrato costituito dagli usi tipici del gruppo di gioco nel quale il parlante agisce. La più evidente dimostrazione di tale constatazione è data dal frequente insinuarsi nel testo di parole di matrice dialettale o regionalmente marcate⁹, quali quelle evidenziate nei seguenti esempi: [Guild] Aiwen: **belin!** Non pensavo ci fossero tanti mob! • [Guild] Megadeath: **mi** son stanco ho farmato troppo • [Guild] Jeydeyn: **gim fora** per un duel¹⁰.

3.3. Contesto sociale.

Nelle comunità di gioco online la comunicazione è sempre ben radicata in un forte contesto sociale, frutto di relazioni non occasionali ma sedimentatesi in lunghi periodi di tempo attraverso una costante interazione all'interno di una realtà parallela a quella esterna alla rete; tale circostanza consente di proporsi come *personae* salde e coerenti, di costituire un sistema di ruoli e di produrre un certo livello di emozioni umane.

Schematizzando, è possibile riferire la componente relazionale a tre ambiti: *off-game*, *in-game* e di socializzazione; i primi due coinvolgono principalmente l'identità sociale, il terzo quella personale.

- a) *Off-game*. All'ambito definito *off-game* vanno ricondotti i rapporti che esulano dalle dinamiche interne al gioco, e che riguardano l'interazione con lo *staff* che gestisce la comunità. Nelle frasi rivolte agli operatori risalta l'impiego di espressioni che conferiscono un certo grado di formalità al discorso stridendo con la consueta schiettezza; emergono così una maggiore attenzione alla correttezza dell'enunciato e proposizioni caratterizzate dalla presenza di formule di cortesia spesso sovrabbondanti ([4. trade] Mincha: c è un gm **per cortesia?** • [5. horde] Anguria: un gm **cortesemente** mi puo fare **un favore** se è connesso... **perfaavore scongiuro** un gm!!) e dall'impiego di forme di attenuazione ([5. horde] Radha: cè un Gm online **per caso?** • [5. horde] Vito: unGM mi risponde **se gli va?**). In alcuni casi—limite si giunge ad impiegare il pronome allocutivo di terza persona *lei* nel rivolgersi agli operatori di gioco: questo genera una asimmetria che

9. Difficile è distinguere i casi di emersione spontanea di tratti diatopici dal volontario impiego, con intento ludico o espressivo, di inserti dialettali.

10. I tre esempi mostrano, nell'ordine, una esclamazione ligure, un uso pronominale caratteristico del nord Italia e una espressione in dialetto umbro.

mette fortemente in luce le gerarchie esistenti tra i ruoli sociali assunti. Chi gode di uno *status* elevato tende invece ad impiegare più tempo per rispondere, ad orientare l'atto linguistico verso la pura referenzialità e a preferire frasi brevi con non più di un complemento e tendenziale assenza di dislocazioni e frasi scisse solitamente ben attestate; tali scelte risultano motivabili indagando il retroscena psicologico dello scrivente: una tale freddezza consente di mantenere una certa distanza dal proprio interlocutore riaffermando il peso della gerarchia e delle distinzioni in essa intrinseche. Tuttavia più che un uso linguistico ben definito si coglie un approccio alla comunicazione impalpabile nei suoi caratteri: è un "fenomeno vago", percettibile ma sfuggente, che incide soprattutto sull'attenzione rivolta al messaggio in base allo *status* del destinatario e sulla scelta del modo e dei tempi di risposta.

- b) *In-game*. L'ambito *in-game* è relativo ai rapporti interni ai vari e complessi gruppi di gioco che si costituiscono all'interno di una stessa comunità come prodotto della naturale tendenza a ricercare affinità e cooperazione e delle suggestioni implicite nell'ambientazione e nelle dinamiche ludiche; tali gruppi hanno strutture articolate nelle quali ogni membro trova una collocazione ben definita, strutture affiancate da complessi sistemi di regole spesso codificati in veri e propri statuti. All'interno del proprio gruppo, nel dialogo con persone riconosciute avere un grado gerarchico superiore, emergono i segnali precedentemente esposti in relazione ai rapporti con lo *staff*, sebbene in maniera più attenuata: formule di cortesia e maggiore attenzione al proprio enunciato sono i caratteri più evidenti. Nel confronto con i "gruppi rivali", probabilmente a causa dell'accento posto con forza sull'identità sociale, emerge una evidente inclinazione al *flame*¹¹ che si manifesta non solo nel ricorrente impiego di epiteti dispregiativi e nella volontà di prevaricare il proprio interlocutore con l'insulto o il turpiloquio, ma anche nell'abuso del maiuscolo¹² e in una sottrazione fisica dello spazio visivo attraverso la reiterazione dei propri messaggi con *spam* e *flood*, reiterazione che sovverte l'equilibrio della turnazione annientando il principio di cooperazione. Solo raramente tali dinamiche degenerano in un reale coinvolgimento emotivo con conseguente spersonalizzazione dell'avversario, avversario che viene dunque considerato parte di una massa alla quale si estendono uniformemente una serie di caratteri negativi stereotipati. Sul piano linguistico la relazione "proprio gruppo *versus* altri" si esprime attraverso una ossessiva sottolineatura dei pronomi *noi/loro*, spesso

11. Il *flame* consiste nell'invio di messaggi provocatori o offensivi, una aggressione verbale nei confronti del destinatario nel quale si cerca di suscitare una reazione affine.

12. Lo scrivere in maiuscolo interi messaggi è stigmatizzato dalla *netiquette*, perché equiparato al gridare.

ridondanti e grammaticalmente non necessari, e nella scelta di *loro* in luogo di *lui* anche quando si fa riferimento alle azioni di un singolo giocatore; esemplifichiamo tali elementi per mezzo della seguente stringa di chat: Troyan says: non lo faccio non lefto come **loro** un ally di merda..**noi** non lo facciamo¹³. Il *flame* è un fenomeno complesso all'interno delle comunità di gioco, interessante soprattutto per il suo distinguersi in ostilità reale, prodotto di un coinvolgimento emotivo, e *flame* rituale¹⁴, finalizzato ad istituzione e consolidamento delle gerarchie interne ai gruppi; tale ampia tematica è tuttavia impossibile da affrontare adeguatamente in questa nostra breve trattazione, e verrà pertanto tralasciata.

- c) *Socializzazione*. Il mezzo informatico, spesso ritenuto incapace di trasmettere una quantità sufficiente di indicatori sociali¹⁵, consente in realtà l'affermarsi di una buona conoscenza reciproca tra gli utenti e di forti legami interpersonali. Questa nostra affermazione si basa, oltre che sull'osservazione diretta dei comportamenti tenuti nelle comunità di gioco, sui dati emersi da un questionario proposto a centosessanta giocatori di World of Warcraft, DreamaLot ed OGame¹⁶; nello specifico, rilevanti per tale problematica, sono le risposte date a due domande:

- “come valuti la tua conoscenza delle persone con le quali giochi solitamente?”: il 50% degli interpellati ha risposto “buona”, il 44% “superficiale”, il 6% “nulla”;
- “ritieni che tramite il gioco possano crearsi rapporti di amicizia?”: il 61% degli intervistati ha scelto come risposta “sì, spesso”, il 38% “sì, raramente” e solo l'1% “mai”.

La costituzione ed il consolidamento della identità virtuale, prerequisiti fondamentali per la socializzazione in rete, sono consentiti dall'impiego di un *nickname* stabile che, oltre a fornire una pratica ed immediata sintesi della personalità reale o simulata dell'utente, permette la riconoscibilità negli ambienti online¹⁷: i giocatori associano, istintivamente, ogni *nickname* al ricordo di atteggiamenti, comportamenti ed eventi passati, condizione questa che li spinge spesso a

13. Nell'esempio riportato è il contesto ad aver permesso di dedurre che il comportamento condannato è riferito alle azioni di un singolo giocatore.

14. Riprendiamo la distinzione proposta da Pistolesi (2002: 67) in relazione ad IRC (*Internet Relay Chat*).

15. Questa è la posizione sostenuta dalle teorie RSC (reduced social cues) e SIDE (social identity de-individuation), per una utile sintesi delle quali si rimanda a Paccagnella (2000: 21-45) e Pistolesi (2002: 261-263).

16. Il questionario *Lingua e comunità di gioco online*, elaborato da chi scrive per finalità di ricerca, è visionabile all'indirizzo: <https://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dEFKUjFqSEJQaUraZ3BoTjJWNHhBYoE6MQ>.

17. Per un approfondimento della materia si veda Paccagnella (2000: 80-81).

rivolgersi non più alla maschera che è lo pseudonimo ma, con le limitazioni presenti in ogni forma di relazione, alla persona che tale maschera indossa, persona i cui tratti la costante e stabile interazione fa emergere oltre il velo della finzione; ciò conduce alla nascita di rapporti di amicizia ed inimicizia, rapporti che trascendono il semplice ambito di gioco per estendersi ad una interazione di più ampia portata. La presenza di un legame personale tra i giocatori è un fenomeno difficile da afferrare nei suoi riflessi sulla lingua, sebbene percepito e vissuto dagli interlocutori come un normale attributo della interazione: in generale si riscontra nel discorso una maggiore fluidità, favorita dalla solida base costituita dalle passate interazioni, e nei parlanti lo sviluppo di una solida competenza comunicativa capace di leggere e riconoscere segnali discorsivi, fra i quali le *emoticons*, sempre più semanticamente e pragmaticamente complessi ed articolati. Rilevante conseguenza della socializzazione e della istituzione di legami interpersonali è l'affermazione di preferenze lessicali che non caratterizzano l'intera comunità bensì singoli gruppi al suo interno, e che sono prodotto dei frequenti scambi verbali tra un numero ristretto di persone. Un esempio è fornito dall'uso della espressione dialettale sarda *accabbadda*, il cui significato è "smettila", all'interno della gilda "Time of Rebirth" stanziata in World of Warcraft; sebbene per ammissione degli stessi interessati non vi siano giocatori sardi all'interno del gruppo, il vocabolo è ben affermato: è ipotizzabile quindi che sia stato in origine introdotto da un ex-membro proveniente dalla Sardegna, il cui riconosciuto prestigio ha favorito l'adozione del vocabolo da parte del gruppo pur senza riuscire a conferirgli una forza tale da estendersi all'intera comunità. Le seguenti occorrenze del termine analizzato ne mostrano il pieno acclimatemento nel gruppo in questione¹⁸: [Guild] Tzeentch: fatto più danni di te **accabbadda** • [Guild] Claus: **accabbaddati!** ti shotto! • [Guild] Jeydeyn: eh **accabbadda** d fare casino... • [Guild] Boka: -2k di honor...**accabbadizzato**.

3.4. *Micro-diaemesia.*

L'ultimo ambito a definire la lingua impiegata nelle comunità videoludiche è quello che possiamo definire micro-diaemesico.

Nei videogiochi online la comunicazione avviene tramite un sistema integrato di chat, e-mail e, spesso, chat vocale; tali mezzi soddisfano diverse esigenze comunicative: l'uso della chat viene preferito quando è richiesto

18. Interessante notare il fatto che le forme *accabbaddati* e *accabbadizzato* non sono attestate nel sardo, si tratta di nuovi usi dovuti ad uno slittamento semantico del termine originario: il legame della parola con il dialetto sardo si è completamente perso, ed essa è considerata "proprietà" del gruppo.

uno scambio rapido e serrato, le e-mail vengono impiegate per conferire un tono di ufficialità al testo o nei casi in cui si reputa utile l'archiviazione del messaggio, le chat vocali sono invece apprezzate per la loro praticità. Sebbene gli strumenti elencati siano duttili e permeabili, e favoriscano quindi *multithreading* e *mode switching*, ognuno di essi ha caratteristiche proprie che ora andremo ad analizzare in quelle che sono le loro influenze sulla lingua.

- a) *Chat*. Le caratteristiche strutturali della chat, spingendo verso la rapidità d'invio a discapito della correttezza dell'enunciato, catalizzano la tendenza all'impiego di una lingua poco sorvegliata segnata da tratti sub-standard e vicini al parlato quali povertà lessicale, forme scorrette, rarità di rapporti di subordinazione sintattica, ordine marcato dei costituenti, diffuso impiego di *che* polivalente, ridondanza ecc. . Ovviamente, come già affermato nel presentare la comunità di DreamaLot, tutto ciò non è valido per i GDR testuali: la stessa comunità colpisce attraverso l'emarginazione coloro i quali, impiegando un linguaggio non consono alla ambientazione, squarciano il velo che maschera la finzione.
- b) *E-mail*. Negli ambienti di gioco sono molto diffusi sistemi di messaggistica che offrono tutte le principali funzioni delle e-mail, talvolta riprendendone anche la struttura articolata in oggetto, intestazione, corpo del messaggio e firma. La posta elettronica interna alle comunità videoludiche assume spesso una connotazione particolare, motivata da finalità mimetiche e mirante all'armonizzazione con l'ambiente di gioco; per illustrare tale particolarità faremo riferimento allo strumento definito "missiva" utilizzato dai giocatori di DreamALOT. L'illusione che le missive tentano di realizzare è quella di un documento cartaceo, illusione creata attraverso vari stimoli visivi quali lo sfondo della pagina che ricorda una ingiallita pergamena e immagini raffiguranti sigilli impressi su ceralacca; simili elementi sono sfruttati dai giocatori come base per coltivare la finzione epistolare, finzione spesso resa più credibile attraverso strategie quali l'uso del testo barrato per fingere cancellature e l'inserimento di annotazioni che forniscono al destinatario una vera e propria descrizione delle qualità fisiche di lettera e scrittura, indicazioni queste utili per ricavare informazioni circa lo stato d'animo del mittente e le condizioni nelle quali la scrittura è avvenuta. L'atteggiamento nei confronti delle e-mail, in grado di richiamare l'indubbio prestigio della forma epistolare, condiziona le scelte linguistiche orientandole verso un registro più sorvegliato rispetto a quello proprio delle chat: ciò non comporta un abbandono di termini gergali, abbreviazioni e sigle, ben radicati nella lingua della rete, quanto piuttosto una maggiore attenzione alla forma del testo evidenziata dalla migliore pianificazione del messaggio, dalla diminuzione di refusi di battitura ed errori ortografici e

dalla minore incisività dei fenomeni propri del parlato¹⁹.

- c) *Chat vocali*. I *software VoIP* (acronimo per *Voice over Internet Protocol*) o chat vocali sono programmi che, con il supporto di cuffie e microfono, consentono di effettuare conversazioni orali tramite Internet, conversazioni nelle quali è possibile coinvolgere simultaneamente un elevato numero di utenti. Sebbene nelle chat vocali la comunicazione non sia digitata ma orale, in tale contesto la lingua tende a mantenere gli stessi caratteri che si riscontrano in chat ed e-mail, mutua pertanto dalla scrittura sigle ed abbreviazioni: la consuetudine porta a percepire tali forme non come un prodotto delle esigenze di rapidità intrinseche nella lingua digitata ma come una normale modalità espressiva, e quindi ad usarle anche quando non rispondenti a particolari esigenze comunicative²⁰. Nelle chat vocali sopravvive così l'uso di numerose parole nate come forme abbreviate o sigle, tra le quali²¹ TS (*teamspeak*), PG (personaggio), achi (*achievement*), spec (*specialization*), lock (*warlock*), BG e insta (*battleground* e *instance*).

4. Dinamiche fondanti la lingua di gioco.

Sino ad ora si è messa in risalto la estrema varietà degli usi linguistici riscontrabili nelle comunità di gioco online ed individuato gli ambiti che ne determinano la forma. Sarebbe tuttavia errato considerare l'oggetto della trattazione un insieme di realizzazioni occasionali accomunate unicamente dal contesto nel quale sono prodotte: la comunicazione è infatti riconducibile ad una lingua con un proprio statuto, statuto definito da condizionali elementi strutturali; tali elementi, diversamente da quanto si potrebbe credere, non sono da ricercarsi nell'ambito diamesico: una soddisfacente collocazione della lingua in esame sull'asse scritto-parlato è infatti impossibile. Essa si avvicina al testo nel suo venire trasmessa sul canale grafico-visivo, nel richiedere competenze ortografiche, nel consentire processi di revisione

19. Considerati due campioni equiparabili per dimensioni, nelle e-mail, rispetto alle chat, il numero dei refusi di digitazione è risultato inferiore del 50%, degli errori ortografici del 70% e delle riformulazioni del 90%.

20. È questa una delle ragioni per le quali nel passaggio da scrittura ad oralità non si perde la cripticità propria delle comunità di gioco. Non concordiamo quindi con l'affermazione di Casula (2009: 343) secondo il quale «le comunità di gioco on-line manifestano un atteggiamento marcatamente settario e inospitale verso chi ne è estraneo; è facile dunque prevedere come la comunicazione orale verrà in futuro combattuta e osteggiata poiché aperta alla collettività»; tale affermazione pare inoltre essere smentita da una indagine da noi condotta presso i giocatori di Enturion's World, indagine dalla quale è emerso che il 96% dei giocatori impiega durante le proprie sessioni di gioco *software* di chat vocale.

21. Tra parentesi viene indicata la forma estesa del vocabolo.

e nel fare ampio uso di espedienti radicati nella scrittura quali abbreviazioni, sigle, *emoticons*, allogrifi connotativi e forme *leet*; tuttavia si differenzia dalla scrittura tradizionale per la sua ipertestualità e per la presenza di espedienti e fenomeni caratteristici del parlato, tra i quali la ricchezza di deissi e riferimenti al contesto; diversamente dal parlato non è però soggetta ai limiti mnemonici, consente il *multithreading* e non ha un *feedback* realmente istantaneo. Da tali considerazioni si deduce che la lingua in esame non è né oralità né scrittura, sia per la peculiarità degli aspetti generali che la caratterizzano, sia perché le singole realizzazioni oscillano con grande facilità, grazie alle potenzialità del mezzo, fra questi due estremi.

Per comprendere pienamente la lingua impiegata nelle comunità videoludiche e la sua natura la semplice analisi testuale non è quindi sufficiente: è necessario tenere in considerazione l'interfaccia di gioco e, attraverso l'esperienza diretta delle attività del gruppo, valutare le dinamiche sociali, psicologiche ed emotive fondamento delle scelte linguistiche.

4.1. *Multimedialità, ciberspazio e telepresenza.*

L'interfaccia di gioco produce un livello di interazione e coinvolgimento superiore a quello riscontrabile negli altri contesti comunicativi mediati dal computer: fondendo alla perfezione testo, immagini, animazioni e suoni crea una piena multimedialità capace di generare negli utenti l'illusione della partecipazione ad un mondo alternativo. L'esperienza del *ciberspazio* è spesso inconscia nei giocatori ma riemerge in alcune scelte verbali: nel gioco si entra ([Guild] Claus: afk pranzo **ci vediamo** dopo), ci si vede ([Guild] Claus: afk pranzo **ci vediamo** dop), ci si aspetta e ci si raggiunge (hey **aspettami** in game ora ti **raggiungo**) ed addirittura ci si vive (Hai **vissuto** a DreamALOT 9 ore). Essendo il gioco online *multiplayer*, diretta conseguenza della radicata collocazione della comunicazione in uno spazio virtuale ben definito è la percezione della telepresenza²² ovvero della condivisione con interlocutori sempre disponibili e raggiungibili di una stessa dimensione spaziale e temporale, interlocutori con i quali si realizza una comunicazione semi-sincrona²³.

22. «La nozione di telepresenza [...] è descritta da due dimensioni fondamentali, l'interattività e l'intensità sensoriale (*vividness*). La prima indica che gli utenti hanno la possibilità di partecipare in tempo reale al mutamento della forma e del contenuto dell'ambiente mediato; la seconda riguarda la gamma di informazioni sensoriali fornite dall'ambiente stesso» Pistolesi (2004: 68).

23. Sebbene il destinatario non sia sensibilmente percettibile, e possa non rispondere immediatamente, lo stato generato dalla telepresenza consente di concepire lo scambio di messaggi come continuo e ininterrotto, un unico atto comunicativo e non una sequenza frammentaria. Nei giochi online tale circostanza è ulteriormente complicata dalla coincidenza tra scrittura ed azione, a causa della quale la distinzione tra sincronia e asincronia è fissata da un limite discreto ovvero quello fra giocatore collegato e giocatore interattivo.

Sul piano prettamente linguistico ciò si traduce in strategie volontarie ed usi inconsapevoli orientati a dialogicità ed espressività; analizziamo nel dettaglio le loro manifestazioni.

- a) *Fatismi*. Il segnale più evidente dell'attribuzione di una impostazione dialogica alla comunicazione è il frequente ricorrere di fatismi, tra i quali i più comuni sono i saluti impiegati per introdurre una conversazione (uno dei più usati è *ciau*, caratterizzato dalla terminazione in < -U- > che attribuisce al vocabolo una marca affettiva; con modalità ironiche si usa spesso il formale *salve*, ben attestati anche l'inglese *hi* e la forma del parlato colloquiale *hey!*), i numerosi vocativi (tu vieni **vag?** • vai offline **aiwen?** • Ciao **Black**, a dopo!) e più generiche locuzioni che verificano l'apertura del canale (vagraaantttttt mi leggi?? • ohi qui mi leggete qlcn? • chi c'è online?).
- b) *Emoticons*. Le *emoticons* svolgono l'importante ruolo di surrogato della mimica, manifestano stati d'animo e suggeriscono la chiave di lettura dei messaggi consentendo di superare l'ambiguità che caratterizza il testo scritto: senza il supporto di intonazione e gestualità non sarebbe semplice distinguere una battuta scherzosa da una affermazione con intenti offensivi. Il repertorio di *emoticons* è vastissimo e costantemente ampliato dalla creatività degli utenti, è dunque impossibile una raccolta integrale di queste figure alfabetiche; per tale ragione, e in considerazione dell'ampia trattazione che di esse è stata fatta negli studi dedicati alla lingua delle chat, non ci dilungheremo nella loro presentazione.
- Merita di essere invece approfondito un espediente che, in World of Warcraft, si affianca alle *emoticons* nella comunicazione sintetica di concetti complessi, ovvero quello consistente nella digitazione dello *slash* seguito dal nome, quasi sempre in inglese, dell'azione che si immagina compiere o dello stato d'animo che si vuole trasmettere: bravo bravob fatti /clap da solo • ti mando un /kiss ^^ • fate tutti /cheer! • perso /sigh • /kick /kick /kick! XD • /senza parole; l'uso deriva dai comandi impiegati per attivare le animazioni gestuali dei personaggi, comandi che da codice informatico diventano elemento linguistico seguendo un processo caratteristico della comunicazione mediata dal computer.
- c) *Resa del parlato*. Essendo il parlato maggiormente enfatico e partecipativo rispetto alla scrittura, i videogiocatori tentano di riprendere la pronuncia dei vocaboli attraverso raddoppiamenti fonosintattici (si **vabbè** quella • **eddai** basta piango), aferesi (be se mi bannano a vita a **sto** punto cambio server • lol **sto** nabbo che vuole?? • mi fumo **na** sigaretta) e apocopi; spesso la pronuncia simulata è diatopicamente marcata (AOOOOO ma ke **ciavete** paura • c'è ancora il **conjio** di pasqua • ma anzu **ce sta?** • **comu** finisci forse non **joicu kkiu** • che **vordi?**).

- d) *Scrittura espressiva*. Le sfumate tonalità del parlato che emergono nella comunicazione *face to face*, i videogiocatori tentano di renderle per mezzo di una punteggiatura che suggerisce una intonazione concitata: notevole è l'uso di punti esclamativi (ti ho visto!!!! • basta nabbo!!!! tanto ti sono avanti!! • cerco compagno w me!!!!!!r), di domanda (dove chi trainizza spade?? • raga qualkuno e tailoring?????? • chi fa pozze in gilda????????) e dei puntini di sospensione per indicare pause la cui durata è proporzionale al numero di punti digitati (ma...ho perso un casino di roba! • 40%.... quindi direi di sì • messaggio per demonhunter.....KI HA VINTO????????????).

La scrittura espressiva si realizza anche per mezzo di tratti paragrafematici quali l'impiego iconico del maiuscolo per indicare parole urlate, pronunciate con particolare enfasi oppure costituenti l'oggetto focale del messaggio: mi sembra OVVIO ke se un gm ti vede fare qualcosa contro il regolamento ti punishe • è stato SPETTACOLARE, non ha fatto.. NIENTE; spazi e trattini vengono invece digitati per rendere l'attenta scansione di una parola: Megadeath N A B B O • vi ho detto F-E-R-M-I.

- e) *Contesto*. La condivisione da parte degli interlocutori di uno stesso spazio, sebbene virtuale, consente l'impiego di una lingua che presenta molti elementi impliciti, ricavabili dal contesto, e frequenti rinvii deittici alla situazione comunicativa attraverso i numerosi dimostrativi; si tratta di caratteri ben diversi da quelli normalmente riscontrabili nella scrittura, che è invece pensata per la comunicazione a distanza e necessita quindi di essere esplicita ed univoca per evitare fraintendimenti; seguono alcuni esempi nei quali emergono richiami impliciti ad elementi visibili sullo schermo e ad eventi condivisi: dovete attaccare quello col teschio non **questo!!!** • mettiti vicino a **quello rosso** • c vediamo dopo **di la** • oh basta fare **cosi** fermo!!!! • nn mi è piaciuto come avete fatto prima.

4.2. Gergo.

Nelle comunità di gioco online la lingua svolge un importante ruolo sociale, ruolo che consente di definirla un gergo. I membri delle comunità analizzate, forse sorprendentemente, mostrano interessi ed approccio al gioco profondamente diversificati a causa della loro notevole eterogeneità per quanto concerne provenienza, classe sociale e categoria occupazionale; inoltre il gioco online ha una presenza diffusa in tutte le fasce d'età e, nonostante l'ovvia predominanza della fascia 11-24 anni, è interessante notare il fatto che tra il 2000 e il 2009 il numero di videogiocatori aventi fra i 35 e i 54

anni di età è più che raddoppiato²⁴

I gruppi che individui così differenti costituiscono sono evidentemente privi di un denominatore comune che li caratterizzi, la fondazione di una stabile e riconosciuta identità che ne leghi le molteplici e contrastanti anime è quindi affidata all'adozione di un linguaggio peculiare, volutamente criptico e distante dalla lingua parlata nella realtà esterna²⁵: è il passaggio a tali usi linguistici a segnare il reale trasferimento dallo spazio al *cyberspazio* e ad affermare la partecipazione attiva ad una comunità online. I risultati emersi nel già citato questionario proposto ai giocatori di tre comunità videoludiche²⁶ suggeriscono che i giocatori sono almeno in parte consapevoli di tale importante ruolo svolto dalla lingua: rispondendo alla domanda “*credi che l'impiego di espressioni condivise (modi di dire, vocaboli “caratteristici”, sigle e abbreviazioni) sia importante per creare legami all'interno del gioco?*” il 69% degli intervistati ha infatti riconosciuto la rilevanza del patrimonio linguistico nel legare le individualità del gruppo e nel costituire un elemento nel quale riconoscersi.

Ne deriva che nelle comunità videoludiche le dinamiche di coesione ed esclusione si realizzano attraverso la lingua; è la lingua a fondere autonome esperienze di gioco in una unitaria complessa realtà, ed è la padronanza del gergo a manifestare l'appartenenza ad una comunità e a garantire l'accettazione in essa: è questa la ragione profonda alla base della (volontaria) complessità e originalità della lingua adottata, lingua che risponde a logiche interne e che tende a basare le proprie scelte non su una lineare e condivisibile intelligibilità ma su una ricercata complessità attraverso la quale si costruisce una barriera che i “nuovi arrivati” potranno apprendere a valicare solo lentamente, gradualmente e autonomamente. Riteniamo sufficiente riportare due messaggi per esemplificare e dimostrare la volontaria esasperata ricerca di cripticità propria delle comunità videoludiche: [5. LookingForGroup] Sputnik: Resto drood with s4 glad LF buon 3v3 arena team • [5. LookingForGroup] Crush: LF3M 300GS daily /W ME; l'uso di tecnicismi ed abbreviazioni è spinto ben oltre le necessità della situazione comunicativa, e mira ad escludere dalla comunicazione i giocatori non sufficientemente esperti.

L'elaborazione di forme non trasparenti si attua non solo in relazione ai termini tecnici ma anche in rapporto a significati chiaramente esprimibili

24. Dati ricavati da *I cittadini e le tecnologie della comunicazione*, 2000, http://www.istat.it/dati/catalogo/20020808_00..

25. Trattando il gergo di IRC (*internet relay chat*) Pistolesi (2004: 45) segnala che si tratta di una lingua solo in apparenza criptica, questo per l'abbondanza di guide e FAQ e per la disponibilità degli altri partecipanti. Entrambi gli aspetti sono assenti nelle comunità di gioco, nelle quali anzi si manifesta una aperta ostilità nei confronti di chi non si mostra in grado di padroneggiare un vocabolario specialistico almeno basilare.

26. *Lingua e comunità di gioco online*, <https://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dEFKujFqSEJQaU1aZ3BoT1jWNHhBYoE6MQ>.

dall'italiano standard, e comporta ostilità ed emarginazione nei confronti di coloro i quali impiegano sinonimi di uso in comune in luogo dei termini peculiari della comunità; ciò accade, ad esempio, per quanto concerne il sostantivo *kill* e il verbo *killare*: sebbene siano ovviamente ben noti i corrispettivi italiani *uccisione* ed *uccidere* abbiamo registrato, nel corpus esaminato, soltanto una occorrenza di quest'ultima forma, e la reazione al suo impiego è stata negativa: [5.Horde] Claus: oh gurda che qui si dice killare non uccidere.

In conclusione, a differenza di quanto accadeva agli albori della informatizzazione, il gergo usato non scaturisce dalla spontanea condivisione di uniformi esperienze e conoscenze da parte di un gruppo circoscritto, ma è prodotto della necessità di integrarsi in una comunità estremamente chiusa e selettiva. In un siffatto contesto non pare pienamente condivisibile, il parere di Antonelli (2009: 251) il quale attribuisce la concentrazione di termini gergali nelle chat «al fatto che gli utenti costituiscono un insieme ancora relativamente circoscritto, unito dalla condivisione di una notevole – e a volte ostentata - alfabetizzazione informatica»; si tratta di una affermazione non priva di fondamento ma inadatta a delineare non solo la realtà ludica ma più in generale quella delle comunità online nei suoi sviluppi dell'ultimo decennio. L'utilizzo di PC e Internet ha ormai superato ogni limitazione relativa ad età e competenze; non si può più parlare di una realtà circoscritta alla quale partecipa una élite come invece accadeva agli esordi di questi strumenti, la comunicazione mediata dal computer è diventata un fenomeno di massa: si è infranta ogni barriera e limitazione, chiunque può accedere ed effettivamente accede a questi mezzi diventando così parte di una eterogenea comunità, comunità all'interno della quale è ormai una minoranza a possedere una reale conoscenza informatica ed una piena padronanza della lingua inglese: l'utilizzo del gergo non deriva da una manifestazione della propria alfabetizzazione (e quindi conoscenza), ma si tratta di una imitazione più o meno consapevole degli usi linguistici della comunità, dei quali si ignorano ragioni storiche e profonde, al fine di esserne accettati.

Glossario

Il presente glossario riporta una minima parte dei termini tecnici e gergali usati in World of Warcraft (circa venti su oltre centocinquanta), nello specifico solo quelli emersi negli esempi riportati nel corso della trattazione.

- a) **Aggro** indica il livello di ostilità di un mob nei confronti di un personaggio; dal termine deriva il verbo **aggirare**, che indica sia l'attrarre un nemico verso di sé sia l'atto di aggressione compiuto dal mob.
- b) **Alliance** designa una delle due fazioni presenti nel gioco (l'altra è Horde); i membri di tale fazione sono comunemente chiamati **ally**.

- c) **Battleground (BG)** indica una zona dedicata allo svolgimento del PVP.
- d) **DPS** acronimo per *Damages Per Second*, letteralmente “danni per secondo”; unità di misura indicante la quantità di danni causati da un arma o da una abilità, e sostantivo che fa riferimento a personaggi specializzati in ruoli offensivi.
- e) **Equip** l’insieme degli oggetti indossati da un personaggio. È più probabile la derivazione dall’inglese *equipment* piuttosto che dall’italiano “equipaggiamento”, ricorrendo il primo termine numerose volte nelle componenti del gioco ed essendo quindi maggiormente in grado di condizionare gli utenti. L’atto di indossare l’*equip* è espresso da due forme concorrenti: **equipaggiare** ed **equippare**.
- f) **Healer** personaggio specializzato nella cura dei propri compagni.
- g) **Honor** sistema di punteggio che valuta l’abilità di un giocatore nel PVP. Non potrebbe essere reso con l’italiano “onore”, non avendo alcun legame con tale qualità morale.
- h) **Horde** designa una delle due fazioni presenti nel gioco (l’altra è *alliance*) e i suoi membri; ampiamente usata la forma italiana **orda**, attestati il vocabolo **horda** che mostra l’interferenza del corrispettivo inglese e il sinonimo affettivamente marcato **ordoso**.
- i) **Instance** copia di una determinata locazione di gioco accessibile ad un solo gruppo di giocatori. Attestata la forma parzialmente foneticamente adattata **istance**.
- j) **Joinare** prestito morfologicamente adattato dall’inglese *to join* (unirsi), entrare a far parte di un gruppo o di una gilda.
- k) **Leftare** prestito morfologicamente adattato dall’inglese *to leave* (lasciare), abbandonare un gruppo o una gilda (in quest’ultimo caso è spesso preferita la forma **sgildare**).
- l) **MOB** termine specialistico dell’ambito videoludico, abbreviazione per *mobster* (criminale); qualsiasi creatura ostile ai giocatori.
- m) **Nabbazzo** appellativo derivato dal comunissimo termine **nabbo**, a sua volta prestito adattato da *noob* forma gergale derivata dall’inglese *newbie* che indica chi è inesperto di un determinato contesto o attività; il termine *nabbo* subisce frequentemente processi di suffissazione e alterazione grafico-fonetica che lo arricchiscono di diverse sfumature di significato: al termine *nabbazzo* è sotteso un tono scherzoso.
- n) **PVE** acronimo per *Player Versus Enviroment* (giocatore contro l’ambiente), tutte le azioni e le tipologie di gioco che oppongono un personaggio a degli NPC ovvero a creature controllate dal *software*.
- o) **PVP** acronimo per *Player Versus Player* (giocatore contro giocatore), tutte le azioni e le tipologie di gioco che oppongono uno o più personaggi.
- p) **Raid** indica una modalità cooperativa di gioco e le aree in cui essa si svolge; la partecipazione ad un raid è espressa dal verbo **raidare**.

- q) **Shottare** prestito morfologicamente adattato dall'inglese *to shoot* (sparare), uccidere un personaggio con facilità; attestate le forme rafforzate per mezzo di prefissi **oneshottare**, **bishottare** e **trishottare**.
- r) **Sockettaro** gioielliere, è un vocabolo costituito dall'inglese *socket* (letteralmente "incavo", ma nel linguaggio dei GDR si riferisce sempre al castone; ha poi acquisito per metonimia il significato di gemma) con l'aggiunta del suffisso -ARO. Si tratta di un adattamento morfologico fondato su una errata conoscenza dell'inglese: il neologismo non si basa su *jeweller*, ma su un inesistente **socketer* (il significato del vocabolo è frutto di una congettura basata sull'analogia partendo dal solo nome relativo alla professione conosciuto perché ricorrente nel gioco: *socket*).
- s) **Tank** personaggio specializzato nel proteggere i propri compagni dai mob.

Bibliografia

- ANTONELLI G. (2007), *L'italiano nella società della comunicazione*, il Mulino, Bologna.
- ANTONELLI G. (2009), *Scrivere e digitare*, in *XXI secolo. Comunicare e rappresentare*, diretto da Tullio Gregory, Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, Roma.
- ARCANGELI M. (2010), *Il medioevo alle porte*, Liberlibri, Macerata.
- CASULA C. (2009), *I giochi di ruolo on-line fra narrazione e comunicazione testuale: "Guild Wars" e "World of Warcraft"*, in «Lid'O. Lingua italiana d'oggi» VI (2009), Bulzoni, Roma.
- COSENZA G. (2008), *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari.
- ORLETTI F. (2004), *Scrittura e nuovi media. Dalle conversazioni in rete alla Web usability*, Carocci, Roma.
- PACCAGNELLA L. (2000), *La comunicazione al computer*, il Mulino, Bologna.
- PISTOLESI E. (2002), *Flame e coinvolgimento in IRC (Internet Relay Chat)*, in Carla Bazzanella - Pietro Kobau (a cura di), *Passioni, emozioni, affetti*, McGraw-Hill, Milano.
- PISTOLESI E. (2004), *Il parlar spedito. L'italiano di chat, e-mail e SMS*, Esedra, Padova.
- SIMONE R. (2002), *La Terza Fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Roma-Bari.

Giovanni Urraci

Università degli studi di Padova