

Il fenomeno del *gaming*

1. *Significato ed etimologia del termine*

La parola *gaming*, in italiano, è un prestito non adattato che proviene dalla lingua inglese e letteralmente viene tradotto con l'espressione "giocare ai videogiochi" o "videogiocare". Il significato primario di *gaming*, nella sua lingua di provenienza, è però quello di "gioco d'azzardo" (anche se, ancor prima, trova motivazione in relazione ai giochi di caccia); più specificamente, esso costituisce un sinonimo del sostantivo *gambling*¹, ma ha assunto nel tempo una propria identità caratterizzante con questo nuovo significato. Risulta, dunque, consequenziale chiedersi per quale motivo, in italiano, *gaming* venga utilizzato solo in quella che sembra essere originariamente la sua accezione secondaria². In realtà, fenomeni come questo sono tutt'altro che isolati, infatti, si possono facilmente riscontrare alcuni casi simili, come *footing*, il cui significato primario è quello di "posizione", "livello", "appoggio"³, ma in italiano assume l'accezione di "corsetta", adattando una delle sue traduzioni secondarie; o ancora, *zapping*, che in italiano indica "rapido passaggio da un canale televisivo all'altro, effettuato col telecomando, per visionare i diversi programmi, specificamente durante le pause pubblicitarie"⁴, mentre in inglese *zapping* vuol dire "colpire un oggetto con un raggio di energia" e, solo secondariamente può anche assumere il significato di "muoversi rapidamente"⁵, con un'accezione simile a quella che gli viene data in italiano.

Il fenomeno in questione è quello degli pseudoanglicismi. Nel 2010 Cristiano Furiassi⁶ ha stilato una raccolta contenente ben 286 di questi lemmi, anche se, per la maggior parte, essa consiste in parole di forma abbreviata come "strip", "wafer", "toast" ecc.⁷ Alla luce di ciò, l'idea è che il termine *gaming* abbia acquisito, negli anni più recenti, un'importanza e una frequenza linguistica con la propria accezione secondaria tale da superare il suo significato primario di semplice sinonimo di

¹ Etymonline.com <https://www.etimonline.com/word/game>.

² Collinsdictionary.com <https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese/gaming>.

³ Collinsdictionary.com <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/footing>.

⁴ T. DE MAURO, 1999-2007, *Grande dizionario italiano dell'uso*, Torino, UTET. D'ora innanzi GRADIT.

⁵ Freedictionary.com <https://www.thefreedictionary.com/zapping>.

⁶ C. FURIASSI, *False Anglicisms in Italian*, Monza, Polimetrica, 2010.

⁷ A. ZOPPETTI, *All'origine degli pseudoanglicismi: footing e autostop*, Diciamoloinitaliano.com, 18 ottobre 2017 <https://diciamoloinitaliano.wordpress.com/2017/10/18/allorigine-degli-pseudoanglicismi-footing-e-autostop/>.

gambling, sostituendosi a esso, ed affermandosi, di fatto, nelle lingue straniere all'inglese, con questo nuovo significato. *Gaming* e *gambling* sono due termini che probabilmente nella loro esistenza hanno convissuto per qualche tempo: si pensi alle sale giochi molto in voga tra la fine degli anni Settanta e la metà degli anni Novanta dove, assieme alle colonnine dei *giochi arcade*, non di rado si potevano incontrare spazi dedicati al poker o ad altri giochi d'azzardo. Successivamente, però, con la grande diffusione delle console portatili e delle "game station casalinghe", il gaming si è distaccato dal proprio "fratello maggiore" e ha continuato spedito per la sua strada, costituendo un mondo a sé stante e diventando un fenomeno di portata enorme e di diffusione globale.

2. Il gaming a tutto tondo

Per condurre un'analisi dettagliata nei confronti dell'attuale universo videoludico, uno dei primi interrogativi da porre è: che cosa ha permesso al *gaming* di crescere e diffondersi in maniera così evidente? Sicuramente una prima variabile riguarda i fattori economici che oggi ruotano attorno a questa realtà. Il *gaming* è ormai un vero e proprio fenomeno sociale e la sua diffusione è cresciuta esponenzialmente nel giro di pochissimo tempo⁸. Tale exploit è andato di pari passo con lo sviluppo tecnologico, beneficiando dei grandi passi fatti in avanti di recente dalle potenze asiatiche a livello economico e rafforzandosi contemporaneamente, in maniera costante, nei paesi occidentali, dove la buona accessibilità dei prezzi ha fatto sì che anche le classi medie potessero permettersi l'acquisto di una "game station casalinga". Rispetto alle prime console sul mercato negli anni Ottanta, nei periodi più recenti c'è stata certamente una netta diminuzione dei costi nel mercato videoludico, che ha permesso senza dubbio ai consumatori di accedere molto più facilmente al mondo dei videogiochi, di esplorarlo e, col passare del tempo, di trasformarlo in un vero e proprio hobby, una passione. Secondo un articolo di Luca Tremolada apparso su *Il Sole 24 Ore*, l'acquisto odierno di una console Atari degli anni Ottanta equivarrebbe a una spesa ponderata di ben 564 euro⁹: veramente una bella somma se paragonata ai costi attuali delle altre tre console che fanno da battistrada in questi anni, dato che PlayStation 4 al momento di uscita, nel 2014, si poteva acquistare a 399 euro, mentre Nintendo Switch, messa sul mercato a fine 2017, era al prezzo di lancio di 329 euro, e oggi si può tranquillamente reperire online, a meno di 300 euro. L'unica console che si avvicinerebbe all'ipotetica Atari potrebbe essere Xbox One (499 euro), che tuttavia costituisce una sorta di eccezione alla regola, poiché le precedenti console Xbox, 360 e Crystal, furono vendute rispettivamente a 400 e 200 euro, perfettamente in linea con i costi delle altre console

⁸ M. RAUSA, *Strategie competitive e innovazioni tecnologiche nel settore dei videogiochi: La Next-Generation*, Tesi di laurea in Strategia Aziendale, Università Alma Mater Studiorum, Bologna, ch.mo relatore Mollona E., a. a. 2013-2014, p.16.

⁹ L. TREMOLADA, "Se potessi avere..." *Calcola il potere d'acquisto in lire ed euro con la macchina del tempo*, *Il Sole 24 Ore.it*, 14 aprile 2015 <http://www.infodata.ilssole24ore.com/2015/04/14/se-potessi-avere-calcola-il-potere-dacquisto-in-lire-ed-euro-con-la-macchina-del-tempo/>.

Play Station e Nintendo negli anni di riferimento¹⁰. A questi dati economici, va poi aggiunto che il mondo dei videogiochi ha livelli di diffusione esponenziali.

Rispetto alla seconda metà del Novecento l'avanzamento tecnologico ha permesso ai *videogames* di insinuarsi praticamente in tutte le piattaforme tecnologiche possibili. Da giochi dalla grafica basilare come Tetris presenti direttamente nel menù di alcuni televisori, a giochi per cellulare e smartphone preinstallati o acquisibili su quasi tutti i dispositivi mobili in commercio: ormai qualsiasi persona dotata di una minima tecnologia può facilmente familiarizzare con l'ambiente videoludico; chiunque può sfruttare i videogiochi come passatempo, senza distinzione di sesso o età. Si pensi, ad esempio, al "fenomeno Ruzzle" che tra il 2012 e il 2013 fu sui dispositivi di quasi 70 milioni di utenti, un terzo dei quali erano adulti¹¹, oppure, ai numerosi videogiochi a tema "gioco d'azzardo", come poker, bingo, roulette, che richiedono come requisito minimo di partecipazione la maggiore età, e, pertanto, sono rivolti a un pubblico tutt'altro che adolescenziale. O, ancora, si guardi a molti giochi dell'azienda Zynga, che progetta mini "clicker-games" come FarmVille, CityVille, o Crazy Cake Swap, e che ha adeguato i propri contenuti di gioco a un pubblico ben differente rispetto a quello a cui si rivolgeva nei primi anni di attività, allo scopo di "trasformare il proprio prodotto in un'oasi di pace dove sia manager che casalinghe possono distendere i nervi"¹². Inoltre, a completare il quadro si aggiungono i videogiochi dedicati all'apprendimento interattivo e progettati per i bambini, più, naturalmente, tutta la fetta giovanile-adolescenziale di ragazzi sotto i 18 anni, costituente circa il 26% dell'utenza mondiale: insomma, il *gaming* può davvero definirsi un fenomeno globale.

3. I gamers e il loro status

Ma chi sono, dunque, i *gamers*? Sarebbe giusto identificare qualsiasi persona che spende del tempo con i videogiochi come un *gamer*? Certamente no. Per poter, tuttavia, rispondere in maniera esaustiva a questo tipo di domanda è necessario confrontarsi con una vera e propria definizione di *gamer* e, pertanto, ci si servirà della descrizione reperibile nel vocabolario online Urban Dictionary:

- 1) someone who plays video games when bored... Usually very good at it.
- 2) someone who plays video games as a hobby¹³.
- 1) *Qualcuno che gioca ai videogiochi quando è annoiato... Di solito è molto bravo a farlo.*
- 2) *Qualcuno che gioca ai videogiochi per hobby.*

[Traduzione mia]

¹⁰ Wikipedia.org, *Lista di Console*, https://it.wikipedia.org/wiki/Lista_di_console.

¹¹ *Il fenomeno Ruzzle*, Human Highway.it, <https://www.humanhighway.it/cultura-societa/il-fenomeno-ruzzle.html> 5 marzo 2013.

¹² P. SADA *I "terribili" segreti di Zynga*, Ninjamarketing.it, 3 dicembre 2012
<http://www.ninjamarketing.it/2012/12/03/zynga/>.

¹³ Urbandictionary.com <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=gamer>.

Meno accademica, ma ugualmente efficace, è la spiegazione di qualche rigo scritta, su un blog dedicato ai videogiocatori, proprio da uno di questi ultimi, un utente di nome Daniel:

Un Gamer è colui che gioca per una buona parte della sua giornata ai videogiochi e non solo per divertimento ma anche per carriera. I Gamer si dividono in un grande numero di categoria, [sic] da quelli che giocano nel tempo libero a quelli che fanno parte di una squadra o gruppo professionale che non solo giocano per divertimento ma anche per vincere grandi premi in soldi. Molte persone pensano che i Gamer sono degli sfaticati che tutto quello che sanno fare è giocare, in realtà un Gamer nasce dalla propria passione, la maggiorparte [sic] delle volte nata nell'infanzia, e cresce con i videogiochi che lo spingeranno a continuare a giocare anche da adulto¹⁴.

Le parole scritte dall'utente in questione non sono state scelte a caso, poiché, egli introduce, attraverso la sua esplicitazione, il concetto di "categorie dei gamers". Esistono, infatti, diversi tipi di videogiocatori, perché, essenzialmente, ognuno vive la propria passione come più preferisce. A tal proposito:

Nel 2014 Kzero, (un'importante società di consulenza specializzata nel settore del gaming) ha individuato 3 tipi di utenti identificando: gli **Hardcore Gamers**, giocatori ansiosi di provare nuove idee e disposti a rischiare con le nuove tecnologie. Sono soggetti appassionati al mondo dei videogame, tra i 22 e i 40 anni, pronti a spendere pur di avere un'esperienza di gioco sempre più inclusiva e realistica. Generalmente utilizzano il computer, non ritenendo le console di gioco all'altezza dell'esperienza che cercano. Sono i clienti sui quali dovrebbero puntare Oculus o HTC Vive. PlayStation VR probabilmente non entrerà in questo segmento in quanto il visore è utilizzabile solo se collegato alla console Playstation che come detto non viene utilizzata. Per Samsung VR il segmento è completamente fuori portata per aspettative e livelli qualitativi richiesti; i **light Gamers**, appassionati ai videogiochi ma meno esperti nel valutare le qualità tecniche dei dispositivi, sono giocatori dai 18 ai 22 senza un proprio stipendio, utilizzano console, tablet o smartphone e spesso sono opinion leader nel proprio gruppo di amici e nel gruppo familiare. Questo segmento può essere attaccato da tutti i concorrenti benché probabilmente sia il segmento di riferimento per PlayStation VR; e infine i **KT&T** (Kids, tween e teenager) giocatori di età minore di 18 anni, giocano per svago non per passione, utilizzano console, tablet o smartphone. È il mercato di riferimento per Samsung VR, può essere attaccato da PlayStation VR, mentre è sicuramente fuori portata per Oculus e HTC Vive considerati i prezzi¹⁵.

Dunque, Kzero suddivide i *gamers* nelle tre macro-categorie sopraccitate, anche se, in aggiunta a queste, il web ha creato, in tempi recentissimi, delle altre sottocategorie ben definite, attribuendovi delle denominazioni specifiche. In primo luogo, va fatta menzione dei cosiddetti *casual gamers* ("giocatori casuali"), i quali rientrano nella categoria KT&T pur essendo, in realtà, utenti per lo più avvezzi al *clicker gaming*. Costoro "si approcciano a questo mondo principalmente tramite gli smartphone o i social network"¹⁶: trascorrono relativamente poco tempo davanti alle

¹⁴ DANIEL (?), *Chi o che cos'è un gamer*, Livingasagamer.com, 23 luglio 2012

<https://livingasagamer.wordpress.com/07/23/chi-o-che-cose-un-gamer-13-2/>.

¹⁵ F. CEFALÀ, *La realtà virtuale è una disruptive innovation? Il caso Oculus VR*, Tesi di laurea in Marketing, Università LUISS, ch.mo relatore Costabile M., a.a. 2015-2016, pp 29, 30.

¹⁶ MORFEUS, *Hardcore Gamers vs Casual Gamers*, Varesenews.it, 7 aprile 2013

<http://www3.varesenews.it/blog/videogiochi/online-gaming-giocare-da-soli-insieme/>.

console (talvolta non ne possiedono nemmeno una), e si limitano solamente a dilettarsi con giochi per cellulare o tablet. Di fatto, essi conoscono il mondo del *gaming* in maniera molto marginale. Al contrario, dal lato opposto vanno annoverati i *pro gamers* e gli *streamers*, facenti parte della categoria degli *hardcore gamers*; questi (come si potrà confrontare attraverso le voci a loro dedicate all'interno del lemmario) vivono la passione dei videogiochi a tutto tondo, e, in più, riescono a guadagnare proventi attraverso il web, o grazie ai tornei di *gaming*. Infine, in questi anni si è affermata una nuova particolare categoria, quella degli *eSport gamers*¹⁷, che possono essere inseriti all'interno del gruppo dei *light gamers*. Tali utenti sono dediti nella maggior parte dei casi solo all'acquisto e all'uso di videogiochi concernenti i loro sport preferiti come il calcio, il basket, le corse automobilistiche ecc. A onor del vero, questi ultimi intrattengono tendenzialmente pochi rapporti con i giocatori delle altre categorie e di rado conoscono il "linguaggio dei videogiochi". Anche se poco interessati agli aspetti del *gaming* in generale, però, questi *eSport gamers* non sono pochi e il loro contributo di acquisto fa schizzare la vendita dei giochi sportivi al top delle classifiche di mercato. Ad esempio, come dimostra una ricerca di GfK, uno dei più grandi istituti di ricerca economico-finanziaria del mondo, nel 2016, il titolo videoludico più venduto tra tutti è stato il famoso gioco di calcio FIFA, più precisamente, FIFA 17¹⁸: è dunque opportuno discernere coloro che si possono definire "veri *gamers*", dalle altre tipologie di giocatori, in quanto, ci sono delle differenze davvero evidenti tra chi trascorre una piccola parte del proprio tempo sui giochi dei social network, e chi, invece, fa dei videogiochi una passione vera e propria. Secondo uno studio di Intel¹⁹, a fine settembre 2014 nel mondo vi erano circa 711 milioni di videogiocatori, mentre una ricerca più recente di ESA (Associazione dei software per l'intrattenimento) dimostra come in meno di due anni tale numero sia più che raddoppiato, raggiungendo nell'aprile 2016 un'utenza di 1,8 miliardi di persone²⁰. Va detto, però, che il linguaggio dei videogiochi prende forma e si diffonde principalmente attraverso le chat, pertanto, la fetta di utenza sulla quale ci si è maggiormente focalizzati per studiare i fenomeni linguistici è quella costituita dai "*PC gamers*", ovvero da coloro che giocano al computer e che, sempre secondo lo stesso studio ESA, sono circa 1,2 miliardi. In Italia si stimano circa 24 milioni di appassionati di videogiochi, ossia, quasi la metà della popolazione adulta complessiva, anche se, tra questi, solo il 10,8 % partecipa alla modalità online²¹. Alla luce di ciò, si può quindi asserire che coloro che usano realmente il gergo videoludico sono un numero nettamente inferiore rispetto al complessivo totale.

¹⁷ L. FANTONI, *Tutto quello che c'è da sapere sugli eSport in Italia*, Wired.it, 7 luglio 2017 <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/07/07/esport-italia/>.

¹⁸ Id., *Videogiochi in Italia, un giro d'affari da un miliardo di euro*, cit., Wired.it, 12 maggio 2017 <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/05/12/videogiochi-italia-affari-per-un-miliardo-di-euro/>.

¹⁹ S. SPERANDIO, *Intel ha calcolato quanti PC gamer ci sono al mondo*, Spaziogames.it, 30 settembre 2014 https://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_pc/205265/intel-ha-calcolato-quanti-pc-gamer-ci-sono-al-mondo.

²⁰ J. Mc KANE, *There are 1.8 billion gamers in the world, and PC gaming dominates the market*, Mygaming.co.za, 26 aprile 2016 <https://mygaming.co.za/news/features/89913-there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html>.

²¹ L. FANTONI, *Videogiochi in Italia, un giro d'affari da un miliardo di euro*, Wired.it, 12 maggio 2017 <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/05/12/videogiochi-italia-affari-per-un-miliardo-di-euro/>.

4. Il gaming e i suoi linguaggi

Considerando il business enorme che attualmente orbita attorno al mondo dei videogiochi si può dire che, oggi, i “veri *gamers*” si sentono molto più facilmente parte integrante della società, rispetto a qualche anno fa, quando il fenomeno appariva molto più borderline. Sono ormai diffusissimi eventi di qualsiasi tipo, dedicati a questa passione²²: manifestazioni, fiere, tornei. Si possono comprare gadget e *action figure* dei propri eroi in 2D o 3D! Per non parlare, poi, dei concerti in cui grandi orchestre dirette da compositori di fama mondiale suonano le colonne sonore dei videogiochi più famosi²³. Esistono film dedicati a videogames e videogames che prendono spunto dai film: insomma, ci sono ormai tutte le circostanze per cui un *gamer* si possa sentire, in fin dei conti, a proprio agio anche nel “mondo reale”. Dopo tanti anni di controversie, i *gamers* riescono finalmente a riconoscere nella propria passione una storia, una cultura. Essi, grazie a internet e alle chat, incontrano migliaia di appassionati che hanno il loro stesso hobby, si divertono a cercare consigli ovunque li possano reperire, e li condividono con gli amici conosciuti online o con quelli della vita di tutti i giorni che vengono esortati a “provare” l’esperienza di gioco, appassionandosene a loro volta. Tuttavia, l’hobby del *gaming* non è ancora accettato *in toto* dall’opinione pubblica e sicuramente lo era ancora di meno negli anni passati²⁴. Di fatto, molti *gamers*, soprattutto quelli più adulti, hanno sviluppato una sorta di repulsione verso la società che li circonda: un allontanamento progressivo dalla realtà, dato da una necessità di fondo, ovvero quella di incontrare persone come loro, con le stesse passioni, con gli stessi interessi e soprattutto con la capacità di comprendere le stesse emozioni che il *gaming* può trasmettere. I videogiocatori, in particolare i primi tra essi, sono pertanto diventati una sorta di gruppo ristretto: una cerchia di “iniziati”, un complesso di individui appartenenti a una società alla quale non sempre sentono di appartenere, e, in conseguenza di ciò, hanno anche elaborato un proprio gergo che potesse rappresentare il loro *status*²⁵. Lo scopo principale di questa analisi sarà dunque quello di analizzare questo linguaggio, raccogliendo in un lemmario i termini più utilizzati dai videogiocatori e esaminandone le strutture più evidenti, allo scopo di comprendere più analiticamente il modo in cui la lingua può aver influito sull’affermazione complessiva del fenomeno.

²² G. DIEGOLI, *Chi sono i gamers — un divertente viaggio negli inferi*, Minimarketing.it, 2014
<https://www.minimarketing.it/2014/10/chi-sono-i-gamers-un-divertente-viaggio-negli-inferi.html>.

²³ A. MANFREDI, *Londra, “promossa” la musica dei videogame. Un concerto sinfonico per Final Fantasy*, Repubblica.it, 21 novembre 2006 http://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza_e_tecnologia/videogiochi/concerto-musica-videogiochi/concerto-musica-videogiochi.html.

²⁴ T. CANTELMINI, *Nuove forme di psicopatologie*, in: “Difesa sociale (Rivista dell’Istituto Italiano di Medicina Sociale)”, LIX, 2007, p. 13,

²⁵ I. BONOMI et al, *Elementi di linguistica italiana*, Roma, Carocci, 2012, p. 56.

5. Il gaming italiano

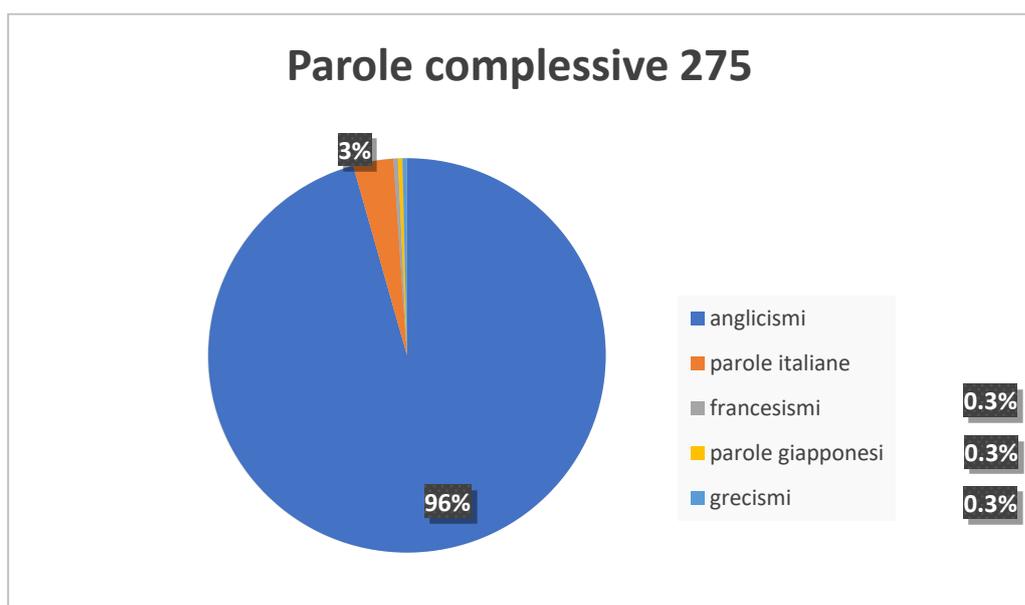
Ponendo un primo sguardo al linguaggio del *gaming* italiano che si andrà ad analizzare, si potrà facilmente notare che la stragrande maggioranza delle voci lessicali non native è costituita da anglicismi. In molti settori, l'inglese è la lingua più diffusa al mondo e, inoltre, i termini inglesi costituiscono la maggior parte delle parole del linguaggio informatico, del quale il *gaming* è senza dubbio un parziale derivato. Da una lettura più approfondita si noterà, però, che ai tanti anglicismi del linguaggio tecnologico e informatico, nel *gaming* italiano si aggiungono anche voci derivate da sostantivi e verbi inglesi che nella stessa lingua di appartenenza sono usati più di rado rispetto ad altre parole. Un esempio è costituito da *lamer*, che in inglese costituisce un aggettivo e significa "penoso", "patetico", "noioso", e solo secondariamente si può tradurre come "stupido": tuttavia, nel linguaggio del *gaming*, partendo proprio da questo significato secondario, l'aggettivo *lamer* si trasforma in un sostantivo, *lamer*, che connota un soggetto "stupido", il quale, in maniera "patetica" e "noiosa", bara durante una sessione di gioco; di conseguenza, il sostantivo *lamer* si è diffuso nell'italiano del *gaming* con questa accezione secondaria, causando qualche incomprensione traduttiva, poiché un italiano, anche conoscendo l'inglese in maniera ottimale, potrebbe non riuscire a capire il senso traslato del nome *lamer*. Un altro esempio simile si ha con *burst*, che in inglese significa letteralmente "esplosione", "scoppio", "fase iniziale di una rottura": anche qui un parlante italiano con un buon livello linguistico in inglese, potrebbe rimanere un po' perplesso dal senso che un *gamer* dà alla parola *burst*, in quanto in questo contesto il sostantivo va a indicare in maniera specifica una "fase di potenziamento" a cui si sottopone l'avatar di un giocatore (in questo caso è assai probabile la sovrapposizione fonetica con *boost*, che corrisponde esattamente a questo significato). Insomma, è indubbio che l'influenza dell'inglese contribuisca non poco a rendere il linguaggio italiano più criptico e meno comprensibile nei confronti di chi non ha per lo meno la voglia o il tempo di avvicinarsi al mondo del *gaming* per comprenderlo. In più, questa non rada presenza di vocaboli ricercati e particolari non fa altro che rendere questo codice sempre più gergale e iniziatico. Quali sono, allora, le motivazioni che spingono i *gamers* a parlare in maniera così criptica? Perché i *gamers* scelgono nella maggior parte dei casi di impiegare anglicismi a discapito delle parole italiane? Saranno questi i quesiti a cui si tenterà di fornire delle risposte alla fine di questo lavoro. Inoltre, prima di formulare qualsiasi ipotesi, sarà opportuno osservare nel modo più attento possibile tutti i fenomeni linguistici e strutturali che emergeranno dal seguente lemmario.

6. Uno sguardo d'insieme sulla terminologia

Il linguaggio del *gaming* è, nel momento storico attuale, un'entità aperta e in costante movimento che si aggiorna quasi quotidianamente e che può far registrare fenomeni sempre nuovi per via della grande influenza del codice *parlato*, che spesso si concretizza divenendo codice *scritto*, soprattutto a causa della grande possibilità odierna, offerta a chiunque, di diffondere i "propri neologismi" attraverso il web o le

chat. Diacronicamente, i termini che sono stati raccolti in questo scritto, abbracciano un arco di quasi un ventennio poiché si spazia da voci affermate sin dai primi anni Duemila (esempio di uso della sigla “gg”, 29 aprile 2000) a voci recentissime, appartenenti a post su web-forum, che risalgono a poche settimane precedenti l’ultima revisione di questo lavoro (esempio di uso del sostantivo “God Game”, 15 novembre 2019).

Dal Glossario si possono ricavare molte osservazioni di diverso tipo. Innanzitutto, emerge in maniera evidente il già citato fenomeno della diffusione degli anglicismi che costituiscono più del 95% delle parole complessive (Grafico 1).



Come si può intravedere dal grafico, i neologismi italiani sono veramente pochi e si attestano per un complessivo totale di nove unità, la maggior parte dei quali risulta essere costituito da voci prese in prestito dal linguaggio informatico (*caricare, processare, espansione* ecc.) o calchi semantici. A fianco ad esse vi sono, poi, un prefissoide greco diventato autonomo (*macro*), un francesismo mediato dall’inglese e alterato (*console*) e una voce di origine giapponese che però è di uso comune anche nell’italiano e, in questo specifico gergo, funge anche da prefissoide (*ninja*). Gli anglicismi, pertanto, sono ben duecentosessantatré. In particolare, si può notare che i neologismi in questione tendono a beneficiare di un processo di acquisizione di genere sistematico e ciò avviene anche nel caso di parole che, pur non avendo un genere nella loro lingua di partenza, ne acquistano uno marcato in italiano. Tale fenomeno, come osserva l’Accademia della Crusca, deriva da ragioni di base semantica proprie dei parlanti italofoeni i quali tendono ad

assegnare il genere per analogia a quello di un iperonimo (un termine dal significato più ampio) già esistente nella lingua che riceve il prestito (come avviene, ad esempio, per i nomi di automobili, per cui sono tutti femminili anglicismi come *spider, citycar, station wagon*), oppure assegnarlo in base al genere del nome che costituisce o viene individuato

come traducete (anche non perfetto, ma percepito come molto vicino semanticamente al prestito stesso)²⁶.

● A livello semantico si nota una forte tendenza alla creazione di nomi deverbali (*cast, cheater, pug, ress, taunt* ecc.) e di verbi denominali (*buffare, healare, nerdare, pullare, zergare* ecc.). Inoltre, poiché la coniugazione *-ire* permette unicamente la formazione di voci parasintetiche, la coniugazione verbale che accoglie tutti i neologismi è quella di *-are*, in quanto unica coniugazione rimasta completamente “aperta”²⁷.

Vi è poi un buon numero di prefissi e prefissoidi: di seguito una breve lista con i più frequenti²⁸.

● Tra i prefissi si riscontrano:

G = Con la gilda, dalla gilda, per la gilda, a causa della gilda ecc.

Es: “[...] Tizio farà un aoe [sic] da 2,5k, Caio da 5k e Sempronio verrà gkickato [...]”.

Esempio da: Battlecraft.it 16 aprile 2015 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/notizie/anelli-legendari-rivelato-effetto-d-uso-delle-versioni-dps-38647>.

N.B.: come per “g” che si riferisce a “gilda”, nei giochi in cui i gruppi non vengono chiamati gilde ma altresì “clan”, “squadre” o “team” e via dicendo, si può sempre utilizzare il prefisso di turno “c”, “s”, “t”, con la stessa funzione che assume “g”, nel senso di: “dal clan”, “con il clan”, “per il clan”, “dal team”, “con il team”, “dalla squadra”, “con la squadra” e via dicendo.

Insta = Istantaneamente, subito.

Es: “[...] Come trovo degli elite con le catene vengo instakillato [sic] mentre con il mago resisto meglio... bah [...]”.

Esempio da: Battle.net 29 aprile 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/d3/topic/7391149381?page=2>.

Perma = Permanentemente, di continuo.

Es: “[...] Sono stato ingiustamente permabannato, a detta del supporto, per uso di programma di terze parti, che ahimè, non ho mai utilizzato e mai utilizzerò [sic] [...]”.

Esempio da: Leagueoflegends.com 2015 <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/aiuto-e-supporto-it/E3EO3R8K-permabannato>.

²⁶ Accademiadellacrusca.it <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/genere-dei-forestierismi/1229>.

²⁷ M. APRILE, *Dalle parole ai dizionari*, Bologna, Il Mulino, 2015, p. 141.

²⁸ Ivi, p. 139

● Nella categoria dei prefissoidi che hanno un senso anche quando non si affiancano alle parole di riferimento (in questo caso la maggior parte dei prefissoidi ha un significato se isolati nella lingua inglese) abbiamo:

Over (dall'inglese, "al di sopra", "oltre", "finito", "compiuto" ecc.) = Al di sopra del necessario, al di sopra delle aspettative, alla fine di qualcosa.

Es: "[...] Cos'è che si overcura?? Solo a livellarlo è un trauma, le cure sono inesistenti è meglio farlo feral sotto quel punto di vista".

Esempio da: Battle.net 19 gennaio 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/13123712995>.

Rage (dall'inglese "rabbia") = Con rabbia, in modo rabbioso.

Es: "[...] Devo aver cliccato per sbaglio e ho fatto 3 chrono sullo stalker. Subito dopo ho ragequittato [...]".

Esempio da: Battle.net 26 maggio 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/sc2/topic/7527512806>.

Tra i prefissoidi che hanno un significato proprio anche in italiano, si può annoverare, come si diceva, *ninja*:

Ninja (dal giapponese "esperto nel ninjutsu" (propr. «arte di rendersi invisibili»)²⁹ = In modo furtivo, con furbizia.

Es: "[...] Siccome non avrei mai auto il tempo di essere pro aspettavo che i pro si spakkassero [sic] e io dall'ombra [sic] rivavo [sic] e ninjalootavo tutto bende comprese [...]".

Esempio da: Fremen.it 12 agosto 2006 <https://www.fremen.it/vbulletin/archive/index.php/t-4883.html>.

L'uso costante di prefissi e prefissoidi contribuisce sensibilmente alla riuscita di un linguaggio stilisticamente "misto", che evoca in chi lo ascolta la sensazione che queste parole, così artificialmente costruite, abbiano in sé una vena quasi di "professionalità"³⁰. In un mondo in cui nel gergo lavorativo emerge sempre di più l'influenza dell'inglese, non è dunque da sottovalutare il riflesso inconscio che porta alla formazione di questi neologismi, talvolta anche non semplici da pronunciare: è come se proferire termini complessi in qualche modo elevi la condizione diafasica del contesto ludico situazionale nel quale il *gaming* si colloca.

● Non mancano nemmeno casi di calchi semantici, in cui dei lessemi sotto l'influenza straniera sviluppano "un nuovo significato per effetto dell'influsso di una corrispondente parola straniera"³¹.

Si prendano in analisi ad esempio i verbi *arare*, *fasare*, *lanciare*.

²⁹ Treccani.it <https://www.treccani.it/vocabolario/ninja/>.

³⁰ A. CEOLINI, *Gli anglicismi nelle pubblicazioni ufficiali e sulla stampa: il caso del lessico della crisi*, Tesi del master in Traduzione e interpretariato, Université de Genève, 2013 p. 12.

³¹ M. APRILE, *Dalle parole ai dizionari*, cit., p. 95.

■ Il primo di questi verbi assume nell'italiano del *gaming*, ma più in generale in buona parte del linguaggio giovanile, il significato di “schiacciare”, “distruggere” un proprio avversario; tale adattamento italiano deriva dal costrutto inglese del verbo *to plough*³², che in inglese può essere utilizzato sia nel senso di “arare un campo” che nel senso di “schiacciare”, “distruggere” un avversario.

■ Il verbo *fasare*, invece, mette in rilievo in maniera più evidente di tutti il suo sviluppo dall'inglese, laddove *phasing* viene tradotto con il termine *fasatura* e utilizzato con l'accezione di “passaggio da una fase di qualcosa a una fase secondaria”. Questa traduzione risulta, però, emblematica in quanto anche in italiano esiste il termine *fasatura*: tale parola si riferisce strettamente al linguaggio settoriale della meccanica per indicare un processo preciso che avviene “nelle macchine volumetriche, la posizione angolare dell'albero motore all'inizio o alla fine delle varie fasi di funzionamento (aspirazione, scarico, accensione ecc.)”³³. Ciò che invero risulta interessante è il fatto che l'azione relativa alla *fasatura* di un motore, in inglese, abbia come corrispettivo un verbo totalmente differente rispetto a *to phase*, ovvero *to time*. Il verbo *to phase*, in inglese, ha quindi evidentemente sviluppato questo nuovo significato, come si potrà notare dal seguente esempio:

“[...] Adds are about to spawn and the boss is phasing on Iskar”.

“Gli add stanno per spuntare e il boss sta per “fasare” (entrare nella fase in cui si trasforma) in Iskar”. [Traduzione mia]

Mmo-champion.com 25 luglio 2015 <https://www.mmo-champion.com/threads/1824356-Why-am-I-hitting-so-low>.

Da come si può vedere nell'esempio, *phasing* ha dunque primariamente assunto questo nuovo significato nel linguaggio del *gaming* inglese e, successivamente, si è trasferito con questa accezione anche nel *gaming* italiano: questo nuovo utilizzo inglese di *phasing*, tra l'altro, viene messo in risalto solo dal dizionario contestuale Reverso, il che è indice del fatto che “spesso i dizionari cosiddetti «contemporanei» scoprono e ammettono una parola o un'accezione con un ritardo considerevole (talvolta di qualche secolo!)”³⁴. La mancanza di un sostanziale corrispettivo per la traduzione in italiano fa dunque sì che, almeno da quello che si osserva nel linguaggio del *gaming*, la perifrasi “passare da una fase di qualcosa a un'altra fase” rientri nel calco del verbo *fasare* e nella nominalizzazione documentata da Reverso, di “fasatura”³⁵.

³² Wordreference.com <http://www.wordreference.com/enit/plough>.

³³ Treccani.it <http://www.treccani.it/enciclopedia/fasatura/>.

³⁴ M. APRILE, *Dalle parole ai dizionari*, cit., p. 168.

³⁵ Reverso.net <http://context.reverso.net/traduzione/italiano-inglese/la+fasatura>.

■ Il terzo caso, costituito dal verbo *lanciare* rappresenta un calco strutturale sinonimico, in quanto assume il significato di “far partire”, “avviare”, “dare il via” rifacendosi al suo corrispettivo inglese *to launch*³⁶.

- A livello morfologico non si riscontrano fenomeni particolari, se non una nutrita presenza di sostantivi invariabili, per la maggior parte caratterizzati dal suffisso *-er* (*clicker, leecher, officer, scammer, sweeper* ecc.), che si caratterizza come un suffisso derivazionale piuttosto prolifico.

- A livello sintattico non si denotano particolarità evidenti.

- Si avverte infine nelle chat un influsso del codice linguistico comunemente attribuito al giovanilese, ma in realtà originato dalla vecchia limitazione di caratteri degli SMS: sono presenti voci abbreviate come *cmq* → “comunque”, *pk* → “perché”, *nn* → non, e via dicendo. Tuttavia, se si confrontano gli esempi dei primi anni Duemila con quelli più recenti, si può notare che la tendenza a scrivere le abbreviazioni dei connettivi è nettamente diminuita, e consiste per lo più negli esempi sopra citati. Un’ipotesi che si potrebbe avanzare a tal proposito riguarda la variazione diamesica che il linguaggio digitale ha subito in questi anni: è indubbio che con l’avvento di WhatsApp, Facebook e degli altri social media, il metodo di input nella digitazione delle parole sia con il tempo cambiato. Nel corso del primo decennio degli anni Duemila uno dei mezzi digitali con cui si scriveva il maggior numero di parole era sicuramente il cellulare; le abbreviazioni legate alla messaggistica degli SMS erano di certo incentivate, oltre che dal carattere immediato che le conversazioni assumevano, anche da un fattore puramente economico, per il quale uno scrivente era costretto a “pagare” di più in base al numero di parole in esubero che inseriva nel proprio SMS, come si può leggere a riguardo in Wikipedia:

“L’utilizzo di questo canale di comunicazione ha dovuto fare i conti, fin dall’inizio, con le restrizioni intrinseche del medium utilizzato, e, in particolare, con la limitata lunghezza del messaggio e con i costi di trasmissione di ciascun messaggio³⁷”.

In tempi recenti, però, le nuove tastiere degli smartphone e la grande diffusione di questi social media “gratuiti”, nei quali non vi sono limitazioni imposte per il numero di caratteri scritti, hanno probabilmente fatto diminuire questo uso delle abbreviazioni all’interno dei testi e delle chat³⁸. Evidentemente questa tendenza ha portato delle conseguenze rilevanti anche nel linguaggio del *gaming*, laddove permangono ancora gli errori grammaticali e le omissioni di apostrofi e accenti, ma non sono più diffuse in maniera eccessiva le abbreviazioni delle parole. Diversa invece è la tendenza a fare uso di sigle, che vengono utilizzate spesso e volentieri e la cui abbondanza mette in risalto un fattore importante che si analizzerà nelle pagine conclusive, ovvero quello della caratteristica dell’immediatezza.

³⁶ Wordreference.com <http://www.wordreference.com/enit/launch>.

³⁷ Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_degli_SMS.

³⁸ E. STRÄTZ, *Sprachverwendung in der Chat-Kommunikation. Eine diachrone Untersuchung französischsprachiger Logfiles aus dem Internet Relay Chat*, Tübingen, Narr Francke Attempto Verlag, 2010, p. 6.

7. Una lingua in costante trasformazione

La lingua dei *gamers* trova un'ampia diffusione anche e soprattutto attraverso il parlato, che favorisce la nascita e la diffusione costante di parole e fenomeni sempre nuovi. A volte può accadere che un *gamer* con i neologismi senza nemmeno accorgersene, traducendo in maniera erronea qualche parola letta nel proprio videogioco (molti videogiochi infatti sono giocati online nella loro versione inglese), o semplicemente verbalizzando un qualsiasi nome, comune o proprio, che abbia un uso diffuso o rilevante nel gioco di riferimento. Il seguente caso, ad esempio, riguarda il famosissimo gioco "World of Warcraft", in cui un utente fa uso di un verbo denominale di utilizzo comune nella lingua italiana, il quale, tuttavia, assume tutt'altro senso in questo contesto videoludico:

"Mi hanno killato mentre consegnavo in soli 5 vs 1... fortunatamente una sola volta perché poi si sono messi a inseguire un'altro [sic] ed ho reincarnato e *stonato*".

Esempio da: Battle.net 10 marzo 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17615133933?page=2>.

Il participio passato *stonato*, in questo caso, ha un significato ben lontano da quello che intenderebbe un qualsiasi altro parlante italiano. Qui *stonare* significa "tornare alla locanda dove si alloggia". Il verbo, infatti, deriva dal sostantivo *stone* che in inglese significa "pietra" e, più propriamente, nel gioco indica una "pietra magica", con la quale si può interagire, che teletrasporta il giocatore nella locanda dove egli sceglie di alloggiare temporaneamente. Ovviamente, qualsiasi altro *gamer* non a conoscenza del gioco in questione, non capirebbe ciò di cui si sta parlando: forse un buon conoscitore della lingua inglese potrebbe pensare che si sta interagendo con qualche sorta di pietra ma, sicuramente, nessuno potrebbe immaginarne il significato di "venire teletrasportato in una locanda attraverso una pietra". Questo, di fatto, è solo uno dei tanti particolarismi che appartengono al gioco "World of Warcraft": si immagini, dipoi, quanto effettivamente enorme potrebbe diventare questo lemmario, se venissero inserite tutte le voci che i *gamers*, parlanti e scriventi, possono far scaturire con la propria creatività. D'altronde, una tra le più importanti implicazioni correlate all'incidenza dei fenomeni di entrata in una lingua straniera, è proprio correlata all'accrescimento della libertà di espressione di cui i parlanti sentono di poter disporre³⁹, dal momento che, per costoro, tali usi acquistano quasi valore di norma grammaticale⁴⁰. Di conseguenza, ci sono molte parole che sono state volontariamente omesse in questo lavoro principalmente per due motivi. In primo luogo per alcune di esse vi è una mancanza di documentazione reperibile dato che, come già esplicitato, le voci inserite nel glossario non sono mai state interamente scritte da zero, ma hanno sempre almeno un corrispettivo, confrontabile attraverso il web: o nella definizione o negli esempi. In secondo luogo, dato il grandissimo numero di giochi esistenti tra passato, presente e immediato futuro, sarebbe veramente improbabile acquisire e

³⁹ R. GUSMANI, *Saggi sull'interferenza linguistica*, Firenze, Casa Editrice Le Lettere, 1981, p. 122.

⁴⁰ B. TERRACINI, *Lingua libera e libertà linguistica*, Torino, Einaudi Editore, 1963, p. 51.

conoscere tutti i lemmi che, come già osservato, vengono creati e aggiornati di continuo. In questo elaborato sono stati dunque raccolti tutti quei termini “comuni” alla maggior parte della comunità videoludica, insieme a pochi particolarismi (comunque segnalati di volta in volta come *annoyer*, *camperare*, *sweeper* ecc.) che inizialmente venivano utilizzati solo in alcuni giochi famosissimi, ma che, in seguito, hanno trovato spazio di impiego anche in altri giochi, con significati pressoché simili.

Vi sono poi altri fenomeni legati all’oralità, tra i quali si può annoverare il primo luogo l’uso di dialettalismi e, in secondo luogo, la formazione di nuovi modi di dire trascendenti il contesto dei videogiochi e in grado di affermarsi anche nel parlato comune.

Per quanto riguarda l’uso dialettale, accanto alle varietà regionali di ogni parlante va segnalato un diffuso uso del dialetto romanesco, che viene utilizzato da buona parte dei parlanti, anche se in maniera molto approssimativa. Ci si limita per lo più all’uso delle forme vernacolari più conosciute come *nnamo*, *famo*, *damo*, *daje* ecc.

Si confronti questo esempio di un *gamer* lombardo⁴¹ che intitola uno dei suoi video diffusi su YouTube:

PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS - 21 VITTORIA?! **DAJE!** - GAMEPLAY ITA LIVE⁴².

Come evidenziato in grassetto si può notare questo uso dialettale diatopicamente inconsueto per un parlante brianzolo: egli tuttavia si esprime in questo modo perché la frase evidenziata è rivolta a un pubblico facente parte della community di YouTube e si colloca all’interno di un contesto ludico e scherzoso. Invero, le ragioni di questo uso del dialetto romanesco con maggiore frequenza rispetto agli altri possono essere ricondotte a due. In primo luogo il dialetto capitolino è sicuramente uno dei più diffusi e comprensibili d’Italia, anche in virtù della buona frequenza con cui questo si affaccia ai parlanti delle nuove generazioni attraverso la TV e il cinema. Scrive Paolo D’Achille al riguardo:

Fino al 1870 l’influsso del romanesco sull’italiano comune è stato minimo. Esso si fa invece consistente in seguito al trasporto della capitale da Firenze a Roma, col conseguente accentramento in quest’ultima città degli organi dell’amministrazione dello Stato, delle agenzie giornalistiche, e, nel Novecento, delle principali case cinematografiche, della radio e successivamente della televisione, fattori, questi ultimi, importantissimi per quanto riguarda la diffusione di certi tipi e modelli linguistici⁴³.

In secondo luogo, il romanesco è un dialetto in cui sono presenti molti fenomeni di riduzione o troncamento rispetto all’italiano tradizionale, ragion per cui la pronuncia

⁴¹ Twitter.com <https://twitter.com/thelollerz>.

⁴² YouTube.com <https://www.youtube.com/watch?v=BTg9dXbq5dg>.

⁴³ P. D’ACHILLE, *Interscambi tra italiano e romanesco e problemi di lessicografia*, In: Gianna Mercato (a cura di), *Dialetto: uso, funzioni, forma. Atti del convegno internazionale di studi di Sappada (25-29 giugno 2009)*. Padova, Unipress, 2009, p. 3.

di alcune parole può risultare più rapida, scorrevole e colloquiale rispetto all'italiano, donando alla comunicazione una nota di informalità⁴⁴.

I traslati sono molto interessanti. Riguardano di solito azioni di movimento che vengono generalmente eseguite attraverso la pressione di una determinata serie di comandi comuni in diversi giochi e che vengono scherzosamente trasposte “sugli esseri umani”. Ad esempio, in moltissimi giochi per PC, per saltare si utilizza il comando della “barra spaziatrice”, pertanto, talvolta, soprattutto in ambiti sportivi, è possibile che dei *gamers* appassionati di uno stesso sport dicano scherzosamente “usa la barra” per “saltare”; sempre in relazione agli sport, si possono annoverare altri casi del genere, questa volta in riferimento a una serie di tasti che vengono premuti su console, come ad esempio “usa L1quadrato quando arrivi vicino alla porta”, che in riferimento ai giochi di calcio più importanti del mondo, si riferisce all’atto di “eseguire un pallonetto”, oppure “premi la x”, che, sempre in riferimento a questi giochi significa “esegui un passaggio” e via dicendo. Al momento attuale non si trovano riscontri di questo tipo sul web, probabilmente perché queste forme ironiche vengono utilizzate prettamente nello slang orale, ma si può ben constatare che esse sembrano veramente destinate a sfociare al di fuori degli schermi di PC e console senza troppi freni e probabilmente se ne potranno verificare le attestazioni prima di quanto si possa ipotizzare.

Riguardo la notazione fonetica si possono fare alcune interessanti osservazioni. In vari casi come *bannare*, *buggare*, *cappare*, *droppare* ecc., si può notare che le parole subiscono una post-geminazione della base verbale. Questo è, probabilmente, da considerarsi un fenomeno di natura etimologica, poiché si verifica già nella lingua fornitrice. Attraverso esempi sopra citati, inoltre, viene messo in risalto che questo fenomeno avviene generalmente per parole che presentano nella pronuncia lo schema c\v\c; tuttavia, bisogna anche notare che la post-geminazione della base verbale, in altre circostanze, può avvenire anche per analogia, come per il caso di *stream* → *streammare*. Si rimanda, pertanto, a uno studio futuro un sostanziale approfondimento di questi fenomeni. In riferimento alla pronuncia delle parole, invece, è necessario mettere in risalto che, in moltissimi casi, si attestano due o più forme di diversa pronuncia per una stessa parola. Probabilmente le cause di queste divergenze dipendono soprattutto della forte incidenza delle variazioni diatopiche e diastratiche che veicolano i fenomeni orali. Le voci in entrata, soprattutto gli anglicismi, dunque, subiscono storpiature e adattamenti a causa di diversi fattori. Godendo, infatti, di enorme e quasi sregolata libertà, i videogiocatori tendono a pronunciare le parole letteralmente così come sono scritte oppure ripetono le pronunce che ascoltano all'interno dei propri canali di comunicazione o sul web. Per questa ragione, avendo valutato la complessità delle implicazioni fonetiche in questione, si rimanda, anche in questo caso, a uno studio futuro l'approfondimento di tali tematiche.

⁴⁴ M. NEGRONI, Rafael Alberti. *L'esilio Italiano*, Milano, Vita e Pensiero, 2002, p. 40.

