

# Il lessico dei MMORPG

Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità videoludiche

di *Giovanni Urraci*

## I

### Introduzione

Il presente contributo si pone quale diretta continuazione di un articolo precedentemente pubblicato su queste stesse pagine<sup>1</sup> e, ancorandosi alle fondamenta da esso gettate, prosegue nell'intento di descrivere i peculiari usi linguistici che caratterizzano le chat delle comunità videoludiche on-line. Persegue tale scopo presentando e analizzando un glossario che racchiude una selezione dei vocaboli comunemente impiegati in tali comunità, un campione certamente ampio che non pretende però di essere esauriente: il lessico dei videogiocatori, infatti, non è solo sterminato ma anche eccezionalmente fluido e mutevole, ed è pertanto impossibile coglierlo compiutamente nella sua cangiante complessità.

Per l'inquadramento sociolinguistico dei contesti on-line nei quali i videogiocatori si ritrovano e per una panoramica sugli studi che ad essi si sono interessati rimandiamo a Urraci (2012) e Urraci (2016). In questa sede, prima di procedere con l'analisi linguistica vera e propria, vogliamo riproporre almeno la descrizione dell'oggetto della ricerca, così da circoscrivere con precisione l'ambito dal quale il lessico è stato estratto:

Le comunità assunte quale riferimento sono riconducibili ai MMORPG, videogiochi scelti in quanto al loro interno si costituiscono gruppi stabili e articolati, coesi e gerarchicamente strutturati, presso i quali emergono con evidente chiarezza usi linguistici peculiari e aventi una distribuzione non uniforme ma significativa; l'acronimo MMORPG è derivato dalla denominazione *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, etichetta che individua un genere videoludico il cui tratto definitorio è la proposizione di un *gameplay* che, attraverso la rete Internet, coinvolge simultaneamente un numero di utenti variabile tra le decine e le migliaia. [...] La nostra ricerca, pur tenendo in considerazione varie comunità, si è primariamente focalizzata su una singola realtà videoludica ossia quella di *World of Warcraft*, un videogioco di ambientazione *fantasy* sviluppato dalla *software house* Blizzard. Il titolo [...] è certamente il più illustre, celebre e diffuso tra i MMORPG: nel corso della sua lunga esistenza ha ospitato cento milioni di account unici, cinquecento milioni di personaggi ne hanno calcato le *texture* e ha conosciuto, per la precisione tra il 2010 e il 2012, un picco di dodici milioni di sottoscrizioni attive<sup>2</sup>.

I MMORPG presentano una marcata specificità: i videogiocatori attingono a un ricco vocabolario distante tanto dagli usi comuni quanto da quelli propri del *web*, un vocabolario settoriale, tecnico in una sua considerevole parte, la cui comprensione non può prescindere dall'esperienza diretta delle attività ludiche; inoltre, sussistono differenze linguistiche non trascurabili tra una comunità videoludica e l'altra<sup>3</sup>. Definire con esattezza il campo d'indagine è dunque una imprescindibile necessità.

## 2

### Il lessico tra tecnicismo e gergalità

Il lessico del quale i videogiocatori si servono concilia, in un originale equilibrio, rigide tassonomie, un complesso apparato definitorio e una evidente univocità semantica con oscuri processi di alterazione ortografica ed elaborate sostituzioni metaforiche e metonimiche; si tratta di una contraddizione apparente, sintetizzabile nel dualismo tecnicismo e gergalità, che scaturisce dalla necessità di combinare esigenze differenti in un'unica varietà di lingua adatta alla comunicazione sul mezzo informatico<sup>4</sup>. Le scelte linguistiche dei parlanti subiscono quindi intense pressioni esterne, su di esse agiscono forze contrastanti che andremo di seguito a illustrare brevemente concentrandoci in particolare sui fattori che stimolano, rispettivamente, l'adozione di tecnicismi e l'emersione di elementi gergali.

- a) I MMORPG propongono ai propri utenti dinamiche ludiche impossibili da affrontare "in solitaria" in quanto trascendono capacità o forza dei singoli personaggi; i giocatori sono dunque obbligati a mettere in atto varie forme di collaborazione, le quali, per essere fruttuose, esigono una comunicazione costante ed efficace tra i partecipanti.

Nei contesti considerati lo scambio verbale, per quanto necessario, non è però agevole in quanto, in circostanze estremamente frenetiche, gli interlocutori sono obbligati a coordinarsi con rapida precisione e a negoziare in tempo reale decisioni articolate: la comunicazione è complessa, intricata e costantemente sul baratro della confusione, necessita pertanto di una lingua che sappia conciliare rapidità, chiarezza e accuratezza denotativa<sup>5</sup>.

È pertanto imprescindibile che, anche in contesti concitati nei quali tutta l'attenzione è proiettata sulle azioni dell'*avatar*, i parlanti possano attingere a un vocabolario in grado di denotare con precisione e rapida chiarezza un'ampia gamma di referenti, ai quali spesso la lingua comune non è in grado di rinviare<sup>6</sup>. È perciò necessario un lessico che promuova l'univocità semantica e osti la sinonimia, un lessico che esibisca quindi tutti quei tratti normalmente associati alle lingue specialistiche le quali devono appunto saper «denominare in modo inequivoco concetti, oggetti, attività che non ricorrono negli usi linguistici quotidiani»<sup>7</sup> e il cui vocabolario «presenta una caratteristica fondamentale: la

monoreferenzialità»<sup>8</sup>. Quanto sin qui affermato porta a concludere che molti dei termini peculiari impiegati dai videogiocatori possiedono una forte valenza tecnica, una caratteristica che emergerà concretamente e distintamente all'interno del glossario;

- b) in conseguenza della loro particolare composizione<sup>9</sup> e delle caratteristiche della dimensione virtuale nella quale sono stanziate, le comunità considerate:

Hanno bisogno di un simbolo nel quale tutti i membri possano riconoscersi e che mitighi le spinte centrifughe che le attraversano: è questo il ruolo svolto dalla lingua, una lingua percepita come propria e distintiva e che contribuisce quindi a cementare l'unione tra i videogiocatori definendo l'identità dei gruppi dei quali sono parte. In altre parole la fondazione di una stabile e riconosciuta identità che ne leghi le molteplici e contrastanti anime è affidata all'adozione di un linguaggio peculiare, volutamente criptico e distante dalla lingua parlata nella realtà esterna<sup>10</sup>.

Ciò conduce alla drastica manipolazione delle parole ed è coerente con la promozione di forme che non trovano giustificazione in alcuna esigenza denotativa, forme volutamente insolite la cui unica funzione è appunto quella di contribuire alla creazione di una lingua originale ed esclusiva, la gelosia nei confronti della quale manifesta la volontà dei giocatori di difendere la propria identità collettiva; emerge inoltre una forte ostilità verso chi si serve di espressioni comuni in luogo di quelle caratterizzanti la comunità. La conoscenza delle sole dinamiche ludiche è pertanto insufficiente, la piena accettazione nel gruppo è possibile solo previo apprendimento del lessico coniato dai giocatori il quale, divergendo spesso da quello veicolato dall'interfaccia di gioco, può essere appreso solo tramite l'interazione con gli utenti più esperti. In definitiva, per l'importante ruolo sociale assunto, la lingua impiegata nelle comunità videoludiche deve essere considerata un gergo.

I giocatori si servono certamente di una scrittura "liquida"<sup>11</sup>, ma non per questo la loro lingua è priva di riferimenti e poco consapevole: proteiforme, eccezionalmente e volutamente mutevole, sotto la caotica superficie cela radici profonde, complesse e solide motivazioni che giustificano l'instabilità delle parole. Non ci dilungheremo però oltre nella trattazione di tali argomenti in quanto essi sono stati specificamente trattati in Urraci (2016) e si allontanano dagli obiettivi del presente contributo, il quale intende focalizzarsi sulla dimensione tecnico-specialistica del lessico.

### 3

#### La composizione del vocabolario

I videogiocatori attingono a un insieme di parole assai variegato composto di forme eterogenee sia nella loro origine sia nelle funzioni svolte. Pertanto, prima di vagliare le singole parole che compongono il glossario, reputiamo utile introdurre alcune considerazioni relative al vocabolario nella sua interezza: una panoramica ampia è essenziale per districare l'intreccio di variegati elementi sul quale si fonda il lessico delle

comunità videoludiche ed è indispensabile per cogliere le relazioni tra le categorie che lo compongono.

Riportiamo di seguito alcuni dati quantitativi ricavati dallo spoglio di un campione composto dalle 594 forme grafiche aventi nel *corpus*<sup>12</sup> di riferimento più di cinquanta occorrenze (frequenza relativa minima pari a 22,09 su base 100.000), una soglia che riteniamo rappresenti discretamente gli usi linguistici registrati (164.945 *token*, il tasso di copertura del *corpus*<sup>13</sup> è del 70,52%) permettendo al tempo stesso di escludere un buon numero di varianti formali estemporanee, varianti la cui occasionalità le rende di scarso interesse per la prospettiva di analisi al momento assunta. Tutte le parole che costituiscono il campione sono state da noi assegnate in maniera esclusiva a una delle seguenti categorie:

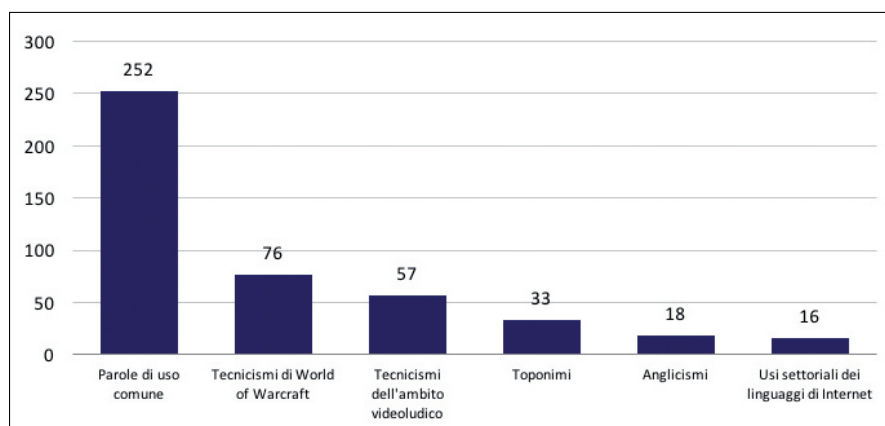
- a) parole di uso comune;
- b) parole vuote (preposizioni, pronomi e congiunzioni), comprese le loro varianti grafiche;
- c) usi settoriali dei linguaggi di Internet, ossia forme rinvenibili in qualsiasi forum o chat;
- d) tecnicismi dell'ambito videoludico;
- e) tecnicismi di World of Warcraft;
- f) anglicismi<sup>14</sup>;
- g) toponimi.

Al fine di delineare la struttura del lessico e individuare le dinamiche che lo attraversano, sarà certamente fruttuoso esplorare i rapporti tra le più rilevanti categorie precedentemente elencate.

**Tabella 1.** TTR (*Type-token ratio*) per le categorie lessicali individuate all'interno del *corpus*. Sono incluse unicamente le parole aventi più di 50 occorrenze, sono escluse le parole vuote.

Categoria	TTR (*1000)
Anglicismi	9,91
Toponimi	6,48
Tecnicismi di World of Warcraft	6,40
Parole di uso comune	5,20
Usi settoriali di Internet	3,62
Tecnicismi dell'ambito videoludico	2,98

Nelle prossime pagine saranno oggetto di riflessione anche i risultati del calcolo del TTR (*Type-Token Ratio*<sup>15</sup>) per le categorie considerate. A tale misura lessicometrica sarà attribuito valore soltanto in prospettiva comparativa in quanto, lo ricordiamo, nell'analisi sono state incluse unicamente forme aventi una frequenza alta e non l'intero vocabolario ricostruito.



**Grafico 1.** Categorizzazione delle parole del corpus di World of Warcraft aventi più di cinquanta occorrenze. Dal grafico sono escluse le parole vuote.

### 3.1

#### Parole di uso comune

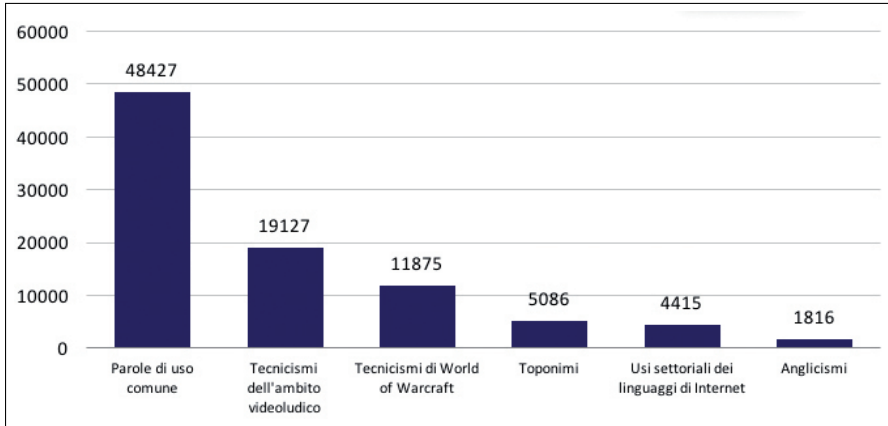
Come facilmente prevedibile, le parole di uso comune rappresentano la più cospicua porzione del lessico (cfr. grafico 1): non potrebbe essere altrimenti, nessuna lingua specialistica può prescindere dalla portata informativa del vocabolario di base. Una più ravvicinata osservazione della categoria in esame segnala il coinvolgimento di numerosi campi semantici, espressione di altrettanti argomenti di discussione, i quali suggeriscono la forte presenza nelle comunità videoludiche di «ampi spazi di libera conversazione sui più vari temi, dai racconti aneddotici al confronto sulle difficoltà della vita reale»<sup>16</sup>: la comunicazione non è dunque solo *task-oriented*, non si focalizza esclusivamente sulle sfide offerte dal gioco ma presenta anche una forte componente socio-emozionale<sup>17</sup>; ciò si traduce in frequenti “chiacchierate”, la diffusione e l’apprezzamento delle quali rende i MMORPG dei *third place* ossia «spaces for neither work nor home but rather informal social life»<sup>18</sup>. La conversazione frivola, è bene sottolinearlo, è tutt’altro che banale in quanto crea, sostiene e rafforza «l’intreccio di legami interpersonali sui quali la comunità si fonda»<sup>19</sup>: similmente a quanto accade in altri contesti «la vita dei gruppi [...] è scandita da scambi conversazionali [...] che sono irrilevanti dal punto di vista comunicativo, e che hanno invece una importante funzione di collante identitario»<sup>20</sup>.

## 3.2

## Anglicismi

Il confine tra anglismi e tecnicismi è straordinariamente labile, tra le due categorie vi è una estesa area di sovrapposizione che rende impossibile discernere nettamente e senza ambiguità; nel presente lavoro si è pertanto deciso di tracciare una linea di demarcazione arbitraria basata su criteri semantici e pragmatici: l'etichetta "anglicismo" non è stata applicata a tutti i prestiti inglesi bensì unicamente a quelli che, nell'ambito videoludico, non possiedono alcun significato specialistico o connotazione particolare. Fatta questa necessaria premessa è ora possibile analizzare i forestierismi non tecnici muovendo dalla distinzione di due sottocategorie.

- a) Un numero considerevole di anglismi si è imposto con decisione nella lingua dei videogiocatori in quanto veicolato dall'interfaccia di gioco, la quale è appunto in lingua inglese<sup>21</sup>: con la sua costante presenza a schermo essa condiziona, in maniera più o meno implicita, le scelte linguistiche degli scriventi e il suo impatto sul lessico è perciò significativo. A penetrare nel vocabolario attraverso questo processo osmotico sono soprattutto i nomi di abilità ed oggetti, che possono vincere il confronto con le forme italiane concorrenti in quanto la produzione di queste ultime richiederebbe un poco vantaggioso sforzo di traduzione — del quale gli utenti non sempre sono capaci. Così *weapon* ha più occorrenze di *arma*, *mount* prevale su *cavalcaturo* e *socket* sostituisce del tutto il forse ignoto *castone*; al tempo stesso il fatto che una parola venga proposta dal gioco non implica una sua effettiva ripresa nelle chat: a dimostrazione del fatto che le scelte linguistiche sono imprevedibili si consideri, ad esempio, che *mage* è più comune di *mage*, *gilda* è preferito a *guild* e *potion* è soppiantato dall'italiano *pozione* e dal gergale *pozza*;
- b) analogamente a quanto si evidenzia in forum e *chatroom*, molti dei forestierismi non tecnici sono penetrati nella lingua dei videogiocatori quali scelte estemporanee legate a un uso brillante della lingua<sup>22</sup>, e «derivano da un inglese elementare [...] internazionalizzato, favorito dai mass-media»<sup>23</sup>; il riferimento è a parole quali *bye*, *fast*, *hi*, *please* (anche nelle varianti *pls* e *plz*) e *thanks* (anche nella variante *thx*), tutte espressioni di dominio comune che nulla aggiungono ai loro sinonimi italiani se non una coloritura che pare essere apprezzata soprattutto dai più giovani, i quali sono forse maggiormente esposti alle tipologie d'intrattenimento che veicolano simili forme. I prestiti citati hanno nelle comunità videoludiche una diffusione limitata: i videogiocatori non le ritengono proprie ed esclusive, e poiché non sono in grado di concorrere all'affermazione dell'identità linguistica del gruppo esse non vengono promosse<sup>24</sup>; di conseguenza simili forestierismi si configurano quali sostituti esclusivamente circostanziali di parole italiane ancora fortemente vitali.



**Grafico 2.** Occorrenze, divise per categorie, delle parole del corpus di World of Warcraft rappresentate da più di cinquanta *token*. Dal grafico sono escluse le parole vuote.

### 3.3 Toponimi

L'alto numero di *token* registrato nella categoria “toponimi” (cfr. grafico 2) ben documenta la densità nelle stringhe di chat di riferimenti alle città, ai villaggi e agli insediamenti che punteggiano la vasta mappa di gioco, luoghi digitali nei quali si concentra la socializzazione e dove ogni avventura ha inizio. Tali riferimenti si legano primariamente a necessità logistiche e organizzative in quanto veicolano le coordinate necessarie all'incontro tra gli *avatar*; al tempo stesso la loro frequenza li rende parte considerevole ed evidente degli usi consueti della comunità, della quale esprimono il profondo radicamento nel mondo virtuale: la condivisione di uno stesso spazio, la sensazione quasi fisica di copresenza, è essenziale alla coesione tra i videogiocatori e alla stabilità delle loro relazioni<sup>25</sup>.

Azeroth, l'ambientazione di World of Warcraft, è un mondo geograficamente e politicamente dettagliato nel quale deserti e tundre, giungle e foreste, montagne e valli, fiumi e laghi, oceani e insediamenti di ogni tipo, dai villaggi alle fortezze, si distribuiscono in maniera realistica su quattro vasti continenti la cui completa esplorazione, impresa ardua e rischiosa, richiede decine di ore di vagabondaggio. Nonostante ciò, nei messaggi inviati dagli utenti viene fatto riferimento a un numero relativamente ristretto di luoghi — dimostrazione forse di una certa abitudinarietà — i cui nomi sono però sottoposti a una eccezionale quantità di alterazioni formali<sup>26</sup>; un esempio eloquente è fornito dal toponimo *Hellfire Ramparts*, per il quale nel *corpus* sono attestate ben cinque varianti: *ramparts*, *rampart*, *rampa*, *ramp* e *HR*. Tra i toponimi più frequenti segnaliamo *Lower City*, *Orgrimmar*, *Sha'tar*, *Stormwind* e *Thrallmar*.

## Tecnicismi

Poiché i tecnicismi dell'ambito videoludico e di World of Warcraft saranno dettagliatamente analizzati all'interno del glossario, in questa fase introduttiva ci limitiamo a proporre due considerazioni generali.

- a) I termini specialistici dell'ambito videoludico fanno riferimento a un insieme ristretto di referenti essenziali quali i ruoli dei personaggi (*aps, healer, tank*, ecc.), le strutture portanti del *gameplay* (*exp, livello quest*, ecc.) e le attività più ricorrenti (*killare, lootare, pve, pvp*, ecc.). Poiché esprimono significati così importanti i tecnicismi videoludici risultano pertinenti in molteplici contesti e quindi, anche se non sono particolarmente numerosi, ad essi viene fatto frequentemente ricorso: ciò spiega il TTR estremamente basso registrato in *tabella 1*;
- b) nonostante i tecnicismi di World of Warcraft comprendano un numero di unità lessicali maggiore rispetto a quelli più genericamente videoludici le loro occorrenze sono nettamente inferiori: 11.875 contro 19.127. Tale circostanza deriva dal fatto che i termini esclusivi di World of Warcraft sono portatori di significati estremamente specifici e vincolati ad attività rigidamente circoscritte; il lessico è pertanto ricco, in quanto deve illustrare tante differenti situazioni e una molteplicità di minuti dettagli, ma il ricorso alle singole parole che lo compongono non può che essere sporadico. Si tratta in definitiva di forme di alta disponibilità ma a bassa frequenza, quali ad esempio quelle relative alla denominazione delle specializzazioni dei personaggi (*retridino, sl/sl, sockettaro*, ecc.) e degli oggetti sparsi per il mondo di gioco.

## 4

**Barriere lessicali e apprendimento**

I dati relativi alla composizione del vocabolario confermano che il tessuto linguistico dei testi prodotti dai videogiocatori è assai complesso e, certamente, di non immediata e semplice leggibilità: su 87.413 occorrenze considerate, infatti, ben 36.088 sono riferite a tecnicismi ed espressioni settoriali; il 41,28% del campione è costituito da parole distanti tanto dall'italiano standard quanto dalle altre varietà di Internet, e ciò rappresenta una densità di forme non comuni tale da frustrare ogni tentativo di comprensione da parte dei lettori non esperti. Per intuire il significato di un folto numero d'intricate espressioni impiegate nelle comunità videoludiche non è sufficiente la ricerca d'indizi nel contesto, in quanto esso non fornisce adeguati appigli ai quali ancorare eventuali deduzioni, e il significato delle parole, anche quando apparentemente trasparente, tende a rivelarsi ingannevole: senza avere accesso allo specifico codice linguistico del quale i giocatori si servono l'interpretazione dei messaggi, e la stessa interazione, sono irrimediabilmente impossibili; se ne deduce che è la lingua a definire le dinamiche di



inclusione ed esclusione, di integrazione ed emarginazione che attraversano i gruppi oggetto del presente studio.

Considerate l'impenetrabile oscurità e l'intrinseca complessità della lingua in esame è lecito interrogarsi sulla tipologia di apprendimento lessicale che i neofiti sono obbligati ad intraprendere. Al riguardo Bussolino, Quaglino (2014, p. 585) segnala la presenza in rete di alcuni «elenchi lessicali — definiti glossari o dizionari dagli stessi compilatori», i quali certamente costituiscono un interessante punto di riferimento e un apprezzabile momento di riflessione metalinguistica. Tuttavia riteniamo che la consultazione di tali elenchi non costituisca una tappa effettiva nel percorso di apprendimento del vocabolario specialistico e delle relative forme alterate: non solo si tratta di lavori parziali e talvolta imprecisi, di limitata validità, ma soprattutto, interrogati sulla questione, i giocatori esibiscono scarsi interesse e fiducia nei confronti dello “studio scolastico” ad essi sotteso. Ci sentiamo quindi di ribadire che la via seguita è quella dell'imitazione più o meno consapevole degli usi linguistici della comunità, dei quali si ignorano ragioni storiche e profonde, al fine di essere accettati<sup>27</sup>; dunque i tecnicismi non sono manifestazione di alfabetizzazione informatica, della sola conoscenza del gioco o dello studio di un glossario bensì vengono acquisiti spontaneamente attraverso la costante e prolungata partecipazione alle attività del gruppo. Non sorprende quindi che da parte di molti membri delle comunità non vi sia sufficiente consapevolezza e comprensione delle forme utilizzate, come dimostra l'impiego di acronimi e abbreviazioni dei quali è ignorata la forma estesa e di prestiti il cui significato esterno all'ambito ludico è del tutto ignoto o non ben compreso.

## 5

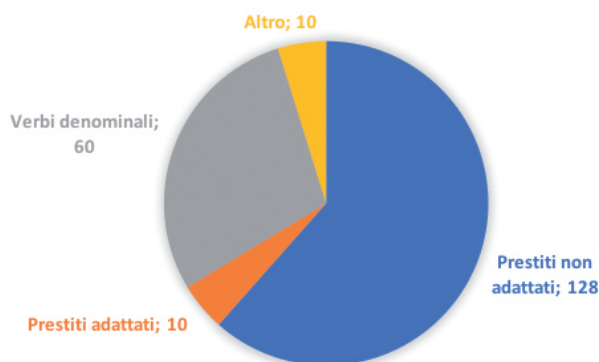
### Osservazioni lessicali e morfologiche relative alle voci del glossario

I lessemi estrapolati dal *corpus* di riferimento<sup>28</sup> che sono entrati a far parte del glossario ammontano a 240, una cifra considerevole che è però lontana dall'offrire un quadro completo degli usi peculiari rintracciabili nelle comunità videoludiche on-line: come affermato nel capitolo introduttivo, sarebbe impossibile contenere in un lemmario lo sterminato numero di mutevoli vocaboli che caratterizza la lingua dei videogiocatori; la lista di termini proposta è pertanto una selezione di neologismi, abbreviazioni, sigle ed acronimi basata su criteri volti a trovare un soddisfacente equilibrio tra lo spazio a disposizione e la capacità informativa del glossario, un equilibrio il cui fulcro è l'esigenza di cogliere un nucleo di usi settoriali che sia rappresentativo dell'intero campione. Tali considerazioni ci hanno portati ad omettere, tra gli altri, i toponimi, gli antroponomi e i nomi di oggetti, incantesimi e abilità; sono invece stati scartati a priori i termini diffusi anche sul *web* e quindi non esclusivi delle comunità videoludiche<sup>29</sup>.

È sufficiente scorrere il glossario per coglierne l'assordante anglofonia: ben 208 voci, l'86,66% del totale, sono totalmente o parzialmente composte di materiale lessicale inglese. I forestierismi approdano alla lingua delle comunità videoludiche attraverso due differenti rotte, le quali tendono però a intrecciarsi e sovrapporsi rendendo impossibile discernere chiaramente la provenienza delle singole parole: alcuni anglicismi, come

si è già visto<sup>30</sup>, vengono ripresi dall'interfaccia di gioco (es. *buff*, *dps* e *hp*); altri prestiti sono invece attinti a quello che possiamo definire un "vocabolario internazionale dei videogiocatori", comune a più lingue e gruppi, la diffusione delle cui forme avviene per contatto ed è dunque prettamente interazionale (es. *ez*, *ninja* e *ownage*).

Il grafico 3 attesta l'indubbia preferenza accordata dagli scriventi ai prestiti integrali, al tempo stesso evidenziando lo scarso successo di quelli adattati: sono appena dieci le forme in qualche misura adeguate alla fonetica o alla grafia italiana (es. *nabbo* e *niubbo* < *newbie*). Il dato non deve però essere interpretato come segnale di un'accettazione passiva dei forestierismi, in quanto i videogiocatori non nutrono alcuna riverenza nei confronti della lingua inglese e sono dunque propensi a manipolarla liberamente così da adeguarla alle loro esigenze; lo dimostrano bene i sessanta verbi coniatati riconducendo nomi inglesi alla prima coniugazione italiana<sup>31</sup> (es. *killare* < *kill* e *spawnare* < *spawn*), così come certamente eloquenti sono gli altri processi di derivazione ai quali gli anglismi vengono sottoposti (es. *sockettaro* e *strapowa*) e le interessanti forme ibride *retridino* (*retribution* + paladino) e *tankadino* (*tank* + paladino). Inoltre, sebbene non sia possibile includerle nel glossario, nei testi emergono non di rado parole costituite da una base inglese e un suffisso alterativo italiano.



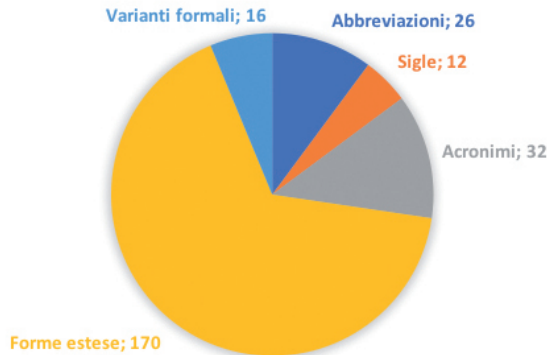
**Grafico 3.** Categorizzazione degli anglismi presenti nel glossario.

Contraltare alla marcata anglofilia sin qui evidenziata è la marginalità della componente italiana del glossario, la quale consta di appena trentadue voci ossia il 13,33% del totale. Il dato appare ancora più inclemente se si considera che al raggiungimento di tale cifra concorrono per lo più calchi semantici (es. *istanza*, *livello*, *silenziare* e *vita*) e traduzioni di vocaboli veicolati dall'interfaccia di gioco (es. *mago*, *paladino* e *prete*): le formazioni originali, completamente autonome dall'inglese, sono decisamente scarse (segnaliamo *consumabile*, *pozza*, *verdino* e i composti *bimbonutella* e *bimbominkia*).

Come suggerisce il grafico 4, una porzione considerevole del campione lessicale riportato nel glossario è interessata da processi di alterazione, la cui estensione segnala distintamente la mutevole fluidità della lingua in esame. La creazione di sigle (12) e

varianti formali (16) pare non essere riconducibile ad alcuna norma o consuetudine, mentre i processi di abbreviazione (26) prevedono sempre l'eliminazione di una o più sillabe in fine di parola (vi è un solo caso di aferesi: *lock* < *warlock*); la categoria più ampia è quella degli acronimi (32), mai sciolti, la cui particolarità è quella di costituire il principale veicolo dei significati più tecnici, dei contenuti maggiormente complessi — una tendenza comunque ben riconoscibile in tutte le lingue speciali<sup>32</sup>. I fenomeni considerati sono caratteristici del “parlar spedito”<sup>33</sup> e la loro pregnanza è stata tante volte evidenziata negli studi sulla comunicazione mediata dal computer; tuttavia, nello specifico contesto considerato, simili strategie non possono essere considerate semplice espressione di una lingua rapida in quanto, come già affermato, la loro diffusione è indissolubilmente intrecciata alle dinamiche sociali che pervadono le comunità videoludiche<sup>34</sup>.

Concludiamo segnalando alcune importanti assenze, le quali sono coerenti con la evidente predilezione per una lingua sintetica: nel glossario è compreso un solo lessema polirematico (*spell damage*), i composti sono appena due (*bimbominkia* e *bimbonutella*) e nella formazione dei neologismi è sorprendentemente poco produttiva la derivazione.



**Grafico 4.** Rapporto tra forme estese e alterate presenti nel glossario.

## 6 Glossario

Il glossario di seguito riportato contiene alcuni dei più interessanti o frequenti vocaboli settoriali caratterizzanti la comunicazione nelle comunità videoludiche, vocaboli selezionati secondo i criteri discussi nel cap. 5 e che auspichiamo essere adeguatamente rappresentativi degli usi qualificanti la lingua in esame. La raccolta delle voci è avvenuta per mezzo dell'osservazione partecipante condotta presso differenti comunità, e ad essa hanno significativamente contribuito le tante interviste e conversazioni non strutturate che ci hanno portato a interagire con i videogiocatori; abbiamo invece scelto di non

appoggiarci ai glossari disponibili on–line avendo ritenuto maggiormente attendibile la ricostruzione dei significati delle parole a partire dall’analisi dei loro concreti contesti di utilizzo: gli elenchi lessicali pubblicati su vari siti e forum, infatti, non sono sempre affidabili a causa della loro prospettiva limitata e delle tante imprecisioni delle quali sono responsabili i loro compilatori, problematiche queste messe bene in luce in Bussolino, Quaglino (2014). Stimolante è stato anche il confronto “a posteriori” con i novantacinque termini dei MMORPG pubblicati in Casula (2009), ripresi e commentati anche da Arcangeli (2010, pp. 152–7); il nostro glossario comprende quasi tutti i tecnicismi presenti nel citato lavoro<sup>35</sup>, proponendo però definizioni differenti e in alcuni casi incompatibili, mentre non include alcune delle sue voci, pur rilevate nel *corpus*, in quanto le abbiamo reputate di dominio comune o comunque poco caratterizzate (è il caso, ad esempio, di *k* per *ok*, *loggare*, *lol* e *netiquette*).

Concludiamo fornendo alcune indicazioni relative alla struttura del glossario, utili a una sua corretta lettura.

- a) Tutti i rimandi tra una voce e l’altra sono segnalati per mezzo del “maiuscolletto”. Attraverso i rimandi, per quanto possibile, si è cercato di suggerire un percorso di lettura basato sui legami formali e semantici rilevati tra i vocaboli, oppure sulle loro co–occorrenze;
- b) le voci corrispondenti ad abbreviazioni, sigle e varianti formali e gergali contengono il solo rimando a quella che riteniamo essere la loro forma base, all’interno della quale viene discusso il significato del termine;
- c) abbreviazioni, acronimi, sigle e varianti sono stati segnalati tramite apposite annotazioni (cfr. “lista delle abbreviazioni”);
- d) tutti i verbi sono stati annotati, distinguendo inoltre i transitivi dagli intransitivi. Si è invece scelto di non annotare i nomi, la loro quasi totalità è invariabile nel genere, nel numero oppure in entrambi; non mancano inoltre incoerenze negli usi dei videogiocatori: ad es. *aggro* viene indifferentemente interpretato sia come maschile sia come femminile;
- e) tra parentesi quadre sono state incluse, quando necessarie, varie informazioni: la base inglese e il suo significato; lo scioglimento degli acronimi; le abbreviazioni e le varianti formali e gergali; i sinonimi; l’ambito di appartenenza del vocabolo, distinguendo tra ambito videoludico, ambito informatico, comunicazione mediata dal computer (termini diffusi in chat, e–mail e/o forum) e World of Warcraft (termini attestati esclusivamente in tale videogioco).

## 6.1

### Elenco delle abbreviazioni impiegate nel glossario:

abbr. = abbreviazione  
 acr. = acronimo  
 cmc = comunicazione mediata dal computer  
 ingl. = inglese  
 sin. = sinonimo

v. intr. = verbo intransitivo  
 v. tr. = verbo transitivo  
 var. = variante formale  
 var. gergale = variante gergale  
 wow = World of Warcraft

ACHI abbr., vd. ACHIEVEMENT.

ACHIEVEMENT [ingl. 'risultato', ambito videoludico; attestata l'abbr. ACHI] – 1. Obiettivo fissato dagli sviluppatori del gioco. 2. Premi e riconoscimenti legati al raggiungimento dei suddetti obiettivi.

ADD [ingl. *to add* 'aggiungere', ambito videoludico] – MOB che si unisce ad una battaglia combattendo al fianco di un boss.

ADDARE v. tr. [ingl. *to add* 'aggiungere'] – Ammettere un giocatore in un PARTY o in una GILDA. Nel *corpus* non è attestato il significato 'combattere con nemici indesiderati' riportato in Casula (2009: 386).

AFK acr. [ingl. *away from the keyboard* 'lontano dalla tastiera', cmc] – Condizione di chi non si trova al computer ed è quindi impossibilitato a svolgere qualsiasi attività online. Vd. anche BRB.

AGGRARE v. tr. – 1. Aumentare volontariamente il livello di AGGRO. 2. Essere attaccati da un nemico. Vd. anche PULLARE.

AGGRO [abbr. ingl. *aggression* 'aggressività', ambito videoludico] – Misura del livello di ostilità di un MOB nei confronti di un personaggio, e conseguentemente la sua propensione ad attaccarlo.

AH acr. [ingl. *auction house* 'casa d'aste', wow] – Luogo virtuale in cui è possibile effettuare la compravendita degli oggetti ottenuti o creati nel gioco.

ALLIANCE [ingl. 'alleanza', wow] – Una delle fazioni presenti in World of Warcraft, in guerra con HORDE. La sua capitale è Stormwind, e riunisce le seguenti razze: umani, nani, elfi della notte, gnomi, draenei, worgen e pandaren.

ALLY abbr. [ingl. *alliance* 'alleanza', wow] – Personaggio, e per estensione il giocatore che lo muove, appartenente alla fazione ALLIANCE.

ALT abbr. [ingl. *alternative character* 'personaggio alternativo', ambito videoludico] – Personaggio secondario, dunque impiegato da un giocatore solo saltuariamente. Inverso: MAIN.

AOE acr. [ingl. *area of effect* 'area d'effetto', ambito videoludico] – 1. Magia e abilità che non bersaglia un singolo personaggio ma agisce su tutti i presenti in una determinata zona. 2. Area soggetta agli effetti di un incantesimo o di una abilità.

BAN [ingl. 'messa al bando, espulsione', cmc] – Sanzione consistente nell'allontanamento temporaneo o permanente (PERMABAN) da una chat o una comunità online.

BANNARE v. tr. – Sanzionare con un BAN.

BATTLEGROUND [ingl. 'campo di battaglia', wow; attestata la sigla BG] – Zona dedicata allo svolgimento del PVP, dotata di specifiche caratteristiche e governata da ben determinate regole. Il prestito non può essere reso compiutamente con la corrispondente traduzione italiana, troppo generica e incapace di distinguere i *battleground* da altre aree nelle quali è possibile combattere come DUNGEON e OPEN WORLD.

BBK sigla, vd. BOMBOMINKIA.

BG sigla, vd. BATTLEGROUND.

BG acr. [ingl. *bad game* 'cattiva partita', ambito videoludico] – Espressione usata per indicare disappunto al termine di una sessione di gioco reputata insoddisfacente perché noiosa oppure infruttuosa.

BH acr. [ingl. *bonus healing* 'guarigione bonus', wow] – Valore che misura le capacità curative di un personaggio.

BOMBOMINKIA [composto di bimbo e minkia 'minchia', gergale; attestata la sigla BBK] – Individuo caratterizzato da un comportamento infantile e reputato pertanto pedante e fastidioso. Il termine è altamente dispregiativo. Connotazione più offensiva rispetto a BOMBONUTELLA.

BOMBONUTELLA [composto di bimbo e Nutella, gergale] – Individuo caratterizzato da un comportamento infantile e reputato pertanto pedante e fastidioso; il senso della testa del composto è evidente, mentre per la seconda parte è possibile ipotizzare l'istituzione di un nesso logico tra Nutella ed infanzia, nesso

logico motivato dalla predilezione dei bambini per tale alimento. Il termine è dispregiativo, ma ha una connotazione più moderata rispetto a BOMBOMINKIA.

**BINDARE** v. tr. [ingl. *to bind* 'legare, vincolare'] – **1.** [informatica, ambito videoludico] Associare un tasto all'esecuzione di una determinata funzione, nel caso dei videogiochi il lancio di un incantesimo o l'attivazione di una abilità. **2.** [wow] Associare all'incantesimo di teletrasporto una determinata località, alla quale sarà quindi sempre possibile fare immediato ritorno.

**BISHOTTARE** intensivo, vd. SHOTTARE.

**BOSS** [ambito videoludico] – MOB particolarmente forte, solitamente posto alla fine di una sezione di gioco o a protezione di importanti tesori. Vd. anche DUNGEON.

**BRB** acr. [ingl. *be right back* 'torno subito', cmc] – Espressione impiegata per indicare il temporaneo allontanamento da un'attività online. Vd. anche AFK.

**BUFF** [ingl. 'muscoloso', ambito videoludico] – Effetto positivo che accresce le capacità di un bersaglio, spesso attribuito da un incantesimo; è opposto a DEBUFF.

**BUFFARE** v. tr. – Applicare un BUFF.

**CAMPER** [ingl. 'campeggiatore', ambito videoludico] – Giocatore che resta a lungo fermo in un luogo (qui il nesso logico con il campeggio) nascondendosi al fine di poter compiere attacchi a sorpresa.

**CAMPERARE** v. intr. – Mettere in atto comportamenti da CAMPER.

**CAP** [ingl. 'limite massimo', ambito videoludico] – **1.** LIVELLO massimo raggiungibile da un personaggio. **2.** Valore massimo assegnabile agli attributi che definiscono le capacità di ogni personaggio.

**CAPPARE** v. intr. – Raggiungere il CAP.

**CASTARE** v. tr. [ingl. *to cast* 'lanciare', ambito videoludico] – Lanciare un incantesimo. Vd. anche CASTER.

**CASTER** [ingl. *to cast* 'lanciare'] – Personaggio specializzato nel lancio di incantesimi. Vd. anche CASTARE.

**CC** acr. [ingl. *crowd control* 'controllo della folla, della massa', ambito videoludico] – Detto di abilità, oggetti e incantesimi che consentono di limitare i movimenti dei nemici o di alterarne il comportamento.

**CD** acr. [ingl. *cool down* 'raffreddamento', ambito videoludico] – Tempo che è necessario attendere per poter impiegare nuovamente un'abilità dopo la sua attivazione.

**CHEST<sub>1</sub>** [ingl. 'cassa, forziere', ambito videoludico] – Forziere, rinvenibile nel mondo di gioco, all'interno del quale sono celati oggetti e/o monete.

**CHEST<sub>2</sub>** [ingl. 'busto', wow] – Per slittamento metonimico a partire dal significato della parola inglese, oggetto che è possibile indossare nella parte superiore del corpo.

**CLICKER** [ambito videoludico] – Videogiocatore che seleziona le abilità del proprio personaggio attraverso un *click* del mouse, e non tramite dei tasti *bindati* (vd. BINDARE); l'operazione è lenta e inficia l'efficacia del personaggio in combattimento, pertanto essa viene ritenuta una consuetudine propria dei giocatori meno abili e il termine ha una connotazione negativa.

**CONSUMABILE** [ambito videoludico] – Categoria che racchiude tutti gli oggetti che vengono *consumati*, e quindi rimossi dall'inventario di un giocatore successivamente al loro utilizzo; vi rientrano pozioni, cibi, bevande e simili. È utilizzato esclusivamente come nome.

**CRAFTARE** v. tr. [ingl. *to craft* 'creare, produrre', ambito videoludico] – Creare degli oggetti, la cui tipologia e qualità dipende da competenze e abilità del PERSONAGGIO. Può trattarsi di pozioni, armi, indumenti ecc.

**CRIT** abbr [ingl. *critical damage* 'danno estremamente grave, critico', ambito videoludico; sin.: CRITICO] – Colpo portato a segno con particolare forza e che causa quindi danni eccezionalmente gravi.

**CRITICO** vd. CRIT.

**CRITTARE** v. intr. – Mettere a segno un CRIT.

**DAGA** abbr. [ingl. *dagger* 'pugnale', wow / gergale] – Arma che viene catalogata dal gioco nella categoria dei *dagger*, pugnali. Da non confondere con l'omonimo italiano che designa una spada corta.

**DAMAGE** [ingl. 'danno', ambito videoludico; attestata la sigla DMG; sin.: DANNO] – Valore che quantifica le ferite inflitte ad un nemico con un attacco; per estensione, il "danno" potenzialmente provocabile da un'arma o un'abilità.

**DANNO** vd. DAMAGE.

**DEBUFF** [ingl. prefisso *de-* e *buff* 'muscoloso', ambito videoludico] – Effetto negativo che indebolisce le capacità di un bersaglio, spesso attribuito da un incantesimo; è opposto a BUFF.

- DEBUFFARE v. tr. – Applicare un DEBUFF.
- DEMOTARE v. tr. – Sanzionare attraverso un DEMOTE.
- DEMOTE [ingl. ‘retrocedere di grado’, ambito videoludico] – Sanzione consistente nell’assegnare a un giocatore un grado inferiore rispetto a quello precedentemente posseduto, retrocedendolo così nella gerarchia di una GILDA o di simili organizzazioni strutturate.
- DISPEL [ingl. ‘dissipare, scacciare’, ambito videoludico] – Abilità, oggetto o incantesimo che consente la rimozione da un bersaglio di un effetto magico, positivo o negativo.
- DISPELLARE v. tr. – Eseguire un DISPEL.
- DK acr. [ingl. *death knight* ‘cavaliere della morte’, wow] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.
- DMG sigla, vd. DAMAGE.
- DOT acr. [ingl. *damage over time* ‘danno nel tempo’, ambito videoludico] – Effetto che sottrae HP a un bersaglio per un periodo di tempo determinato; per estensione le abilità che provocano tale effetto.
- DOTTARE v. tr. – Applicare un DOT.
- DPS acr. [ingl. *damage per second* ‘danno al secondo’, ambito videoludico] – 1. Valore che misura la quantità di DAMAGE che armi e abilità possono provocare nell’arco di un secondo, e dunque la quantità di HP che sono in grado di sottrarre nello stesso arco di tempo. 2. Personaggio specializzato in ruoli offensivi, la cui funzione principale è quella di attaccare i nemici provocando loro elevati DAMAGE; per gli altri ruoli si vedano HEALER, SUPPORT e TANK.
- DRAINARE v. tr. [ingl. *to drain* ‘prosciugare’, wow] – Assorbire gli HP o il MANA di un nemico, indebolendolo e al contempo rafforzando se stessi.
- DROP [ingl. ‘lasciar cadere, far cadere’, ambito videoludico] – Insieme degli oggetti lasciati a terra da un nemico sconfitto o ucciso, i quali costituiscono la ricompensa per i personaggi che hanno vinto lo scontro. Vd. anche LOOT.
- DROPPARE v. tr. – 1. Azione compiuta dai nemici che lasciano un DROP (questa accezione non è attestata in Casula, p. 386). 2. [sin.: LOOTARE] Raccogliere il DROP lasciato dai nemici.
- DRUID [ingl. ‘druid’, wow; attestate la var. DRUID e la var. gergale DUDU; sin.: DRUIDO] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.
- DRUIDO vd. DRUID.
- DUDU var. gergale, vd. DRUID.
- DUEL [ingl. ‘duello’, wow] – Tipologia di PVP che prevede il combattimento tra due personaggi, i quali devono preventivamente acconsentire a scontrarsi tramite un’apposita finestra di dialogo.
- DUNGEON [ingl. ‘sotterraneo’, ambito ludico] – Luogo spazialmente ben delimitato, quale ad esempio una grotta o un castello, popolato da MOB e sorvegliato da uno o più BOSS, sconfitti i quali è possibile accedere ad un ricco tesoro. In World of Warcraft il termine è usato anche quale sin. di INSTANCE.
- EASY [ingl. ‘facile’, ambito videoludico; attestata la sigla EZ] – Espressione, ritenuta altamente provocatoria, usata per comunicare che la vittoria appena conquistata in uno scontro PVP è stata conseguita senza alcuno sforzo.
- EQUIP [abbr. ingl. *equipment* ‘equipaggiamento’, ambito videoludico] – L’insieme degli oggetti portati con sé da un personaggio; tale iperonimo comprende, tra gli altri, armi, armature, accessori, vestiti e talismani.
- EQUIPPARE v. tr. [ingl. *to equip* ‘equipaggiare’, ambito videoludico] – Prendere con sé o indossare una o tutte le parti che compongono l’EQUIP.
- ESPERIENZA vd. EXPERIENCE.
- EXP abbr., vd. EXPERIENCE.
- EXPARE v. intr. – Ottenere EXPERIENCE.
- EXPERIENCE [ingl. ‘esperienza’, ambito videoludico; attestate l’abbr. EXP e la sigla XP; sin.: ESPERIENZA] – Punteggio ottenuto in seguito alla vittoria negli scontri o al successo in determinate attività. L’accumulo di *experience* è finalizzato all’aumento di LIVELLO.
- EZ sigla, vd. EASY.
- FARMARE v. tr. [ingl. *to farm* ‘coltivare’, ambito videoludico; sin.: GRINDARE] – Insistita e prolungata ripetizione di una stessa azione o attività all’interno di un’area circoscritta. Il riferimento è solitamente alla continua

raccolta di una tipologia di oggetti oppure all'ininterrotta uccisione di MOB finalizzata a un rapido accumulo di EXPERIENCE.

FLAME [ingl. 'fiamma', cmc] – Invio di messaggi provocatori o offensivi: una aggressione verbale nei confronti del destinatario nel quale si cerca di suscitare una reazione affine. In alcuni casi può configurarsi come una sorta di rituale finalizzato alla definizione delle gerarchie sociali<sup>36</sup>.

FULLARE v. tr. [ingl. *full* 'pieno', videoludico] – Occupare tutti i posti disponibili in un PARTY.

GG acr. [ingl. *good game* 'bella partita', ambito videoludico] – Espressione usata al termine di una sessione di gioco per indicare che la si reputa piacevole e soddisfacente. Quando impiegata al termine di uno scontro PVP è un modo per congratularsi con gli avversari riconoscendone il valore.

GILDA [ambito videoludico] – Forma associativa che riunisce i personaggi (vd. PERSONAGGIO) di un numero variabile di giocatori, organizzandoli in una gerarchia rigorosa e chiamandoli al rispetto di un regolamento che può essere implicito oppure esplicito.

GILDARE v. tr. – Accogliere qualcuno in una GILDA. Opposto a SGILDARE.

GM<sub>1</sub> acr. [ingl. *game moderator* 'moderatore di gioco', ambito videoludico] – Membro dello *staff* che si occupa del controllo e della gestione di un *server* di gioco.

GM<sub>2</sub> acr. [ingl. *guild master* 'padrone, maestro della gilda', ambito videoludico] – Giocatore a capo di una GILDA.

GIOCATA [ambito videoludico] – Sessione di gioco.

GJ acr. [ingl. *good job* 'bel lavoro', ambito videoludico] – Generica espressione di congratulazioni. Vd. anche GRATS.

GOLD [ingl. 'oro', ambito videoludico] – Nome della valuta correntemente usata in numerosi videogiochi.

GRATS [abbr. ingl. *congratulations* 'complimenti, congratulazioni', ambito videoludico; attestate la var. GRATZ e la sigla GZ] – Generica espressione di congratulazioni. Vd. anche GJ.

GRATZ var., vd. GRATS.

GRINDARE v. tr. [ingl. *to grind* 'frantumare, macinare', ambito videoludico; sin.: FARMARE] – Insistita e prolungata ripetizione di una stessa azione o attività all'interno di un'area circoscritta. Il riferimento è solitamente alla continua raccolta di una tipologia di oggetti oppure all'ininterrotta uccisione di MOB finalizzata a un rapido accumulo di EXPERIENCE.

GZ sigla, vd. GRATS.

HEALER [ingl. 'guaritore', ambito videoludico] – Personaggio specializzato in ruoli difensivi, la cui funzione principale è quella di curare gli alleati feriti; per gli altri ruoli si vedano DPS, SUPPORT e TANK.

HERO abbr., vd. HEROIC.

HEROIC [ingl. 'eroico', wow; attestata l'abbr. HERO] – Come aggettivo viene normalmente associato alle INSTANCE, delle quali definisce una modalità particolarmente impegnativa. Nelle circostanze in cui è impiegato come nome ingloba il significato proprio del termine INSTANCE, che viene quindi omesso. Vd. anche NORMAL.

HONOR [ingl. 'onore', wow] – Punteggio che valuta l'abilità di un giocatore nel PVP. Non può essere reso con l'italiano "onore", non avendo alcun legame con tale qualità morale.

HORDA var., vd. HORDE.

HORDE [ingl. 'orda', wow; sin.: ORDA] – Una delle fazioni presenti in World of Warcraft, in guerra con ALLIANCE; la sua capitale è Orgrimmar, e riunisce le seguenti razze: orchi, non morti, troll, tauren, elfi del sangue, goblin e pandaren. Per estensione: gli appartenenti a tale fazione; con connotazione affettiva: ORDOSO.

HP acr. [ingl. *health points* 'punti salute', ambito videoludico; sin.: VITA] – Valore che determina i DAMAGE che un personaggio può subire prima di morire o essere sconfitto.

HPS acr. [ingl. *healing per second* 'cure per secondo', ambito videoludico] – Valore che misura la quantità di HP che un'abilità consente di recuperare nell'arco di un secondo.

HUNTER [ingl. 'cacciatore', wow] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile. Dell'area semantica della caccia mantiene solo i riferimenti a armi da tiro e trappole.

INSPECTARE v. tr. [ingl. *to inspect* 'ispezionare', wow; attestata la var. ISPECTARE] – Osservare con attenzione l'EQUIPMENT di un personaggio.



INSTA abbr., vd. INSTANCE.

INSTANCE [ingl. 'caso, esempio, istanza', ambito videoludico; attestate le abbr. INSTA e ISTA, e la var. ISTANCE; sin.: ISTANZA] – Locazione della quale viene generata una diversa copia per ogni giocatore o gruppo di giocatori che vi accede: a differenza di quanto accade nell'OPEN WORLD non è pertanto possibile incontrarvi l'intero insieme dei personaggi presenti sul *server* ma solo una sua ristretta porzione preventivamente determinata. In World of Warcraft il termine viene impiegato anche come sin. di DUNGEON e talvolta i suoi tratti salienti sono assorbiti da HEROIC oppure NORMAL.

INTERRUPT [ingl. *to interrupt* 'interrompere', ambito videoludico] – Interruzione del lancio di un incantesimo o dell'attivazione di un'abilità.

IPERPOWA vd. POWA.

ISPECTARE var., vd. INSPECTARE.

ISTA abbr., vd. INSTANCE.

ISTANCE var., vd. INSTANCE.

ISTANZA vd. INSTANCE.

JOINARE v. tr. [ingl. *to join* 'unirsi', ambito videoludico] – Entrare a far parte di una GILDA o di un PARTY.

KICK [ingl. 'calcio'] – 1. [cmc] Sanzione consistente nella momentanea espulsione da un canale di chat. 2. [ambito videoludico] Espulsione definitiva da una GILDA o un PARTY.

KICKARE v. tr. – Sanzionare con un KICK.

KILLARE [ingl. *to kill* 'uccidere', ambito videoludico] – Uccidere il PERSONAGGIO di un giocatore nemico oppure un MOB. Sostituisce quasi completamente il verbo italiano "uccidere" in quanto privo della sua stessa connotazione tragica: possiede forse valore eufemistico.

KITARE v. tr. [ingl. *kite* 'aquilone', ambito videoludico] – Catturare l'attenzione di un nemico controllato dalla IA per poi farsi inseguire: il personaggio corre portando dietro di sé il MOB, in maniera simile a quanto potrebbe accadere con un aquilone. L'operazione viene svolta al fine di spostare lo scontro in un luogo ritenuto più favorevole.

LAMER [ingl. *lame* 'debole, zoppicante'] – 1. [informatica] Aspirante *hacker* con conoscenze informatiche ancora limitate. 2. [ambito videoludico] Giocatore che tenta di barare adottando strategie disoneste oppure sfruttando dei *bug*. Nel *corpus* non è attestato il significato 'giocatore che compia o dica sciocchezze' attribuito da Casula (2009, p. 387) al termine.

LEFTARE v. tr. [ingl. *to leave* 'lasciare'] – 1. [cmc] Uscire da una chat. 2. [ambito videoludico] Abbandonare un PARTY o una GILDA (vd. anche SGILDARE).

LFG acr. [ingl. *looking for group* 'cerco gruppo', ambito videoludico] – Espressione con la quale un giocatore comunica di essere alla ricerca di un PARTY nel quale essere inserito. Vd. anche LFM.

LFM acr. [ingl. *looking for more* 'cerco altri', ambito videoludico] – Espressione con la quale i membri di un PARTY comunicano di essere alla ricerca di uno o più altri giocatori da inserire nel loro gruppo. Vd. anche LFG.

LFW acr. [ingl. *looking for work* 'cerco lavoro', wow] – Espressione con la quale un giocatore offre dei servizi legati alla professione del suo PERSONAGGIO.

LIV abbr., vd. LIVELLO.

LIVELLARE v. tr. – Salire di LIVELLO. Nel *corpus* non è attestato il significato 'affrontare scontri a catena per salire di livello' riportato in Casula (2009, p. 387).

LIVELLINO [ambito videoludico; diminutivo di "livello"] – Giocatore di basso LIVELLO, termine con connotazione affettuosa.

LIVELLO [ambito videoludico; attestate l'abbr. LIV e le sigle LV e LVL] – Valore numerico che esplicita il livello di forza e preparazione di un personaggio.

LOCK abbr., vd. WARLOCK.

LOKKO var. gergale, vd. WARLOCK.

LOOT [ingl. 'bottino', ambito videoludico] – 1. [sin.: DROP] Insieme degli oggetti lasciati a terra da un nemico sconfitto o ucciso, i quali costituiscono la ricompensa per i personaggi che hanno vinto lo scontro. 2. Oggetti racchiusi in uno scrigno che possono essere raccolti dai giocatori.

LOOTARE v. tr. – Raccogliere il LOOT. Vd. anche DROPPARE.

LV sigla, vd. LIVELLO.

LVL sigla, vd. LIVELLO.

MAGE [ingl. 'mago', wow; sin.: MAGO] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.

MAGO vd. MAGO.

MAIN abbr. [ingl. *main character* 'personaggio principale', ambito videoludico] – Il PERSONAGGIO più frequentemente usato da un giocatore. Contrapposto a ALT.

MANA [ambito videoludico] – Energia magica necessaria al lancio degli incantesimi. Vd. anche MP.

MATERIALS [ingl. 'materiali', ambito videoludico] – Insieme delle materie prime, raccogliibili nel mondo di gioco, necessarie alla creazione di un determinato oggetto.

MATS abbr., vd. MATERIALS.

MB acr. [ingl. *mana break* 'pausa mana', ambito videoludico] – Espressione che comunica l'esaurimento dei MP, e quindi la necessità di attendere il loro ripristino. Vd. anche OOM.

MELEE [ingl. 'baruffa', ambito videoludico] – Personaggio specializzato nel combattimento corpo a corpo. Si contrappone a RANGED.

MERCI abbr., vd. MERCILESS.

MERCILESS [ingl. 'spietato', wow; attestate le abbr. MERCI e MERCY] – tipologia di equipaggiamento, prestigiosa, ottenibile quale ricompensa per il successo in specifici eventi PVP.

MERCY abbr., vd. MERCILESS.

MOB [abbr. ingl. *mobster* 'criminale', ambito videoludico] – Creatura controllata dall'IA e ostile ai videogiocatori. Vd. anche BOSS.

MP acr. [ingl. *mana point* 'punti mana', ambito videoludico] – Valore che misura la quantità di MANA a disposizione di un PERSONAGGIO.

MP acr. [cmc] – Messaggio privato. Vd. anche PM.

NABBO [ingl. *newbie* 'novellino, neofita', ambito videoludico; attestate le var. NIUBBO e NOOB] – Utente nuovo di un determinato videogioco, dunque inesperto; oppure utente incapace. La connotazione può quindi essere sia negativa sia neutra: la corretta interpretazione viene suggerita dalla lettura della situazione comunicativa, anche se generalmente le forme alterate (*nabbone, nabbazzo*, ecc.) possiedono una connotazione scherzosa.

NEDDARE var., vd. NEEDARE.

NEEDARE [ingl. *to need* 'aver bisogno', wow; attestata la var. NEDDARE] – Avere bisogno, necessitare; solitamente riferito a un oggetto *droppato* (vd. DROPPARE) da un *boss* che si vorrebbe raccogliere e tenere per sé.

NERDARE v. intr. [conversione da *nerd*, ambito videoludico] – Rimanere ininterrottamente all'interno di un gioco per lungo tempo.

NERF [ingl., ambito videoludico] – Modifica delle caratteristiche di un personaggio finalizzata al suo indebolimento. Il *nerf* viene realizzato dagli amministratori del gioco con lo scopo di migliorare gli equilibri nella competizione.

NERFARE v. tr. – Realizzare un NERF.

NIUBBO var., vd. NABBO.

NINJA [ambito videoludico] – 1. Giocatore che si impossessa di oggetti che non gli spetterebbero attraverso l'inganno oppure con mosse repentine, in ogni caso scorrettamente. 2. Giocatore che, agendo di nascosto, riesce a portare un attacco a sorpresa.

NINJARE v. tr. [ambito videoludico] – 1. Sottrarre, in maniera subdola o repentina, oggetti che spetterebbero a un altro giocatore. 2. Portare a segno un attacco a sorpresa.

NOOB var., vd. NABBO.

NORMAL [ingl. 'normale', wow] – Come aggettivo viene solitamente associato alle INSTANCE, delle quali definisce il livello canonico di difficoltà. Nelle circostanze in cui è impiegato come nome ingloba il significato proprio del termine INSTANCE, che viene quindi omissso. Vd. anche HEROIC.

NPC acr. [ingl. *non-player character* 'personaggio non giocatore', ambito videoludico; sin.: PNG] – Qualsiasi creatura controllata dalla IA, e quindi non manovrata da un utente. Vd. anche MOB.

- NUKARE v. tr. [ingl. *to nuke* 'distruggere con armi nucleari', ambito videoludico] – Sconfiggere un nemico in maniera netta, eclatante.
- OOM ac. [ingl. *out of mana* 'senza mana', ambito videoludico] – Espressione che comunica l'esaurimento dei MP, e quindi l'impossibilità di lanciare ulteriori incantesimi. Vd. anche MB.
- ONESHOTTARE intensivo, vd. SHOTTARE.
- OPEN WORLD [ingl. 'mondo aperto', ambito videoludico] – Complesso delle aree del mondo di gioco che non sono parte di una INSTANCE.
- ORDA vd. HORDE.
- ORDOSO vd. HORDE.
- OWNAGE [ingl. *to own* 'possedere', ambito videoludico; attestata la var. PWNAGE] – Esclamazione rivolta o riferita a un giocatore che si ritiene essere stato *ownato* (vd. OWNARE).
- OWNARE v. tr. [ingl. *to own* 'possedere', ambito videoludico; attestata la var. PWNAGE] – Sconfiggere un giocatore con grande facilità, dunque dominare lo scontro. Vd. anche OWNAGE.
- PALA abbr., vd. PALADIN.
- PALADIN [ingl. 'paladino', wow; attestate l'abbr. PALA e la var. gergale PALLY; sin.: PALADINO] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.
- PALADINO vd. PALADIN.
- PALLY var. gergale, vd. PALADIN.
- PARTY [ingl. 'gruppo', ambito videoludico] – Gruppo di giocatori costituitosi al fine di raggiungere un determinato scopo, come ad esempio affrontare un DUNGEON, sconfiggere un BOSS oppure attaccare degli altri utenti.
- PERMABAN vd. BAN.
- PERSONAGGIO [ambito videoludico; attestata la sigla PG] – Alter ego dell'utente all'interno del mondo di gioco.
- PET [ingl. 'animale domestico', ambito videoludico] – NPC comandato dall'IA che combatte al fianco di un giocatore, il quale può talvolta controllarne alcune funzionalità.
- PG sigla, vd. PERSONAGGIO.
- PLS sigla [ingl. *please*, cmc] – Per favore. Vd. anche PLZ.
- PLZ sigla [ingl. *please*, cmc] – Per favore. Vd. anche PLS.
- PM ac. [ingl. *private message* 'messaggio privato', cmc] – Vd. anche MP.
- PNG ac. ['personaggio non giocante', ambito videoludico; sin.: NPC] – Qualsiasi personaggio controllato dalla IA, e quindi non manovrato da un utente.
- POWA [ingl. *power* 'potere, forza', ambito videoludico/gergale; attestate le var. IPERPOWA, STRAPOWA e UBERPOWA] – Attributo di un giocatore particolarmente forte e abile.
- POZZA var. gergale [wow] – Pozione.
- PREMADE [ingl. *pre-* 'prima' + *made* 'fatto', ambito videoludico] – Gruppo di giocatori costituitosi prima dell'inizio di un'attività PVP al fine di poter meglio pianificare lo scontro. Vd. anche PARTY.
- PRETE vd. PRIEST.
- PRIEST [ingl. 'prete, sacerdote', wow; sin.: PRETE] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.
- PULLARE v. tr. [ingl. *to pull* 'tirare', ambito videoludico] – Attrarre verso di sé, volontariamente, uno o più MOB. Vd. anche AGGRARE.
- PVE ac. [ingl. *player versus environment* 'giocatore contro l'ambiente', ambito videoludico] – Modalità di gioco che prevede il combattimento tra personaggi (vd. PERSONAGGIO) controllati dagli utenti e MOB; contrapposto a PVP. Vd. anche DUNGEON.
- PVP ac. [ingl. *player versus player* 'giocatore contro giocatore', ambito videoludico] – Modalità di gioco che prevede lo scontro tra due o più personaggi (vd. PERSONAGGIO) controllati dagli utenti; contrapposto a PVE. Vd. anche DUEL e BATTLEGROUNDS.
- PWNAGE var., vd. OWNAGE.
- PWNARE var., vd. OWNARE.
- QUEST [ingl., ambito videoludico] – Missione ideata e pianificata dagli sviluppatori di un videogioco alla quale i giocatori partecipano al fine di ottenere una qualche forma di ricompensa; può essere richiesto, ad

esempio, di uccidere uno o più MOB, di raccogliere degli oggetti oppure di scortare un NPC verso una meta.

QUESTARE v. intr. – Svolgere una QUEST.

RANGED [ingl. probabilmente *range* col significato di ‘distanza’, ambito videoludico] – Personaggio specializzato nel combattimento dalla distanza. Si contrappone a MELEE.

RECCARE v. intr. [ingl. *to reck* ‘prendersi cura’, ambito videoludico] – Sostare e riposare al fine di recuperare HP e/o MP.

RESPECCARE v. tr. – Modificare o sostituire la SPECIALIZATION di un personaggio.

RESS [abbr. ingl. *to resurrect* ‘resuscitare’, ambito videoludico; attestata la var. REZ] – 1. [v. tr.; sin.: RESSARE] Riportare in vita un PERSONAGGIO. 2. Resurrezione, e per estensione abilità, incantesimo o oggetto attraverso il quale essa può venire realizzata.

RESSARE vd. RESS.

RESPAWN vd. SPAWN.

RESPAWNARE v. intr. – vd. SPAWN.

RETRI abbr., vd. RETRIBUTION.

RETRIBUTION [ingl. ‘castigo, punizione’, wow] – Denominazione di una SPECIALIZATION relativa alla classe PALADIN.

RETRIDINO [parola macedonia “retribution” + “paladino”, wow/gergale] – vd. RETRIBUTION.

REZ abbr., vd. RESSARE.

RL acr. [ingl. *real life* ‘vita vera’, cmc] – Il dominio nel quale rientra tutto ciò che accade al di fuori della rete Internet: il mondo reale.

RUN [ingl. ‘corsa’, ambito videoludico] – Completamento di un DUNGEON, dunque suo completo attraversamento dall’ingresso sino all’ultimo BOSS.

SBANNARE v. tr. – Rimuovere un BAN.

SGILDARE v. tr. – 1. Espellere qualcuno da una GILDA. Opposto a GILDARE. 2. Abbandonare volontariamente una GILDA.

SHAMAN [ingl. ‘sciamaano’, wow; attestata la var. gergale SHAMMO] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.

SHAMMO var. gergale, vd. SHAMAN.

SHARARE [ingl. *to share* ‘condividere’] – 1. [ambito videoludico] Condividere. 2. [wow] Svolgere delle QUEST insieme ad altri giocatori.

SHOTTARE v. tr. [ingl. *to shoot* ‘sparare’, ambito videoludico; attestati gli intensivi BISHOTTARE, ONESHOTTARE e TRISHOTTARE] – Sconfiggere un avversario in maniera rapida e improvvisa; per estensione, sconfiggere un avversario con grande facilità.

SILENZIARE v. tr. – Ridurre un bersaglio al silenzio così da impedirgli di pronunciare le formule magiche necessarie al lancio degli incantesimi.

SL/SL acr. [ingl. *soul link/siphon life* ‘legame dell’anima/sottrai vita’, wow] – Denominazione di una SPECIALIZATION relativa alla classe WARLOCK.

SOCKETTARO [ingl. *socket* ‘incavo, castone’, wow/gergale] – Gioielliere, personaggio specializzato nella creazione di gemme preziose, anelli, collane e amuleti.

SPAWN [ingl. *to spawn* ‘generare, creare’, ambito videoludico; sin.: RESPAWN] – 1. Comparsa di un MOB nel mondo di gioco. 2. Ritorno in vita di un PERSONAGGIO.

SPAWNARE v. intr. – vd. SPAWN.

SPEC abbr., vd. SPECIALIZATION.

SPECCARE v. tr. – Assegnare una SPECIALIZATION a un personaggio.

SPECIALIZATION [ingl. ‘specializzazione’, ambito videoludico; attestata l’abbr. SPEC] – Sottoclasse alla quale appartiene personaggio; contribuisce a definirne le abilità e quindi il ruolo in battaglia.

SPELL [ingl. ‘magia, incantesimo’, ambito videoludico] – Magia, incantesimo.

SPELL DAMAGE [ingl. ‘danno della magia’, ambito videoludico] – Valore che misura la quantità di HP che un incantesimo è in grado di sottrarre al suo bersaglio.

- STAFFA var. gergale [ingl. *staff* 'bastone', ambito videoludico] – Bastone dotato di poteri arcani, costituisce l'arma principale dei maghi.
- STRAPOWA vd. POWA.
- STUN [ingl. *to stun* 'stordire', ambito videoludico] – Effetto che rende un bersaglio temporaneamente impossibilitato a compiere qualsiasi azione. Per estensione, gli oggetti, le abilità e gli incantesimi che provocano tale effetto.
- STUNNARE v. tr. – eseguire uno STUN.
- SUMMON [ingl. 'convocare', ambito videoludico] – 1. Incantesimo, abilità o oggetto che consente l'evocazione di una creatura, solitamente un PET. 2. Incantesimo, abilità o oggetto che consente di teletrasportare un personaggio presso la propria posizione. 3. Creatura, solitamente di natura magica o demoniaca, che è stata oggetto di una evocazione.
- SUMMONARE v. tr. – eseguire un SUMMON.
- SUPPORT [ingl. 'supporto, sostegno', ambito videoludico] – Personaggio specializzato nel sostenere i compagni potenziandone le abilità; per gli altri ruoli si vedano DPS, HEALER e TANK.
- TARGETTARE v. tr. [ingl. 'designare come bersaglio', ambito videoludico] – Prendere di mira un MOB o un PERSONAGGIO, indirizzando verso di lui abilità, attacchi oppure incantesimi.
- TANK [ingl. 'carro armato', ambito videoludico] – Personaggio specializzato nella difesa dei compagni, la cui funzione principale è quella di intercettare gli attacchi dei MOB; per gli altri ruoli si vedano DPS, HEALER e SUPPORT. Nel contenuto della parola è evidente lo slittamento metaforico da "carro armato", del cui significato vengono mantenuti alcuni tratti relativi in particolare a forza e resistenza.
- TANKADINO [parola macedonia "tank" + "paladino", wow/gergale] – PALADINO specializzato nel ruolo di TANK.
- TRISHOTTARE intensivo, vd. SHOTTARE.
- UBERPOWA vd. POWA.
- VERDINO [diminutivo di 'verde', wow/gergale] – giocatore debole o dalle scarse abilità. L'uso nasce dal fatto che gli oggetti scadenti sono identificati dal *software* di gioco col colore verde, circostanza dalla quale è derivata l'estensione del "valore negativo" legato a quel colore.
- VITA vd. HP.
- W sigla., vd. WHISPER.
- WAR abbr., vd. WARRIOR.
- WARLOCK [ingl. 'stregone', wow; attestata la var. gergale LOKKO e l'abbr. LOCK] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.
- WARRIOR [ingl. 'guerriero', wow; attestata l'abbr. WAR] – Tipologia di personaggio presente in World of Warcraft, caratterizzata da specifiche abilità e da un aspetto riconoscibile.
- WHISPER [ingl. 'sussurro', wow; attestata la sigla w e le abbr. WHISP e WISP] – Messaggio privato costituito da stringhe di chat che possono essere lette solo dal mittente e da uno specifico destinatario.
- WHISP abbr., vd. WHISPER.
- WHISPARE v. tr. – Inviare un WHISPER a un altro giocatore.
- WISP abbr., vd. WHISPER.
- WISPARE var., vd. WHISPARE.
- WTB acr. [ingl. *want to buy* 'voglio comprare'] – Espressione con la quale un giocatore comunica la propria volontà di acquistare uno o più oggetti. Vd. anche WTS.
- WTS acr. [ingl. *want to sell* 'voglio vendere'] – Espressione con la quale un giocatore comunica la propria volontà di vendere uno o più oggetti. Vd. anche WTB.
- XP sigla, vd. EXPERIENCE.

## Note

1. Il riferimento è a Urraci (2016).
2. Ivi, pp. 208–9.

3. Segnaliamo, a titolo puramente informativo, che emergono evidenti variazioni linguistiche anche all'interno di una singola comunità; tali variazioni si dipanano sugli assi diamesico, diafasico e diastratico (Urraci, 2012, pp. 425–30).

4. Su tutte le varietà di lingua veicolate dal mezzo informatico agisce la necessità di sopperire alla limitata larghezza di banda, dovuta alla povertà di indicatori rispetto alla comunicazione *face to face*.

5. Urraci (2016, p. 209).

6. Non approfondiamo ora l'argomento in quanto il glossario sarà più che eloquente nel mettere in luce la mole di peculiari referenti ai quali i videogiocatori devono fare riferimento.

7. Sobrero (2008, p. 244).

8. Ivi, p. 246.

9. In Italia, il fenomeno analizzato coinvolge più di cinque milioni e mezzo di persone di ogni età, provenienza geografica ed estrazione sociale: contrariamente a quanto spesso assunto a videogiocare non sono solo giovani e giovanissimi, studenti e scolari, ma la presenza della fascia d'età 35–54 anni è notevole e in forte crescita. I dati sono ottenuti incrociando le informazioni documentate nel rapporto ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*) *Videogames in Europe: consumer study* (2012) con quelle contenute nel rapporto ISTAT *Cittadini e nuove tecnologie* (2009); le stime sono però al ribasso in quanto i *report* prendono in considerazione esclusivamente la popolazione avente più di sedici anni.

10. Urraci (2012, p. 434).

11. Per definizione e discussione del concetto di scrittura liquida si veda Fiorentino (2011).

12. Il materiale testuale è costituito da registrazioni effettuate all'interno di tre differenti *server* di gioco: Enturion's world, Nemesis e Crushridge. Il *corpus*, ripulito dal rumore di fondo costituito dai *tag* associati alle stringhe di chat e dai *system message*, consta di 226.291 occorrenze e contiene un vocabolario di 20.518 parole.

13. «Il tasso di copertura esprime la porzione di corpus che le parole [...] con frequenza superiore alla soglia fissata  $\gamma$  sono in grado di coprire» (Tuzzi, 2003, p. 81).

14. Cfr. 3 per la discussione dei criteri utilizzati nella definizione della categoria "anglismi".

15. Il TTR è dato dal rapporto tra la dimensione del vocabolario (V), quindi il numero di type, e quella del corpus (N), ossia la somma dei token o occorrenze; esso costituisce quindi un indice di ricchezza lessicale.

16. Urraci (2016, p. 210).

17. Relativamente a World of Warcraft, Williams (2006, p. 351) scrive che «roughly 70% of the interviewees said that they chatted regularly with their guild mates about topics ranging from game strategy to real-life personal issues». La prevalenza quantitativa della comunicazione *socio-emotional* su quella *task-oriented* trova conferma anche in Peña, Hancock (2006), contributo al quale rimandiamo per una più ampia trattazione della questione.

18. Steinkuehler (2005, p. 17).

19. Urraci (2016, p. 210).

20. Miglietta, Sobrero (2007, p. 151).

21. A partire dal 2013 sono iniziati ad aumentare i *server* di World of Warcraft che mettono a disposizione una versione completamente tradotta in italiano del gioco; sarebbe interessante valutare se, ed eventualmente come, questo cambiamento ha agito sulla diffusione degli anglismi.

22. In relazione alle chat si veda Fiorentino, Pellegrini, Perucci (2007, p. 331).

23. Ivi, p. 332.

24. La considerazione è coerente con i dati discussi in Urraci (2016, pp. 212–7) relativi a diffusione e distribuzione nelle comunità videoludiche di acronimi, abbreviazioni e sigle caratteristici di chat e sms.

25. In altri termini: «membership in a virtual group involves the subjective sense of "we-ness", often combined with a subjective sense of physical togetherness» (McKenna, Green, 2002, p. 117).

26. Il loro comportamento è dunque affine a quello dei tecnicismi (cfr. Urraci, 2016, pp. 221–3).

27. Urraci (2012, p. 435).

28. Il *corpus* è basato sulle chat registrate all'interno di World of Warcraft, dunque il lessico riportato è focalizzato sugli usi connessi a tale ambito; si è tuttavia cercato di rendere conto, almeno parzialmente, anche della più ampia realtà videoludica.

29. Le poche eccezioni sono costituite da termini che possiedono un'accezione parzialmente originale (es. *kickare*) o che presentano un numero particolarmente elevato di occorrenze (es. *afk*, *pls* e *plz*).
30. Cfr. capitolo 3.
31. Riteniamo si tratti di processi di conversione che muovono dai nomi inglesi e non dalle corrispettive forme verbali in quanto queste ultime non sono attestate, ed è quindi improbabile che abbiano determinato la formazione del neologismo.
32. Cfr. Sobrero (2008, pp. 244–5).
33. Il riferimento è alla fortunata definizione di Pistolesi (2004), contributo al quale rimandiamo per una trattazione più generale in relazione all'impiego di forme abbreviate sul web.
34. Cfr. cap. 2 e, in maniera più approfondita, Urraci (2016).
35. Le forme assenti nel nostro glossario in quanto non attestate nel *corpus* di riferimento sono: *carebear*, *dingare*, *incare*, *kos*, *ks* e *querare*.

## Bibliografia

- ARCANGELI M. (2010), *Il medioevo alle porte*, Liberlibri, Macerata.
- BUSSOLINO C., QUAGLINO M. (2014), *La lingua dei MMORPG: prime osservazioni sui glossari in rete*, in *Dal manoscritto al web: canali e modalità di trasmissione dell'italiano. Tecniche, materiali e usi nella storia della lingua*, Atti del XII Congresso SILFI – Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana, Helsinki 18–21 giugno 2012, a cura di E. Garavelli e E. Suomela-Härmä. Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 585–94.
- 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", 6, pp. 333–90.
- FIORENTINO G., PELLEGRINI F.F., PERUCCI G. (2007), *Innovazione lessicale e presenza dell'inglese nell'italiano informatico e di Internet*, in "Lid'O. Lingua italiana d'oggi", 4, pp. 321–44.
- FIORENTINO G. (2011), *Scrittura liquida e grammatica essenziale*, in U. Cardinale (a cura di), *A scuola d'italiano a 150 anni dall'Unità*, il Mulino, Bologna, pp. 219–41.
- MCKENNA K., GREEN A. (2002), *Virtual group dynamics*, in "Group dynamics: theory, research, and practice", 6, pp. 116–27.
- MIGLIETTA A., SOBRERO A. (2007), *Fra gergo e lingua comune, oltre le regole*, in U. Cardinale e D. Corno (a cura di), *Giovani oltre*, Rubbettino, Catanzaro, pp. 139–71.
- PEÑA J., HANCOCK J. (2006), *An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games*, in "Communication research", 33, pp. 92–109.
- PISTOLESI E. (2002), *Flame e coinvolgimento in IRC (Internet Relay Chat)*, in C. Bazzanella e P. Kobau (a cura di), *Passioni, emozioni, affetti*, McGraw-Hill, Milano, pp. 261–77.
- (2004), *Il parlar spedito. L'italiano di chat, e-mail e SMS*, Esedra, Padova.
- SOBRERO A.A. (2008), *Lingue speciali*, in A.A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo*, vol. II, *Le variazioni e gli usi*, Laterza, Bari, pp. 151–89.
- STEINKUEHLER C. (2005), *The new third place: Massively multiplayer online gaming in American youth culture*, in "Journal of research in teacher education", 3, pp. 16–33.
- TUZZI A. (2003), *L'analisi del contenuto. Introduzione ai metodi e alle tecniche di ricerca*, Carocci, Roma.
- URRACI G. (2012), *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in M. Gargiulo (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma, pp. 419–38.
- (2016), *Competenza comunicativa 2.0. Le funzioni sociali dell'alterazione ortografica nelle comunità videoludiche*, in "Letterature straniere &", 16, pp. 207–29.
- WILLIAMS D., DUCHENEAUT N., XIONG L., YEE N., NICKELL E. (2006), *From tree house to barracks. The social life of guilds in World of Warcraft*, in "Games and culture", 1/4, pp. 338–61.