



 FINIBUS
TERRÆ

1|2020

DA "AGGRO" A "ZERGARE"

LINGUA E LESSICO
DEL GAMING ITALIANO

EMANUELE CATALDI

EMANUELE CATALDI

DA "AGGRO" A "ZERGARE" LINGUA E LESSICO DEL GAMING ITALIANO

FINIBUS TERRAE

N. 1

DA "AGGRO" A "ZERGARE"

Lingua e lessico del gaming italiano

Emanuele Cataldi



UNIVERSITÀ DEL SALENTO
2020

FINIBUS TERRAE

Collana Peer review diretta da

Maria Luisa De Rinaldis Monica Genesin Valter Puccetti

COMITATO SCIENTIFICO

Solange Aranha, UNESP (Sao Paolo State University),
São Paulo Research Foundation, Brazil

Stefano Maria Capilupi, Russian Christian Academy
for the Humanities, St. Petersburg, Russian
Federation

Jorge Díaz-Cintas, University College, London, UK

Sandra Garbarino, Université Lyon 2, France

Mario García-Page Sánchez, Universidad Nacional de
Educación a Distancia (UNED), Madrid, Spain

Aljula Jubani, Universiteti i Tiranës, Albania.

Friedrich Schiller Kahl Thede, Universität, Jena,
Germany

Paul Kane, Vassar College, NY, USA

Matteo Mandalà, Università di Palermo

Nevin Özkan, Ankara University, Turkey

Stefano Prandi, Università della Svizzera italiana
(USI), Lugano, Confederazione elvetica.

Elton Prifti, Universität Wien, Austria (da
confermare)

Elena Romiti, Biblioteca Nacional de Uruguay,

Istituto Nacional de Profesores “Artigas”,

Montevideo, Uruguay

François Roudaut, Université Paul-Valéry

Montpellier III, France

Gustavo San Roman, University of St Andrews,
Scotland, UK

Julián Sauquillo, Universidad Autónoma de Madrid

Leonardo Savoia, Università di Firenze, Italia

John Trumper, Università della Calabria

Michael Schreiber, Johannes-Gutenberg Universität,
Mainz, Germany

John Thieme, University of East Anglia, UK

Magali Velasco Vargas, Universidad Veracruzana,
Xalapa, Mexico

María Graciela Villanueva, Université de Paris Est

Créteil, France

Wafa Zoghbor, Zayed University, United Arab
Emirates

DIRETTORI

Maria Luisa De Rinaldis e-mail:

marialuisa.derinaldis@unisalento.it

Monica Genesin e-mail: monica.genesin@unisalento.it

Valter Puccetti e-mail: valter.puccetti@unisalento.it

COMITATO EDITORIALE

COORDINATRICE

Rosita D'Amora e-mail: rosita.damora @unisalento.it

COMPONENTI

Marcello Aprile e-mail: marcello.aprile@unisalento.it

Thomas Christiansen e-mail:

thomas.christiansen@unisalento.it

Giulia D'Andrea e-mail: giulia.dandrea@unisalento.it

Maria Renata Dolce e-mail:

mariarenata.dolce@unisalento.it

Antonella De Laurentiis e-mail:

antonella.delarentiis@unisalento.it

Barbara Gili Fivela e-mail:

barbara.gilifivela@unisalento.it

Mirko Grimaldi e-mail: mirko.grimaldi@unisalento.it

Gerhard Karl Hempel e-mail:

gerhard.hempel@unisalento.it

Marco Leone e-mail: marco.leone@unisalento.it

Paola Leone e-mail: paola.leone@unisalento.it

Marcella Leopizzi e-mail:

marcella.leopizzi@unisalento.it

Samuela Pagani e-mail:

gloriasamuella.pagani@unisalento.it

Gloria Politi e-mail: gloria.politi@unisalento.it

Virginia Scitutto e-mail: virginia.scitutto@unisalento.it

Diego Simini e-mail: diego.simini@unisalento.it

Francesco Somaini e-mail:

francesco.somaini@unisalento.it

Maria Immacolata Spagna e-mail:

mariaimmacolata.spagna@unisalento.it

© 2020 Università del Salento

ISSN: 3035-0107

ISBN: 978-88-8305-162-3

DOI Code: 10.1285/i9788883051623

<http://siba-ese.unisalento.it/index.php/finibusterrae>

DA “AGGRO” A “ZERGARE” Lingua e lessico del gaming italiano

Emanuele Cataldi

Abstract – This study focuses on the language of the Italian gaming world by analysing its structures and linguistic features. It is divided into three parts: the first chapter is a general overview of the attitudes and trends about gaming and its evolution in Italy; in the second chapter a wordlist has been built up *ad hoc* in order to collect and categorise the most popular words in the Italian language of gaming; the third part is an analysis of the above-mentioned language and its users, known as *gamers*, resulting in the massive presence of anglicisms in the whole *corpus*. Firstly, some statistical comparisons prove that in the last decades gaming has become a real worldwide phenomenon, even though data collections conducted by research institutes cannot give an actual and useful estimate of the number of gaming language speakers. Therefore, this study is meant to analyse mostly PC gamers category, since they massively use the gaming language into their chats. The dictionary has been composed by referring to more than 120 online sources like *Wikipedia*, *Treccani*, *Dizionario del Corriere*, several fan blogs and websites. The final part is a review from a grammatical and linguistic viewpoint and gives some reasons why the gaming language has developed. Among these, three main dimensions are discussed: diffusion, immediacy and personal user choice. The last chapter is an attempt to provide an anthropological analysis of the users’ choices by contextualising the gamers community into an unreal coexisting world, that is the cyberspace.

Keywords: Italian gaming; cyberspace; glossary; lexicon; slang.

Indice

Presentazione	5
I. Il fenomeno del <i>gaming</i>	7
1. Significato ed etimologia del termine	7
2. Il <i>gaming</i> a tutto tondo	8
3. I <i>gamers</i> e il loro status	9
4. Il <i>gaming</i> e i suoi linguaggi	12
5. Il <i>gaming</i> Italiano	13
6. Uno sguardo d'insieme sulla terminologia	13
7. Una lingua in costante trasformazione	19
II. Glossario	23
III. Riflessioni conclusive	105
1. Comprendere la scelta degli anglicismi: la diffusione	105
2. L'immediatezza	109
3. Il villaggio globale	111
4. Il gaming in espansione continua	117
5. Conclusioni	119
Riferimenti bibliografici	121
Sitografia generale	125

Presentazione

Il libro che qui si presenta, e che inaugura la collana *Finibus Terrae*, è lo sviluppo di una tesi di laurea della magistrale di Lettere moderne dell'Università del Salento; il suo autore, Emanuele Cataldi, ha poi capillarmente rivisto il testo fino a ricavarne il presente lavoro che avete sotto gli occhi e che certamente, per il valore di documento che fotografa una realtà sfuggente quasi per definizione, rappresenta un *unicum* negli studi linguistici italiani.

Il cuore del lavoro è il ricco glossario che opera un tentativo di catalogazione a tutto tondo del lessico del *gaming* italiano. Tecnicamente, la predisposizione di un vocabolario in cui ai dati lessicografici canonici (lemma, marca grammaticale, definizione) si aggiungono gli esempi d'autore (o anche semplicemente da un *corpus*) è un'operazione che porta alla stesura di un vocabolario storico. L'aggettivo "storico", però, stride con l'oggetto di studio, puntato in modo radicale sulla contemporaneità, tanto che siamo pronti a scommettere sul fatto che la lingua del *gaming* italiano tra un anno, o anche solo tra un attimo, sarà già cambiata: lo studio di Emanuele Cataldi assume così le caratteristiche di una preziosa fotografia in movimento, quasi in corsa, su una realtà mobilissima. L'arco temporale è in realtà di vent'anni (comunque quasi irrisorio per un "normale" vocabolario storico, che oscilla tra il secolo, o poco più, del *Tesoro della lingua italiana delle origini* e gli otto secoli del *Grande dizionario della lingua italiana* di Battaglia), e va quindi a coprire meritoriamente l'intero ventennio trascorso nel nuovo secolo, ma si ha quasi l'impressione che quello che conta sia lo stato del momento. Eppure in pochi campi come questo le impressioni sono fallaci. Il *gaming*, per esempio, a differenza di quanto un'impressione superficiale potrebbe suggerire, non è un fenomeno giovanile ma intergenerazionale. E sembra essere anche uno dei fenomeni più interclassisti esistenti al mondo, e certo uno dei più globali, di quelli in cui le frontiere, letteralmente, non hanno senso.

Aver fatto il punto su un aspetto pochissimo noto della lingua, in qualche caso anche socialmente *borderline*, è un merito indubbio dell'autore, che ha fatto un ottimo lavoro di raccolta e di interpretazione linguistica del materiale; gliene siamo quindi sinceramente grati, perché solo da una persona competente, che ha anche diretta esperienza della materia trattata, poteva venire un lavoro così articolato.

Lecce, febbraio 2020

Marcello Aprile

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

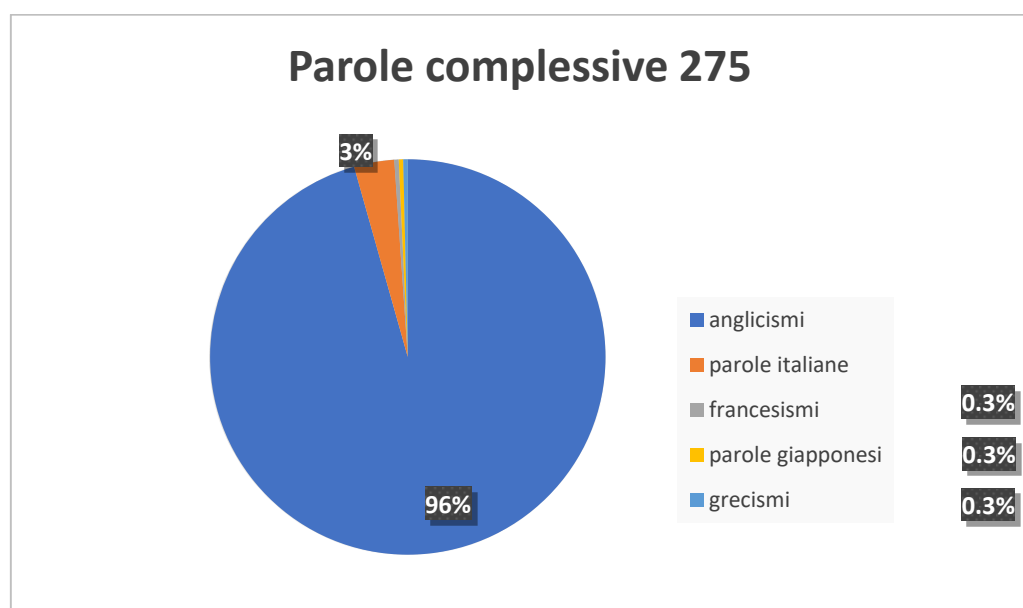
Ponendo un primo sguardo al linguaggio del *gaming* italiano che si andrà ad analizzare, si potrà facilmente notare che la stragrande maggioranza delle voci lessicali non native è costituita da anglicismi. In molti settori, l'inglese è la lingua più diffusa al mondo e, inoltre, i termini inglesi costituiscono 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 traduce (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.

II

Glossario

Avvertenze

Il Glossario, che è in ordine alfabetico, presenta, nell'ordine, il lemma in grassetto, seguito dalla marca grammaticale e dal significato, commentato dopo il segno ●, come nel caso:

Achievement *s. m.* ‘Conquista’ ● “Gli achievement sono ricompense per aver completato un obiettivo del gioco o per aver compiuto una predeterminata azione nel gioco”.

I rinvii alle fonti in rete, a cominciare da Wikipedia, sono sistematici, e così pure gli esempi ricavati dai link di sitografia, anch'essi indicati sistematicamente:

Es: “Usando gli add-on di “World of Warcraft” puoi godere di molti vantaggi”.

Esempio da: Wikihov.it <https://www.wikihov.it/Installare-Add-On-per-World-of-Warcraft>.

Nelle voci all'interno di questo Glossario saranno talvolta presenti parti in corsivo scritte da me in prima persona (esempi artefatti, pensati esclusivamente per il completamento dei riferimenti o delle glosse); in altri casi, invece, si potranno riscontrare all'interno dell'area semantica di certi lemmi dei tagli adoperati rispetto alle fonti originali, segnalati con il segno grafico “[...]”, ed effettuati allo scopo di eliminare dettagli fuorvianti per il lettore. Di contro, tutte le parole constano sempre di almeno una parte di definizione confrontabile attraverso il web: in alcuni casi nell'area della semantica, in altri in quella delle informazioni complementari, costituita dagli esempi. Le informazioni prese dalla rete, comunque, sono state riportate esattamente come nelle pagine di riferimento, con annessi errori di ortografia e punteggiatura; tali errori, dove presenti, sono stati segnalati attraverso l'annotazione “[sic]”. I link relativi alla sitografia dell'elaborato sono stati consultati per l'ultima volta giorno 15 dicembre 2019 e rappresentano una sorta di fotografia dello stato dell'arte riguardante il periodo

cui lo studio fa riferimento. Come principale avvertenza di questo lavoro, quindi, si rende noto che il glossario si presenta, a tutti gli effetti, in qualità di vocabolario storico, e pertanto l'opera documenta i fenomeni linguistici del gaming italiano relativi al primo ventennio degli anni duemila. Bisogna, di conseguenza, rimarcare anche la volatilità di certune fonti presenti nell'elaborato, poiché molte parti scritte all'interno di forum, blog e siti web possono essere modificate o eliminate in qualsiasi momento. Il presente lavoro, dunque, attesta la realtà e l'esistenza, di quelle fonti, in relazione a tale determinato periodo storico. In ultimo, si rende noto che le fonti a cui si fa riferimento sono state riportate in base a un criterio di confronto relativo: non si può quindi escludere la possibilità che alcune definizioni presenti in taluni siti web, possano a loro volta provenire da altri indirizzi web di cui non si ha modo di avere riscontro o conoscenza.

A.C.

1 sigla o Armor Class • “Classe armatura”.

2 sigla o Auto Clicker • “Programma o metodo che consente a un giocatore di cliccare o premere un pulsante velocemente o ripetutamente in rapida successione. Talvolta un programma pirata esterno, talvolta un dispositivo fisico. Alcuni giochi ne hanno bandito l’uso, dato che eseguire una complicata serie di pulsanti con un solo click è considerato un illecito vantaggio”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es 1: “La Classe Armatura (AC) rappresenta le difficoltà a cui vanno incontro gli avversari per assestare un colpo preciso che vi infligga danno”.

Esempio 1 da: Alteravista.org http://golarion.altervista.org/wiki/Classe_Armatura.

Es 2: “[...] Vuoi battere un record assurdo in un gioco online, in modo da lasciare di sasso i tuoi amici, ma per riuscirci avresti bisogno di fare centinaia di click in sequenza alla velocità della luce? Non ci sono dubbi, quello di cui hai bisogno è GS Auto Clicker”.

Esempio 2 da: Aranzulla.it <https://www.aranzulla.it/come-cliccare-automaticamente-29218.html>.

Achievement *s. m.* ‘Conquista’ • “Gli achievement sono ricompense per aver completato un obiettivo del gioco o per aver compiuto una predeterminata azione nel gioco”.

Cfr Giangioman.it <http://www.giangioman.it/2017/09/20/cosa-gli-achievements/>.

Es: “Quando si parla di achievement e obiettivi [...] è difficile non correre con la mente all’E3 del 2005, l’anno d’esordio del sistema Gamerscore di casa Microsoft”.

Esempio da: Evereye.it 4 gennaio 2017 <https://www.evereye.it/articoli/speciale-achievement-unlocked-alla-ricerca-della-gratificazione-videoludica-32035.html>.

Add *s. m.* ‘Aggiunto’ • “Add è un Npc [sic] che appare durante un combattimento tra un videogiatore e un boss/elite [sic] allo scopo di rendere più complessa la manche di gioco [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Arrivato a questo punto il boss si dividerà in 7 add”.

Esempio da: Battlecraft.it <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/notizie/guida-ai-boss-argus-il-distruttore-56173>.

Addons *s. m.* o Add-on ‘Componenti aggiuntivi’ ● “Una caratteristica del gioco che consente ad [sic] un giocatore di modificare in qualche modo la sua Interfaccia Utente (UI). Questo termine è usato anche nel linguaggio informatico in generale per designare un programma da applicare direttamente a un motore di ricerca”.

Cfr Mozilla.org <https://addons.mozilla.org/it/firefox/>.

Es: “Usando gli add-on di “World of Warcraft” puoi godere di molti vantaggi”.

Esempio da: Wikihov.it <https://www.wikihov.it/Installare-Add-On-per-World-of-Warcraft>.

A.F.K. *sigla* o Away From Keyboard ‘Lontano dalla tastiera’ ● “Viene generalmente utilizzato nelle chat dei videogiochi per avvisare gli altri giocatori che si sta per abbandonare la postazione di gioco (la tastiera) per un periodo di tempo più o meno lungo”.

Cfr Sedweb.it 24 luglio 2014 <https://sedweb.it/2014/07/cosa-significano-acronimi-internet/>.

Es: “Va bene sono andato afk una volta, ma una volta! Dovevo fare una cosa...”.

Esempio da: Leagueoflegends.com <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/discussioni-generalit/KFRgXTym-afk>.

Aggrare *v. trans.* ‘Attirare’ ● “Aggrare un mob significa attirarne l’attenzione entrando nel suo raggio di ‘aggro’ o usando un’abilità che lo provoca, intenzionalmente o meno”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Non abbiate paura di aggrare, è impossibile”.

Esempio da: Silverdawn.it <http://silverdawn.forumfree.it/?t=32916639>.

Aggro *s. m.* ‘Richiamo’ ● “La misura in cui i mob nemici convergono su un giocatore. Talvolta questo viene fatto intenzionalmente, come nel caso di un tank; altre volte è un fatto non intenzionale e indesiderato [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Sono l’unico ad avere problemi di aggro?”.

Esempio da: mmorpgitalia.it <https://www.mmorpgitalia.it/threads/guardian-fighter-aggro.342144/>.

Annoyer *s. m. o f.* ‘Disturbatore’ ● “Un annoyer è un personaggio che all’interno di una modalità di gioco versus ha il compito di rallentare il o gli avversari utilizzando trappole o mosse che tendono a danneggiare lentamente impedendo al contempo le

azioni di chi sta contro”. *Il termine annoyer, inizialmente utilizzato per lo più nei giochi R.P.G., come “Pokémon”, oggi è usato anche in altri contesti.*

Cfr Pokemoncentral.it 2 ottobre 2008 <https://forum.pokemoncentral.it/topic/4379/>.

Es: “Secondo voi qual’è [sic] il miglior pokemon [sic] annoyer da inserire in un team?”.

Esempio da: Pokemoncentralforum.it 2 ottobre 2008 <https://forum.pokemoncentral.it/topic/4379/>.

A.O.E. sigla o Area Of Effect ‘Area d’effetto’ • “Incantesimi o abilità che anziché avere effetto su un singolo bersaglio agiscono su un’area, generalmente di qualche metro di diametro, influenzando tutto ciò che si trova al suo interno [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Ho un pg shadow priest a lvl 40 e ad ora non ho ancora capito la rotazione da fare in Aoe [sic]”.

Esempio da: Battle.net <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17613344384>.

Arcade agg. • “Un videogioco arcade (traducibile come ‘videogioco da sala giochi’) è un videogioco che si gioca in una apposita postazione pubblica a gettoni o a monete, costituita fisicamente da una macchina posta all’interno di un cabinato. Esse vengono chiamate anche con il termine ‘coin-op’, abbreviazione di ‘coin-operated’, in italiano macchina a gettoni, sebbene il termine si possa riferire anche a giochi non necessariamente video, come i flipper [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_arcade.

Es: “Conoscerai i giochi arcade come flipper”.

Esempio da: Giochi.it <http://www.gioco.it/giochi/giochi-arcade>.

Artwork s. m. ‘Lavoro artistico’ • “Un artwork è il disegno sul quale si basano gli sviluppatori di un gioco per creare gli npc [sic], gli sfondi del gioco o qualsivoglia tipologia di immagine che verrà successivamente realizzato”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Sviluppatore_di_videogiochi.

Es: “Gli artwork videoludici più belli di sempre, postiamone un po”.

Esempio da: Evereye.it 7 gennaio 2012 <https://forum.evereye.it/invision/index.php/topic/618182-gli-artwork-videoludici-piu-belli-di-sempre-postiamone-un-po/>.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Asd *s. m. o f.* • “Risatina sardonica (sono le prime tre lettere della seconda fila delle tastiere QWERTY e QWERTZ)”.

Cfr Yahoo.com 2008 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071207143011AAGVFWi>.

Es: “[...] Viene usato ASD, solamente per alternarlo a LOL. Tutto qui! [...]”.

Esempio da: Yahoo.com 2008
<https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071207143011AAGVFWi>.

Attacker fisico *s. m. o f.* ‘Attaccante fisico’ • “L’attacker fisico è un npc [sic] che colpisce il proprio avversario con colpi che toccano direttamente il personaggio nemico. L’attacker fisico è presente sia nei giochi di ruolo online che nei semplici videogiochi offline ma nei giochi online viene chiamato molto più frequentemente “melee” [...]”. *La differenza di specificazione dei termini “attacker fisico” e “attacker speciale” inizialmente constatabile solo nei giochi R.P.G. come “Pokémon”, è successivamente stata impiegata anche in altri contesti.*

Cfr Netbattle.it 12 novembre 2009 <http://netbattle.forumfree.it/?t=44113166>.

Es: “[...] Steelix ferreo difensore che può essere molto utile contro attacker fisici [...]”.

Esempio da: Nintendoclub.it 10 marzo 2009 <http://www.nintendoclub.it/enciclopedia/pkm/gsc/teamgsc.html>.

Attacker speciale *s. m. o f.* ‘Attaccante speciale’ • “L’attacker speciale è un npc [sic] che colpisce il proprio avversario con colpi da lontano o, più specificamente, con effetti a lungo raggio. Ha un ruolo simile al ‘caster’ ma non bisogna confonderlo con quest’ultimo perché l’attacker speciale può avere anche la peculiarità di colpire con mosse speciali da distanza ravvicinata”. *La differenza tra “attacker fisico” e “attacker speciale” inizialmente constatabile solo nei giochi R.P.G. come “Pokémon”, è successivamente stata impiegata anche in altri contesti.*

Cfr Netbattle.it 12 novembre 2009 <http://netbattle.forumfree.it/?t=44113166>.

Es: “Hydreigon: È uno tra i più potenti special attacker”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 13 gennaio 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/42202-uu-hydreigon/>.

Avatar *s. m. o f.* o PG o pg ‘Personaggio’ • “L’avatar è un’immagine scelta per rappresentare la propria utenza in comunità virtuali, luoghi di aggregazione, discussione, o di gioco on-line”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(realt%C3%A0_virtuale\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Avatar_(realt%C3%A0_virtuale)).

Es: “Come creare il tuo avatar per PS3”.

Esempio da: Howhabab.ru <http://howhabab.ru/hobby-giochi-e-giocattoli/160301-come-creare-il-tuo-avatar-per-ps3.html>.

B.2.P. *sigla* o Buy to play ‘Compra per giocare’ • “I giochi B2P (buy to play) richiedono l’acquisto del gioco a seguito del quale si è liberi di giocare senza dover pagare un canone [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “MMO 2016 - Cifra record di \$19MLD, B2P in difficoltà & Asia che domina”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 2 gennaio 2017 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/mmo-2016-cifra-record-di-19mld-b2p-in-difficolta-asia-che-domina.379426/>.

B> *v. trans.* o Buying ‘Comprare’ • “Chi annuncia la propria intenzione di comprare un oggetto in questione [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “*Salve cari venditori, b> talismano magico!*”.

B.A.F. *sigla* o Bring a Friend ‘Porta un amico’ • “Un termine usato per descrivere un NPC nemico che quando viene attaccato porta con se [sic] nel combattimento svariati NPC attorno a proprio sostegno. Tali NPC sono solitamente collegati fra loro”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Baf: [...] E’ [sic] la sgradita o desiderata operazione che compie un mob quando porta con se’ [sic] dei compagni”.

Esempio da: Valmerwolf.com 23 ottobre 2005 <http://www.valmerwolf.com/doc/dizionario.htm>.

Ban *s. m.* ‘Bandito’ • “Il termine ban (derivato dalla lingua inglese, in italiano è traducibile con ‘bandire’ o ‘interdire’) viene utilizzato per riferirsi ad una serie di atti che consente di vietare l’accesso e/o l’interazione con gli altri a un determinato utente tramite il suo username, IP o indirizzo e-mail. Viene utilizzato nella terminologia delle comunità virtuali di Internet (inclusi forum, chat, guestbook, giochi online) [...]”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Ban_\(Internet\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Ban_(Internet)).

Es: “[...] Ad ogni modo la condivisione ip serve per evitare ban inutili come ad esempio tu e tuo fratello giocate sullo stesso pc [sic] con la stessa connessione a vostra discrezione potete mandare ticket per condivisione ip [...]”.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Esempio da: Nostale.com 3 gennaio 2017 <https://board.it.nostale.gameforge.com/index.php/Thread/84917-Condivisione-ip/>.

Bannare *v. trans.* ‘Interdire’ ● “Impedire la comunicazione o l’accesso di uno o più utenti ad un sito internet, un server, una chat, un forum”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikitionary.org <https://it.wiktionary.org/wiki/bannare>.

Es: “Un mio amico con cui gioco da circa 2 mesi, e lo conosco personalmente, è stato bannato poichè [sic] la blizzard [sic] dice che è impossibile che sia arrivato in soli 2 mesi a livello 60 paragon level 65.”.

Esempio da: Battle.net 3 gen 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/d3/topic/6444145212>.

Bind *s. m.* ‘Vincolo’ ● *Il bind è un vincolo indissolubile tra un giocatore e un oggetto. In alcuni giochi ci sono oggetti che una volta raccolti si possono vendere, scambiare o commerciare con gli altri giocatori mentre altri, diversamente, vengono “bindati” e per tale ragione non possono essere rivenduti, una volta che non sono più utili al giocatore. Alcuni “oggetti bindati” possono essere commerciati con i mercanti presenti nel gioco, altri, invece, una volta diventati inutili possono solo essere tenuti o gettati via. Esistono diversi tipi di bind come ad esempio:*

“BoE - Bind on Equip (vincola all’equipaggiamento).

BoP - Bind on Pickup (vincola alla raccolta).

BoA - Bind on Account (si vincola all’account [...])”.

Cfr Battle.net 12 agosto 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5071348638>.

Es: “[...] Io qualsiasi cosa “bind on account” me la passo via posta tra questo pg e quelli che ho su Nordrassil [...]”.

Esempio da: Battle.net 22 settembre 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17617002216>.

Bindare *v. trans.* ● “Vincolare, legare, unire”.

Cfr Bab.la.it <https://it.bab.la/dizionario/inglese-italiano/binding>.

Es: “[...] Io non riesco a fare il raid senza bindare anche il primo pg che ha fatto fino al penultimo boss [...]”.

Esempio da: Battle.net 26 luglio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17616531513>.

Bl *s. m.* • Le “abilità bl” sono “magie” che possono essere usate solo da alcune particolari “classi di personaggio”, nei giochi di ruolo online; tali magie aumentano sensibilmente, per un determinato lasso di tempo, sia la velocità di esecuzione sia la potenza degli attacchi di tutto il resto del gruppo, semplificando il combattimento contro un nemico.

Es: “[...] Quando fate un boss su WoW e tirate il BL al 10% lui va via e lascia la cassa con gli item [...]”.

Esempio da: Battle.net 22 maggio 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/hearthstone/topic/10762236198>.

Boss *s. m.* o Elite ‘Avversario finale’ • “Un boss è, nel mondo dei videogiochi, un avversario particolarmente difficile da sconfiggere, e di solito rappresenta l’avversario finale per finire il livello o l’intero gioco, sebbene non sia sempre letteralmente un mostro [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Boss_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Boss_(videogiochi)).

Es: “I dieci boss più difficili dei videogiochi! Il nemico di fine livello o di fine gioco: odiato, maledetto ma in fondo in fondo anche un po’ amato. Abbiamo scelto per voi dieci dei più difficili di sempre”.

Esempio da: Multiplayer.it 25 agosto 2015 <https://multiplayer.it/articoli/154626-i-dieci-boss-piu-difficili-dei-videogame.html>.

Bot *s. m.* ‘Automa’ • “Giocatori i cui movimenti sono automatizzati da un programma. è [sic] una pratica che spesso porta al ban in quasi tutti i giochi online in quanto va contro i principi stessi di un mondo persistente, danneggiandone l’economia”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Il support mi dice che ho fatto uso di bot, è nn [sic] cè [sic] niente da fare”.

Esempio da: Bigpoint.com 5 settembre 2014 <http://it.bigpoint.com/darkorbit/board/threads/bannato-x-uso-bot.91918/>.

Buff *s. m.* ‘Potenziamento’ • “Nella maggior parte dei casi, per buff ci si riferisce a una magia benefica e temporanea posta su un determinato giocatore. [...] I buff si dividono principalmente in due tipi: quelli che “scadono over time” e quelli che dipendono dall’ambiente circostante al giocatore [...]”.

Cfr Wow.wikia.com <http://it.wow.wikia.com/wiki/Buff>.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Es: “[...] Forniscono utili buff agli altri giocatori: i paladin, così come i Death Knight e i Warrior [...]”.

Esempio da: Wow.wikia.com <http://it.wow.wikia.com/wiki/Paladin>.

Buffare *v. trans.* ‘Potenziare’ • “Azione eseguita subito prima di un combattimento allo scopo di migliorare le statistiche di base di un personaggio”.

Cfr Forumcommunity.net 30 aprile 2011 <http://archive.forumcommunity.net/?t=45364121>.

Es: “[...] Il problema è che al 99% non bilanceranno buffando altre spell [...]”.

Esempio da: Battlecraft.it 16 settembre 2016 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/notizie/quando-arriveranno-modifiche-al-bilanciamento-delle-classi-48133>.

Bug *s. m.* ‘Errore’ • “Errore [...] che impedisce il corretto funzionamento di qualche funzione del gioco. Ci possono essere bug di vari tipi (grafico, di sistema, di funzione...), a causa dei quali ci può essere un malfunzionamento più o meno evidente delle funzioni del gioco; si va da piccoli bug quasi invisibili che possono essere notati casualmente dal giocatore a bug di seria importanza che possono, in certi casi, compromettere l’intero funzionamento del gioco stesso [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Bug>.

Es: “[...] Arriverà mai il giorno in cui Pes non avrà il suo “bug” per vincere?”.

Cfr 22 settembre 2017 Pesteam.it <https://www.pesteam.it/forum/threads/arrivera-mai-il-giorno-in-cui-pes-non-avra-il-suo-bug-per-vincere.24977/>.

Buggare *v. trans* • “Creare un errore nel sistema, subire un errore del sistema”.

Cfr Reverso.net <http://context.reverso.net/traduzione/italiano-inglese/buggare>.

Es: “Mi sono buggato in un muro il giorno della patch!!!! 28/09/17”.

Esempio da: YouTube.com <https://www.youtube.com/watch?v=xJvsVz81UpQ>.

Bugabusare *v. intr.* o Bugusare ‘Abusare di un bug’ • “Quando un giocatore viene a conoscenza di un bug può scegliere intenzionalmente di abusare di esso per ottenere dei vantaggi. Abusare di un bug può causare il ban in caso di gioco online. Nei giochi offline tale azione può avere degli effetti negativi che possono portare alla creazione di bug molto più consistenti [...]”.

Cfr Uagna.it 7 dicembre 2012 <http://www.uagna.it/web/cose-un-bug-quando-abusare-di-un-bug-diventa-glitch-31229>.

Es: “[...] Vietato Bugabusare con Mob / Skill / Item speciali: Ban 10 giorni [...]”.

Esempio da: Starlightunity.it 26 gennaio 2018 <http://starlightunity.forumfree.it/?t=75321830>.

Bunny hopping *s. m.* o Bunny jumping ‘Salto del coniglio’ • “L’espressione ‘fare bunny hopping’, nel linguaggio video-ludico [sic] indica l’esecuzione da parte del videogiocatore di una rapida sequenza di movimenti, allo scopo di evitare i colpi lanciati dai nemici. Generalmente si tratta di salti o movimenti a zig-zag. Questa strategia di gioco è l’opposto del camping”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Bunny_hopping.

Es: “[...] Preciso che sono scarsissimo e che ci sto lottando molto ancora con il bunny [...] in questo video si vede bene il movimento del corpo, la posizione dei piedi e lo spostamento dei pesi”.

Esempio da: Mtb-mag.com 22 settembre 2016 <https://www.mtb-mag.com/forum/threads/bunny-hop-che-fatica.354391/>.

Burst *s. m.* o Boost ‘Potenziamento esplosivo’ • *Viene definito “burst” il momento in cui un giocatore esegue una serie di “magie” al fine di potenziarsi al massimo prima di un determinato attacco o una fase di combattimento. In questo caso è assai probabile una sovrapposizione fonetica con il verbo inglese “to boost”, che corrisponde esattamente a questo significato.*

Es: “[...] Se invece vuoi quel pizzico di burst in più... al momento il troll è il migliore [...]”.

Esempio da: Battle.net 20 novembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/14755375534>.

Burstare o Boostare

1 *v. intr.* • ‘Potenziarsi’ in senso generale.

2 *v. intr.* ‘Eeguire un burst’ • Burstare assume questo significato particolare quando nella costruzione di una frase con questo verbo vengono aggiunte altre esortazioni ad eseguire velocemente un attacco alla massima potenza.

Cfr Leagueoflegends.com <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/campioni-e-gameplay-it/ANHve6W-nuovo-champ-che-ho-rivelato>.

Cfr Battle.net 21 settembre 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/8241514204>.

Es 1: “[...] Un Terrakion munito di Danza Spada (Swords Dance) [...] può invece boostarsi durante il cambio avversario e colpire [...]”.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Esempio 1 da: Pokemonmillennium.net 12 giugno 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/57751-guida-ai-power-upper-booster/>.

Es 2: “Il DH dps non ha cure se non uccidi i mob di conseguenza devi stare attento e burstare in fretta se pulli roba in più, col tank ovviamente non hai di questi problemi”.

Esempio 2 da: Battle.net 11 ottobre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17613751759>

C.A.C. sigla o ‘Corpo a corpo’ ● “Si tratta di particolare stile di combattimento usato nella modalità giocatore contro giocatore che punta ad attacchi rapidi e ravvicinati”.

Cfr Forumcommunity.net 30 aprile 2011 <http://archive.forumcommunity.net/?t=45364121>.

Es: “Cac: 1 su tutti... REDNECK RAMPAGE [...] il mio primo grande sparapara [sic] uno dei piu [sic] difficili [sic] nel dover trovare le chiavi e le vie d’uscita...”.

Esempio da: Hwupgrade.it 28 gennaio 2003 <https://www.hwupgrade.it/forum/archive/index.php/t-386885.html>.

C.A.O.E. sigla o Cone Area of Effect ‘Effetto conico ad area’ ● “Una “magia” o altro effetto che influenza (ad esempio infligge danni) a obiettivi entro un’area a forma di cono viene definito C.A.O.E [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: *Il boss lancia un C.A.O.E. di fronte a sé.*

Camperare *v. trans.* ‘Essere nascosto’ ● “Il camping negli sparatutto in prima persona online è una strategia di gioco che consiste nel nascondersi aspettando i nemici per poi ucciderli [...]”. *Il verbo camperare, inizialmente utilizzato per lo più nei giochi “sparatutto”, oggi è usato anche in altri contesti.*

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Camping_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Camping_(videogiochi)).

Es: “Cosa fare quando il loro “jungler” campera e il tuo è inutile?”.

Esempio da: Lolitalia.it 10 agosto 2013 <http://www.lolitalia.it/forum/thread-cosa-fare-quando-il-loro-jungler-campera-e-il-tuo-è-inutile>.

Cap *s. m.* o Range Cap ‘Tetto’ ● *Il cap è il raggiungimento del limite massimo di qualcosa e, in alcuni giochi, ha lo scopo di limitare o rallentare il completamento di determinate missioni, oggetti, risorse ecc. Vi possono essere diversi “tipi di cap” a seconda del tipo di gioco in cui ci si trova: ad esempio in un gioco in cui si accumulano punti, un cap potrebbe stabilire il limite massimo di punti che un giocatore può acquisire giornalmente, settimanalmente o mensilmente; conseguentemente, le*

meccaniche di gioco impedirebbero l'incremento dei suddetti punti, nel caso in cui qualcuno dovesse continuare a cercarne l'ottenimento, una volta raggiunto tale limite.

Es: “Destiny 2 - Come raggiungere il level cap e il Livello Potenza massimo”.

Esempio da: Eurogamer.it <http://www.eurogamer.it/articles/2017-09-24-destiny-2-come-raggiungere-level-cap-e-livello-potenza-massimo>.

Cappare *v. trans.* ‘Raggiungere il tetto massimo’ • *Completare al massimo un obiettivo: accumulo di punti, risorse, oggetti ecc.*

Es: “Livellare con calma o cercare di cappare il più in fretta possibile?”.

Esempio da: Mmorgitalia.it <https://www.mmorgitalia.it/threads/livellare-con-calma-o-cercare-di-cappare-il-piu-in-fretta-possibile.149336/page-3>.

Caricare *v. trans.* ‘Processare’ • “Usato non solo nel linguaggio dei videogiochi ma anche nel linguaggio informatico, si riferisce all'azione del caricamento di un programma. I videogiochi, essendo essenzialmente programmi hanno infatti bisogno di un tempo più o meno lungo di ‘caricamento’ sia nella fase di avvio che in eventuali fasi seguenti di passaggio da un menù a uno scenario di gioco. Spesso durante le fasi di caricamento appaiono delle ‘schermate di caricamento’ che servono a distrarre il videogiocatore in attesa o a segnalargli attraverso un indicatore, il tempo di attesa ancora rimanente per il settaggio dello scenario”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Swzone.it <https://www.swzone.it/Ecco-perche-i-videogiochi-hanno-tempi-di-caricamento-ancora-lunghi-43840.html>.

Es: “[...] Spesso capita che i giochi stentino a caricare [...]”.

Esempio da: Facebook.com 2 marzo 2013 <https://www.facebook.com/notes/the-sims-social-trucchi/come-migliorare-le-prestazioni-del-pc-per-i-giochi/540952792594696/>.

Carriare *v. trans.* o Carryare ‘Trascinare’ • “Carriare o far carry ad [sic] una partita vuol dire riuscire a far vincere il tuo team nonostane [sic] ci sia qualche giocatore non proprio bravissimo nella squadra”.

Cfr Leagueoflegends.com 5 maggio 2013 <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1171693>.

Es: “Ho carriato un game [...] anche se in bronzo. Ma hey, ogni game porta le sue soddisfazioni no?”.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Esempio da: Leagueoflegends.com 2017 <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/discussioni-generalit/iY5c289y-ho-carriato-un-game-in-bronzo-con-tryndammeresono-un-bambino-felicio-adesso>.

Castare *v. trans.* ‘Lanciare magie’ ● “Questo verbo è usato prevalentemente nei giochi online”.

Cfr Definizione.com <http://www.significato-definizione.com/castare>.

Es: “[...] Avete mai avuto bisogno di castare un attacco su un mob secondario e tornare sul primo immediatamente? [...]”.

Esempio da: Cacciatoridireliquie.it 23 luglio 2013 <http://cacciatoridireliquie.forumfree.it/?t=66539125>.

Caster *s. m. o f.* o Spell caster ‘lanciatore di incantesimi’ ● “Indica un personaggio in grado di lanciare incantesimi, ma in alcuni casi può semplicemente riferirsi a chi è specializzato nell’attaccare da lontano”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_dei_giochi_di_ruolo.

Es: “[...] Mi stavo chiedendo se qualcuno di voi conosce qualche buon caster (attivo) italiano [...]”.

Esempio da: Battle.net 9 ottobre 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/sc2/topic/8381498085>.

C.C. *s. m.* o Crowd Control ‘Controllo della moltitudine’ ● “Abilità che rende temporaneamente un mostro inoffensivo facilitando lo scontro [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Con il termine Crowd Control (abbreviato: CC) ci si riferisce a quelle spell o abilità in grado di limitare la capacità di attacco dell’avversario [...]”.

Esempio da: Wowikia.com http://it.wow.wikia.com/wiki/Crowd_control.

C.D. *s. m.* o Count Down ‘Conto alla rovescia’ ● “Periodo di tempo di attesa per poter riutilizzare una spell (magia), abilità o item”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Ora MM ha una cura del 50% della salute massima con un CD di 2 minuti [...]”.

Cfr Battle.net 26 luglio 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17612832293>.

Cel-shading *s. m.* • “Il cel-shading è uno stile non fotorealistico di visualizzazione di modelli 3d. Finalizzato a far apparire questi ultimi come se fossero disegnati a mano, con spessi bordi neri a simulare un segno tradizionale e colorazione a tinte unite. Questa tecnica è quindi utilizzata spesso per imitare lo stile grafico dei fumetti o dei cartoni animati tradizionali. Il suo impiego ha trovato spazio [...] anche nei videogiochi [...]”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Cel-shading>.

Es: “Sarebbe bello un gioco in cell shading con disegno in stile jap, oppure si potrebbero fare dei punta e clicca in cell shading anziché [sic] in 2d”.

Esempio da: Gamesvillage.it 13 luglio 2007 <http://www.gamesvillage.it/forum/showthread.php?538796-Ma-giochi-in-cell-shading-nn-ne-escono-pi%F9>.

Ch *s. m.* ‘Canale’ • *Nei videogiochi online si trovano diversi canali di chat che cambiano a seconda dell’esigenza del giocatore, il quale può scegliere di scrivere in un determinato canale al fine di farsi leggere solo da chi è interessato a un determinato argomento. Possono esistere canali globali nei quali possono leggere e scrivere tutti, canali dedicati a scambio o commercio di oggetti, canali per parlare solo con chi si trova nelle vicinanze ecc. Qualora ci si trovi all’interno di un server internazionale, possono esserci anche dei canali linguistici in cui si parla solo una lingua di riferimento, la quale viene specificata nella stessa “sigla del canale” come ad esempio: EN che vuol dire inglese, FR che vuol dire francese IT che vuol dire italiano e via dicendo.*

Es: “[...] Credo sia chiaro di cosa parlo: a volte qualcuno comincia e non si legge altro per ore in canale general o trade [...]”.

Esempio da: Battle.net 15 gennaio 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/13124236842>.

Chain *s. f.* o Campagna ‘Catena’ • *Si tratta di una serie di missioni concatenate che durano solo per un arco narrativo più o meno lungo e riguardano una qualche particolare classe o un personaggio specifico di un’avventura.*

Es: “Impossibile iniziare la chain di Legion”.

Esempio da: Battle.net 8 settembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17613352704>.

Character *s. m.* o Character design ‘Caratterizzazione del personaggio’ • “Il character design o chara design (espressione derivata dall’inglese che letteralmente significa ‘progettazione dei personaggi’) è, nel mondo dell’animazione e del fumetto, quella parte del lavoro che consiste nello studio grafico e nella caratterizzazione, in parte anche psicologica, dei personaggi della storia creati dall’autore”. *La fase di*

caratterizzazione del personaggio avviene spesso all'inizio del gioco nel momento in cui si fanno diverse scelte su sesso, nome, ruolo e immagine dell'avatar, ma molte delle impostazioni iniziali si possono anche modificare nel corso del gioco. Nei videogiochi il sostantivo Character può assumere anche solo il significato di "personaggio".

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Character_design.

Es: “[...] Ciao! Intanto noi usiamo l’abbreviazione “PG” (da personaggio) invece di “Char” (character). Temo che se chiedessi “che char usi?” i più non ti capirebbero! [...]”.

Esempio da: Battle.net 11 novembre 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/8626883295>.

Cheat *s. m.* ‘Trucco’ • “Alcuni modi lievi per barare nei videogiochi vengono chiamati col termine inglese ‘cheat’ che significa ‘trucco’. Un cheat è un trucco semplice da usare che può essere avviato anche da un utente non esperto, infatti, è facilmente applicabile nei giochi offline per pc [sic] o sulle console portatili. Nei giochi online e in quelli su console fissa, invece, eseguire un cheat è molto più difficile e spesso prevede il ban”.

Cfr Gamesblog.it <http://www.gamesblog.it/post/4259/cheating-come-barare-nei-videogiochi>.

Es: “Mi potreste dire qualche modo per riuscire ad usare cheat anche su server privati? grazie [sic]”.

Esempio da: Inforge.net 25 febbraio 2010 <https://www.inforge.net/forum/threads/cheat-per-metinit-server-privato-dedicato.58529/>.

Cheater *s. m. o f.* ‘Truffatore’ • “Un cheater è un utente che volontariamente utilizza metodi per barare o truffare gli altri utenti. Questi utenti si trovano soprattutto nei giochi online e, per tale ragione, rischiano di essere banditi. Il cheater non è un aker [sic] in quanto non è interessato a invadere la privacy altrui o a entrare nel pc [sic] di altri utenti: il suo scopo è per lo più quello di rubare soldi fittizi o oggetti degli altri videogiocatori per trarne vantaggio”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Yahoo.com 2010 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110320145443AAJhCuQ>.

Es: “[...] Andiamo a [...] bannare i cheater!”.

Esempio da: YouTube.com 1 marzo 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=CJ5J1qIBreU>.

Cheattare *v. trans.* • “Usare dei trucchi all’interno di un videogioco”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Trucco_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Trucco_(videogiochi)).

Es: “[...] Cmq [sic] posso metterci la mano sul fuoco ke [sic] non cheatta [...] gli piace giocare pulito! [...]”.

Esempio da: Netgamers.it 26 marzo 2006 <https://netgamers.it/archive/index.php/t-391487.html>.

Checkpoint *s. m.* ‘Zona di salvataggio automatico’ • “In diverse categorie di videogiochi [...] indica un punto dove la partita viene automaticamente [...] salvata, affinché sia possibile in seguito tornare a quella situazione in caso il giocatore venga successivamente sconfitto [...]. Nei videogiochi di guida con un tempo limite per completare il percorso lo stesso termine ha un significato differente: in genere indicano vari punti del tracciato che dopo essere stati attraversati aggiungono secondi al tempo limite consentendo così il prosieguo della gara. Tuttavia, pochi giochi di guida hanno tale sistema [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Checkpoint_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Checkpoint_(videogiochi)).

Es: “[...] Quando si muore e si riparte da un checkpoint, (ad esempio l’apertura di una porta magica, cioè quelle che apre yorda) il tempo viene azzerato o continua dopo la morte? [...]”.

Esempio da: Playstationbit.com 14 agosto 2014 <http://www.playstationbit.com/forum/showthread.php?4034-ICO-Guida-ai-Trofei/page31>.

Classe *s. f.* o ‘Specializzazione in una classe’ • *Nei giochi di ruolo online la classe è una specializzazione fondamentale che un giocatore sceglie per il suo personaggio. Questa specializzazione riguarda il ruolo del giocatore e ne influenza i tratti caratteristici. Normalmente all'atto della creazione del proprio personaggio si richiede anche di scegliere la propria classe e tale scelta, di solito, non può essere successivamente cambiata. La scelta di una classe spesso avrà anche ripercussioni su tutto l'arco narrativo che il giocatore andrà ad affrontare, in quanto, nei giochi di ruolo, una squadra, per affrontare le missioni o i nemici, ha bisogno di una varietà equilibrata di “classi di personaggio”. Generalmente nei giochi di ruolo si distinguono attaccanti, difensori e guaritori, per cui la scelta della classe è principalmente legata proprio a questa distinzione. Di fatto, ci sono alcune classi di personaggi che possono solo attaccare, altre che possono solo difendere e altre ancora che possono unicamente curare: tuttavia, buona parte delle classi dei personaggi spesso hanno due specializzazioni; molto più rare, invece, sono quelle che le possiedono tutte e tre.*

Es: “[...] Imbattibile non lo è nessuno; ci sono sempre delle classi che in certe situazioni risultano più forti di altre [...]”.

Esempio da: Battle.net 11 gennaio 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/9257106196>.

Clicker *s. m. o f.* ‘Cliccatore’ • *Un clicker è un videogiocatore che utilizza il mouse. Generalmente la velocità di azione rispetto a chi usa un pad o una tastiera è sensibilmente ridotta, pertanto spesso i clicker tendono ad avere prestazioni meno efficaci rispetto agli altri giocatori.*

Es: “[...] Ho sempre giocato a mmorpg [sic] da clicker ovvero cliccando le spell tramite il mouse, vorrei abbandonare questo metodo e premere le spell direttamente da tastiera, ma non mi riesce bene [...]”.

Esempio da: Yahoo.com 2010 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20091127130919AAuh8oU>.

Clicker game *s. m. o* Click game ‘Gioco da cliccatore’ • “Si tratta di mini-giochi spesso collegati a social-network o reperibili sul web in cui il giocatore per progredire deve solo cliccare su degli oggetti entro certi lassi di tempo. Spesso sono legati al fenomeno ‘pay to win’. Esempi tipici di di [sic] questi giochi sono Farmville o Cityville diventati virali per alcuni mesi grazie alla loro presenza su Facebook”.

Cfr Multiplayer.it <http://multiplayer.it/articoli/153084-clicker-heroes-fenomeno-clicker-game.html>.

Es: “Ho provato decine di click game per android e posso dirvi quali sono i migliori”.

Esempio da: Storiaepolitica.it 17 febbraio 2016 <http://storiaepolitica.forumfree.it/?t=72129101>.

Client *s. m.* ‘Server per un cliente’ • “Un client in informatica, indica genericamente un qualunque componente che accede ai servizi o alle risorse di un’altra componente detta server [...]. Per estensione il termine client indica anche il software usato sul computer-client per accedere alle funzionalità offerte da un server, e quindi un utente intenzionato a scaricare un gioco online può utilizzare un client in alternativa al normale download, perché con questo metodo si può giocare durante la fase di scaricamento stessa, permettendo di avviare il gioco fin da subito ed evitando i lunghi tempi del download classico. Lo scaricamento tramite client è talvolta soggetto alla produzione di bug o a una non corretta installazione del gioco stesso”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Client>.

Es: “[...] Vorrei chiedere qualche informazione a tutti riguardo il client di questo gioco [...]”.

Esempio da: Battle.net 6 giugno 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/overwatch/topic/17612011717>.

Community *s. f.* ‘Comunità’ • *Una community è un’associazione fittizia formata da gruppi di giocatori che decidono di giocare insieme allo stesso videogioco al fine di aiutarsi a vicenda e/o di scambiarsi consigli di gioco. Le community sono molto diffuse nei giochi online, dove, talvolta, assumono valore fondamentale perché spesso ci sono molte missioni o attività di squadra da svolgere. Le community possono assumere dei nomi differenti in base al tipo di gioco di pertinenza, come ad esempio: team, gilda, squadra, club e via dicendo.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Es: “[...] Vorresti entrare in un server Minecraft ma nessuno dei tuoi amici lo conosce? Sei nel posto giusto! Per prima cosa devi trovare la community che più rispecchi i tuoi interessi [...]”.

Esempio da: Pdivg.it 2016 <http://www.pdivg.it/2015/12/06/community-istruzioni-per-l-uso>.

Console *s. f.* o *Consolle* • “La parola consolle deriva dal francese console (utilizzato raramente e sempre in forma invariabile), e indica un apparecchio elettronico concepito esclusivamente o primariamente per giocare con i videogiochi. Il termine si riferisce agli apparecchi concepiti per uso privato, che per la visualizzazione possono connettersi a un normale televisore, oppure, nel caso delle console portatili, essere dotati di uno schermo integrato. Una console può integrare anche funzioni aggiuntive, come ad esempio la riproduzione di CD audio, DVD video e Blu-ray e l’uso dei servizi internet. Nei primi anni di vita delle console alcuni modelli permettevano di giocare solo a un numero limitato di videogiochi implementati al loro interno; nella sua implementazione moderna la console invece è più simile a un computer, che esegue videogiochi sotto forma di software memorizzato su un supporto di memorizzazione”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Console_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Console_(videogiochi)).

Es: “[...] Il mondo del gaming su Console è, ultimamente, in fibrillazione. Molti videogiocatori si lamentano che i ritmi imposti dalle case di produzione sono sempre più elevati [...]”.

Esempio da: Swartworld.it <http://www.smartworld.it/migliori-console>.

Counter *s. m.* ‘Contro-attaccante’ • “Un counter è un personaggio che ha le caratteristiche perfette per contrastare un altro personaggio”.

Cfr Netbattle.it 20 luglio 2011 <http://netbattle.forumfree.it/?t=56836310>.

Es: “[...] Ma il protagonista sarà proprio lui, il Pokémon Leggenda Rayquaza, che vive nello strato di ozono e che si occupa di mettere pace nello scontro senza fine tra

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Groudon e Kyogre. Scopriamo come andare ad affrontarlo al meglio con i migliori counter per sconfiggerlo”.

Esempio da: Tecnocinio.it 9 febbraio 2018 <https://www.tecnocino.it/2018/02/articolo/pokemon-go-rayquaza-i-migliori-contro-il-drago-leggendario/99845/>.

Counterare *v. trans.* ‘Contrattaccare’ • *Usato spesso con il significato di “contrattaccare”, talvolta assume un significato più specifico venendo a indicare l’azione di chi predica la mossa di un avversario e ribalti una sua mossa prendendolo in contro-tempo.*

Es: “Counterare Darkrai: tra poco comincerà il torneo organizzato con i pokemon [sic] leggendari inclusi. Prevedo uno strauso [sic] di Darkrai e stavo pensando a pokemon [sic] in grado di poter resistere al Vuototetro”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 17 luglio 2014 <http://forum.pokemonmillennium.net/topic/61107-counterare-darkrai/>.

Crack *s. m.* • “Il crack, in informatica, è un’applicazione che aggira le protezioni di un programma in modo da permetterne l’uso anche non avendolo acquistato. Nel linguaggio dei videogiochi il crack corrisponde spesso alla serie di operazioni che un videogiocatore effettua per scaricare dal web e impostare un videogame in modo illegale o, comunque, in maniera differente dai normali metodi di installazione”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Crack_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Crack_(informatica)).

Es: “Dove posso trovare FIFA 14 +CRACK per PC?”.

Esempio da: Yahoo.com 2014 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20131101154117AAycyIR>.

Crackare *v. trans.* o Craccare • Per cracking (azione del craccare) si intende la modifica di un software per rimuovere la protezione dalla copia, oppure per ottenere accesso ad [sic] un’area altrimenti riservata. La distribuzione di un software [...] reso privo di protezione (detto Warez) è generalmente un’azione illegale a causa della violazione di un copyright [...]. Un videogioco craccato è dunque un videogioco duplicato in maniera illegale e al contempo perfettamente funzionante, in modo tale che un utente esterno possa giocarci senza acquistarlo scaricandolo dalla rete.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Cracking_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Cracking_(informatica)).

Es: “Come Scaricare e craccare Fifa 16 PC ITA”.

Esempio da: YouTube.com 24 giugno 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=zoyj6pbwHAg>.

Craftare *v. trans.* • “Creare personalmente l’*equipaggiamento* (o anche *gli oggetti*) [...]” *da utilizzare per sé stessi o da rivendere.*

Cfr Battle.net 25 maggio 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/d3/topic/4211015219>.

Es: “Ho craftato le [sic] spada proibita”.

Esempio da: YouTube.com 10 gennaio 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=xr7EBy8hRrE>.

Crash *s. m.* ‘Collisione, caduta’ • “[...] Nei videogiochi il termine ‘crash’, con il tempo, ha assunto il significato di ‘caduta’ e indica il momento in cui un giocatore online viene disconnesso inaspettatamente da internet mentre è in fase di gioco”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Crash_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Crash_(informatica)).

Es: “CRASH DEL SERVER: Salve a tutti, è da 4 giorni che ho aperto una modalità nel mio server. Oggi senza aver modificato nulla crasha [...]”.

Esempio da: Minecraft-italia.it 9 settembre 2017 <https://www.minecraft-italia.it/forum/t-risolto-crash-del-server>.

Crashare *v. trans.* ‘Cadere’ • “Con il termine crashare si indica l’interruzione (in gergo detta anche caduta) improvvisa della linea internet [sic] che provoca la disconnessione da una sessione di gioco online”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Crash_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Crash_(informatica)).

Es: “[...] Se poi vedi che così facendo il gioco non crasha più dovrai andare per esclusione provando via via a chiuderli tutti tranne 1 per trovare il software incriminato”.

Esempio da: Battle.net 1° giugno 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/overwatch/topic/17615603647>.

Crittare *v. trans.* ‘Infliggere un colpo critico’ • *In alcuni giochi è talvolta possibile infliggere dei “colpi critici”, ovvero, attacchi che provocano più “danni” del previsto. I “colpi critici” vengono solitamente generati in maniera randomica, ma in certi casi vi possono essere oggetti, magie, o determinate condizioni di gioco che aumentano la possibilità di infliggere un “colpo critico” o di migliorano la resistenza contro di esso. Il verbo crittare viene utilizzato per descrivere l’azione relativa all’attuazione o alla ricezione di un “colpo critico”.*

Es: “Mi hai crittato Garchomp, ovvero, hai messo a segno un “Brutto Colpo” sul mio Garchomp”.

Esempio da: 252 trikcs.it 13 maggio 2019 <https://252tricks.it/vgc-il-gergo-dei-giocatori/>.

Customizzare *v. trans.* ‘Personalizzare’ • “In informatica questo verbo esprime la possibilità di apportare delle modifiche a un certo prodotto [...] di conseguenza, quando si riferisce a un videogioco, assume il significato di ‘personalizzare’. La ‘customizzazione’, quindi, è l’operazione nella quale un videogiocatore sceglie le caratteristiche di un suo personaggio di gioco. Queste impostazioni, che in genere si eseguono al primo avvio del gioco, possono essere modificabili o immutabili: ad esempio i tratti fisici spesso possono essere spesso cambiati anche nel corso del gioco, mentre quelli [sic] riguardanti il personaggio in generale [...] hanno molte più restrizioni”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Customizzazione>.

Es: “[...] Posso customizzare tutto, ma se vado a customizzare ad esempio la bocca tra max e min c’è una differenza minima, il che si traduce col fatto che alla fine i personaggi che crei della stessa razza, sono tutti più o meno simili [...]”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 14 marzo 2003 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/personalizzazione-estetica-pg.128268/>.

Daily *s. f.* o Daily quest ‘Missione giornaliera’ • *Le daily sono missioni che il giocatore può svolgere una volta al giorno e ripetere quotidianamente, per ottenere ricompense particolari, denari aggiuntivi, punti esperienza extra ecc. Queste missioni si distinguono dalle ‘quest uniche’ le quali, invece, possono essere svolte dal giocatore una sola volta in tutta l’avventura.*

Es “[...] Semplice da ottenere in qualsiasi livello, estremamente semplice da trovare negli eventi DAILY [...]”.

Esempio da: Dbz-db-en-it-es.it <http://dbz-db-en-it-es.blogspot.it/p/dove-trovare-le-medaglie-di-awakening.html>.

D.D. *sigla* o Damage Dealer ‘Dispensatore di danni’ • “Si definisce in questo modo un personaggio il cui ruolo è unicamente quello di infliggere danni pesanti al nemico”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Obiettivo [sic]: fare un pg che diventi damage dealer il prima possibile”.

Esempio da: Dragonslair.it 25 gennaio 2011 <https://www.dragonslair.it/forums/topic/22132-35-damage-dealer/>.

Debuff *s. m.* ‘Depotenziamento’ • “Insieme di abilità o incantesimi volti ad [sic] diminuire le caratteristiche, sia offensive che difensive di un personaggio, o a limitarne la libertà di azione per un certo periodo di tempo, procurandogli ad esempio effetti di: confusione, lentezza, immobilità ecc.”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Tank devono designare un lato per il debuff ‘Fel Bombardment’;”.

Esempio da: Theheroes.kuf.it 28 novembre 2017 <http://www.theheroes.kuf.it/index.php/guide-strategie/legion/raids/anthorus/garothi-worldbreaker>.

Defogger *s. m.* ‘Sbrinatoro’ • “Si definisce ‘defogger’ un giocatore che ha lo scopo di eliminare dal terreno di gioco delle eventuali trappole insediate dagli avversari come ad esempio bombe, lame velenose, corde braccanti ecc.”.

Cfr Pokemoncentral.it 24 ottobre 2014 <https://forum.pokemoncentral.it/topic/22493/>.

Es: “[...] I migliori per questo ruolo sono Skarmory, Empoleon (rocks, defog), Latwins (defoggers+sweepers), Zapdos (defogger+tank)”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 5 giugno 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/57008-help-me-spiker-e-spinner/>.

Deletare *v. trans.* • “Cancellare, eliminare, togliere di mezzo”.

Cfr WordReference.com <http://www.wordreference.com/enit/delete>.

Es: “[...] Ho avuto una spiacevole notizia... il mio pg è stato deletato... sapete dirmi qualcosa?”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 16 giugno 2011 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/pg-deletato.296455/>.

Depletare *v. trans.* ‘Esaurire’ • *Il verbo depletare viene utilizzato in alcuni giochi M.M.O.R.P.G., per indicare l'atto che apporta distruzione di un oggetto utilizzabile da un giocatore solo per un breve lasso di tempo. Un 'oggetto depletabile' è dunque un oggetto particolare come ad esempio una chiave che può aprire una determinata porta solo una volta, allo scopo di avviare una particolare missione a tempo. Se il giocatore non riesce a completare la suddetta missione in tempo, l'oggetto usato si 'depleta', ovvero si esaurisce.*

Es: “[...] La Blizzard sicuramente starà notando le vagonate di chiavi depletate [...]”.

Cfr Battle.net 8 aprile 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17615273244>.

D.F. *sigla* o R.D.F. o Dungeon Finder o Random Dungeon Finder ‘Indirizzatore casuale per antri’ • “Un ‘doungeon finder’ o ‘random doungeon finder’ è un sistema che assegna casualmente a un giocatore delle missioni che devono essere eseguite in un doungeon. Spesso nei giochi di ruolo le missioni da eseguire nei ‘doungeon’ necessitano di un numero prestabilito di giocatori, i quali devono avere dei requisiti minimi per far parte del gruppo di spedizione, oppure devono avere un ruolo consono alle necessità della missione (guaritore, attaccante, difensore, cecchino ecc.). Spesso le missioni di gruppo vengono avviate quando sono soddisfatti tutti i prerequisiti minimi, ma nel caso in cui in un gruppo manchi un personaggio che abbia un ruolo fondamentale, si può ricorrere al ‘doungeon finder’ per ingaggiare attraverso il sistema un altro giocatore che si sia messo a disposizione per eseguire quella specifica missione o una qualsiasi missione random di gruppo”.

N.B.: *La forma “doungeon”, che ricorre più volte nell’esempio citato, è sicuramente risultato di una distorsione limitata a usi specifici diffusi in Italia.*

Cfr Battle.net 5 settembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/17613371985>.

Es: “[...] La spec combat l’ho provata da poco (con la dual spec al 30 xD [sic]) e devo dire che sui boss in DF rende abbastanza [...]”.

Esempio da: Battle.net 10 luglio 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/4902631886>.

Disbandare *v. intr.* ‘Sciogliere’ • “Disunire, uscire da un gruppo temporaneo”.

Cfr Wordreference.com <http://www.wordreference.com/enit/disband>.

Es: “[...] Il fatto è che non è molto bello farsi 2 ore di trash e boss e poi essere disbandati senza motivo [...]”.

Esempio da: Battle.net 21 novembre 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/12844394476>.

Disconnettere *v. intr.* • “Indica l’atto per il quale un sistema informatico non riesce più a comunicare con il server internet sul quale si appoggia, causando l’arresto o la chiusura automatica di un gioco in modalità online”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Corriere.it http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/D/disconnettersi.shtml.

Es: “Il client è stato disconnesso dal server”.

Esempio da: Battle.net 8 aprile 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/d3/topic/10302000897>.

D.L.C. *s. m.* o Downloadable Content • “Un contenuto scaricabile (abbreviato DLC; dall’inglese downloadable content), a volte chiamato anche contenuto aggiuntivo, è un insieme di funzioni extra per un videogioco distribuito attraverso Internet dall’editore originale o da terze parti. Possono essere di varia natura, spaziando da cambiamenti

estetici ad aggiunte di nuovi oggetti o livelli fino a modifiche alla trama. Si differenziano dalle espansioni per la loro natura di aggiunte marginali e/o ridotte; inoltre sono sempre distribuiti tramite download, mentre le espansioni possono essere disponibili anche in copia fisica”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Contenuto_scaricabile.

Es: “DLC, Espansioni e Microtransazioni nei videogiochi: necessariamente un male?”.

Esempio da: PokemonMillennium.net <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/134475-dlc-espansioni-e-microtransazioni-nei-videogiochi-necessariamente-un-male/>.

D.O.T. sigla o Damage Over Time ‘Danno effettuato in un lasso di tempo’ • “Il Dot [sic] è una quantità relativamente piccola di danno che si ripete più volte per un periodo di tempo limitato dopo un unico colpo (ad esempio un veleno o un incantesimo possono continuare a far perdere punti salute a un avversario per un tot di secondi o turni anche dopo che il colpo è stato sferrato)”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Se ci prendete confidenza finirete col desiderare di avere addosso dot o ricevere danni, perché l’enorme quantità di mana che recupererete vi permetterà di curare ancora di più [...]”.

Esempio da: Itawow.it 24 giugno 2008 <http://itawow.blogspot.it/2008/06/quando-overhealing-bene.html>.

D.P.S.

1 s. m. • “Personaggio il cui compito consiste nell’infliggere in maniera continuativa un’elevata quantità di danni al nemico. Un personaggio DPS può agire da vicino evadendo gli attacchi avversari o da distanza, tramite magie o armi a distanza”.

2 sigla o Damage Per Second ‘Danno al secondo’ • “Indice del quantitativo di danni procurati durante uno scontro”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es 1: “Cerchiamo DPS (Hitscan/Flex) 3700+”.

Esempio 1 da: Battle.net 17 gennaio 2018 <https://eu.battle.net/forums/it/overwatch/topic/17617722235>.

Es 2: “[...] Dopo aver fatto piangere un po’ di gente in raid compreso il sottoscritto a causa del mio dps [sic] ridicolo, ho deciso di chiedervi delucidazioni [...]”.

Esempio 2 da: Battle.net 15 aprile 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/7339013879>.

Drop *s. m.* ‘Raccolta’ • “Serie di oggetti che possono essere lasciati a terra da un mostro ucciso. Tali oggetti ‘droppati’ possono variare in importanza e rarità. Gli oggetti da dropare hanno spesso una percentuale di ‘drop’ che è tanto più bassa quanto è pregiato l’elemento in questione”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Incremento drop degli item delle quest over 90”.

Esempio da: Metin2.com 11 marzo 2017 <https://board.it.metin2.gameforge.com/index.php/Thread/34649-Incremento-drop-degli-item-delle-quest-over-90/>.

Droppare *v. trans.* ‘Raccogliere’ • “Tale verbo descrive l’azione di un giocatore che raccoglie gli oggetti posseduti o contenuti all’interno di un nemico. Molto spesso si possono raccogliere solo oggetti contenuti negli npc [sic] e quasi mai si possono ‘droppare’ oggetti di un avversario”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “I papiri si possono dropare dai seguenti mostri che si possono trovare al Campo Serpi o nella Terra dei Giganti (indipendentemente dal vostro livello) e sono commerciabili”.

Esempio da: Metin2.it http://wiki.metin2.it/index.php/Cavalcature_Potenziate.

Dumpare *v. trans.* ‘Riversare’ • “Azione consistente nel riversare i contenuti di tutta o di una parte della memoria interna al sistema (es. RAM) in una esterna (es. Hard-Disk, Stampante, Video), generalmente allo scopo di effettuare un debug”.

Cfr Pc-facile.com [Azione consistente nel riversare i contenuti di tutta o di una parte della memoria interna al sistema \(es. RAM\) in una esterna \(es. Hard-Disk, Stampante, Video\), generalmente allo scopo di effettuare un debug.](http://www.pcfacile.com/azioni/azione-consistente-nel-riversare-i-contenuti-di-tutta-o-di-una-parte-della-memoria-interna-al-sistema-es-ram-in-una-esterna-es-hard-disk-stampante-video-generalmente-allo-scopo-di-effettuare-un-debug)

Es: “Il dump è praticamente il backup del database”.

Esempio da: Altervista.org <http://forum.it.altervista.org/php-mysql-e-apache-htaccess/57293-cosa-significare-il-dump.html>.

Dungeon *s. m.* o Douneon ‘Antro’ • “Nei Videogiochi di avventura/azione, o negli mmorpg [sic] i ‘Dungeon’ sono dei livelli del gioco da completare in un posto chiuso: una caverna, un sotterraneo, una nave, ecc. Sono generalmente dei livelli più difficili del solito, con mostri o avversari molto forti. Spesso nei ‘dungeon’ vengono eseguite missioni o incursioni di gruppo [...]; la riuscita di esse fa ottenere premi molto importanti come ad esempio soldi, armi, oggetti rari ecc.”.

Cfr Yahoo.com 2007 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100110044452AA7pGu8>.

Es: “[...] Ci sono addon dedicati prevalentemente al Raid, o anche ai dungeon o World Boss. DBM è più invasivo [...]”.

Esempio da: Scarlet-moon.it <http://www.scarlet-moon.it/legion-addon-consigliati/>.

Easter egg *s. m.* ‘Uovo di Pasqua’ ● “Un Easter egg (in italiano, letteralmente, uovo di Pasqua) in informatica è un contenuto, di solito di natura faceta o bizzarra e certamente innocuo, che i progettisti o gli sviluppatori di un prodotto, specialmente software, nascondono nel prodotto stesso (come un uovo di Pasqua nascosto in giardino, secondo la tradizione anglosassone). Un esempio celebre sono i frammenti di videogiochi attivabili con determinate pressioni di tasti in molte versioni di Microsoft Excel o altri prodotti Office. Il termine [...] è utilizzato soprattutto nei videogiochi”.

Cfr https://it.wikipedia.org/wiki/Easter_egg.

Es: “I 15 migliori EASTER EGGS nei videogiochi del 2016!”.

Esempio da: YouTube.com 22 dicembre 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=tQL58QGkKdA&vl=it>.

Emulatore *s. m.* ● “Installando un emulatore sul computer si possono [...] riprodurre molti giochi [...], creati per consolle differenti [...]. Gli emulatori in questione sono tutti gratuiti, semplici da utilizzare e hanno requisiti hardware alla portata di tutti: si possono installare su qualsiasi computer di fascia media senza problemi; [...] I giochi, non sono inclusi nell’emulatore e devono essere procurati effettuando delle ricerche online [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Aranzulla.it <https://www.aranzulla.it/emulatore-nds-63270.html>.

Es: “[...] Ci sono emulatori DS sia a pagamento che gratuiti. Per quanto riguarda quelli a pagamento, il migliore è DraStic DS Emulator [...]”.

Esempio da: Inthebit.it 3 luglio 2016 <https://www.inthebit.it/emulatori-nds-android-gratis-pagamento/>.

Enrage *s. m.* ‘Rabbia’ ● *In alcuni giochi si usa l’espressione “andare in enrage” per indicare un momento in cui un giocatore usa tutte le sue risorse in una determinata fase di gioco. Tale modo di fare viene adoperato spesso durante la rivincita di una sconfitta ricevuta, ma espone il giocatore al rischio di eseguire attacchi non ragionati o impulsivi.*

Es: “[...] Se sei effettivamente in enrage muovi gli occhi verso i buff attivi a sinistra della minimappa [...]”.

Esempio da: Battle.net <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5575747572>.

Espansione *s. f.* • “L’espansione [...] è un’aggiunta a un gioco da tavolo o a un videogioco, pubblicata e venduta separatamente dal gioco originale (che in questo contesto viene spesso detto ‘gioco base’). Nel contesto dei videogiochi, comunemente vengono realizzate espansioni per i giochi per PC, ma può avvenire anche per console. Le espansioni sono generalmente prodotte e commercializzate in tempi successivi [...]” *all’uscita del gioco.*

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Espansione_\(giochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Espansione_(giochi)).

Es: “Ciao a tutti, quando dovrebbe uscire (circa) la prossima espansione?”.

Esempio da: Battle.net 19 maggio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/hearthstone/topic/17615712292>.

Exp *s. m.* ‘Esperienza’ • “Nei giochi l’esperienza di un personaggio è un abilità [sic] necessaria per aumentare di livello, e può essere ottenuta sconfiggendo mostri, o portando a termine delle missioni. Solitamente con l’aumentare del livello, aumenta anche l’esperienza necessaria per completare il livello successivo, oppure diminuisce l’esperienza ottenuta. In molti giochi si trova un indicatore grafico che indica i punti da totalizzare prima di salire al livello seguente. I punti esperienza ottenibili da una missione sono spesso specificati fin dal momento in cui questa viene accettata”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Riesco solo a settare exp a 200% da guardiano [...] HELP!”.

Cfr Inforge.net 15 novembre 2009 <https://www.inforge.net/forum/threads/aiuto-con-il-settare-dei-rate.37367/>.

Expire *v. trans* • “Fare esperienza o far fare esperienza al proprio avatar/personaggio attraverso missioni, uccisioni ecc. Ottenere esperienza è necessario in quasi tutti i giochi perché permette di potenziarsi, salire di livello o usare oggetti che si possono acquisire solo dopo aver raggiunto determinati requisiti”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Salve sono sarto liv 17 e vorrei sapere secondo voi come fare per expire più in fretta il mestiere [...]”.

Esempio da: Dofus.com 15 dicembre 2009 <https://www.dofus.com/it/forum/43-domande-di-curi-o/8350-come-expire-velocemente-sarto>.

Exp rate *s. m.* ‘Tasso di esperienza’ • *Nei server non ufficiali o privati dei giochi online è possibile che ci sia un indice di accumulo dei punti esperienza più alto o più basso rispetto alle versioni di gioco originali. Tale indice di accumulo dei punti viene detto exp rate e viene deciso dai gestori degli eventuali server privati o non ufficiali. In qualche caso, questo parametro può essere gestito dal giocatore stesso. Se la*

velocità con cui si accumulano punti esperienza è maggiore rispetto all'originale, si dice che l'exp rate è "più alto" del normale, se invece è minore si dice che è "più basso".

Es: "Ciao a Tutti sono nuovo dei "server unoff" e ho provato a creare un pg ma non ho idea di come fare a settare l'exp rate?".

Esempio da: Azerothshard.org 7 luglio 2016 <https://azerothshard.org/it/forums/support/2899/>.

F2P sigla o Free To Play 'Gioco gratuito' • "I giochi F2P o free to play sono gratuiti e si differenziano da quelli acquistabili normalmente per console, o quelli che hanno degli abbonamenti da pagare. Fanno parte di questo gruppo molti giochi per smartphone e alcuni giochi per computer, perché sono facilmente reperibili attraverso internet o dall'app store. Spesso la maggior parte del gioco si può completare in maniera gratuita, ma di solito si possono acquistare oggetti o risorse in grado di facilitare l'avventura in cambio di soldi reali".

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: "Il bello dei PC è che si possono trovare centinaia di giochi a cui giocare gratis, siano essi online o browser games, siano essi da scaricare gratuitamente oppure con modello free-to-play, con iscrizione gratuita e possibilità di migliorarsi pagando durante il gioco.".

Esempio da: Navigaweb.net 17 febbraio 2018 <http://www.navigaweb.net/2015/02/migliori-50-giochi-gratis-per-pc.html>.

Faction o Fazione

1 s. f. • *Le fazioni sono gruppi di personaggi N.P.C. all'interno di un gioco con un obiettivo comune che il giocatore può scegliere di supportare, ignorare o addirittura ostacolare.*

2 s. f. • *In alcuni giochi online il giocatore è tenuto a scegliere prima dell'inizio dell'avventura, o al momento della creazione di un avatar, la propria fazione. La scelta di una fazione comporta l'adesione in linea generale alle sue regole, pertanto in una fazione possono esservi caratteristiche non reperibili in un'altra. Di fatto, in diverse fazioni potrebbe offrirsi la scelta di differenti "razze di personaggi", "classi di gioco", armature, cavalature ecc. Ad esempio, nel gioco "World of Warcraft" sono presenti due fazioni, "Orda" e "Alleanza": nella prima si avrebbe l'esclusività di poter scegliere come razza del proprio personaggio gli "Orchi" o gli "Zombie" oppure i "Goblin", mentre nella seconda si avrebbe l'esclusività riguardo i "Nani" o gli "Elfi della notte" e via dicendo.*

Es 1: “[...] Che per ogni espansione vengano aggiunti contenuti per ogni fazione in quantità identiche non c’è dubbio [...]”.

Esempio da: 1: Battle.net 23 agosto 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/15161892515>.

Es 2: “[...] L’alleanza con una fazione può essere vantaggiosa: gli eroi che vorranno correre il rischio di schierarsi possono guadagnare ricche ricompense [...]”.

Esempio da: 2: Battle.net <http://eu.battle.net/wow/it/game/faction/>.

Farmare *v. trans.* ‘Coltivare le proprie risorse’ • “Il termine farming indica uno stile di gioco nel quale il giocatore si ferma a lungo in una zona circoscritta dell’ambientazione di gioco, dedicando il proprio tempo ad azioni ripetitive che però garantiscono l’acquisizione regolare di qualche tipo di risorsa o beneficio [...]. Questa tecnica rende anche più probabile l’acquisizione di oggetti rari [...]. Il farming è una modalità di gioco poco interessante per il giocatore, poiché consiste nella ripetizione indefinita delle stesse sequenze di gioco e lo scontro ripetuto con avversari sempre dello stesso tipo. Per questo motivo sono anche diffusi programmi specifici, detti bot, che possono pilotare questa sequenza di gioco al posto del giocatore umano [...]”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Farming>.

Es: “World of warcraft [sic] Gameplay #4 come farmare gold in WOW”.

Esempio da: YouTube.com 30 marzo 2015 <https://www.youtube.com/watch?v=T3Wl4syvOFM>.

Fasare *v. intr.* o Entrare in una fase • *Durante un combattimento contro dei mostri particolari si possono distinguere delle “fasi” nelle quali il mostro o i suoi alleati si muovono in maniera particolare o sferrano attacchi improvvisi per creare maggiori difficoltà ai giocatori. Nel gergo videoludico si usa il verbo “fasare”, soprattutto nel codice parlato, per segnalare ai propri compagni il momento in cui ci si accorge che il mostro sta passando da una “fase di combattimento” all’altra.*

Es: “Devi essere più veloce a uccidere i tentacoli allora, se non fai i portali yogg non fasa e non lo ucciderai mai”.

Esempio da: Battle.net 21 febbraio 2018 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17618042247>.

Fight *s. m.* • “Combattimento”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wordreference.com <http://www.wordreference.com/enit/fight>.

Es: “[...] Siamo quasi alla fine, ora si cominciano a prendere le vere sassate! Fight composto da due fasi e caratterizzato da meccaniche difficili e particolari. Come al solito ci saranno molti movimenti e priorità fondamentali”.

Esempio da: Battlecraft.it 3 dicembre 2014 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/forum/guida-altomaglio-ko-ragh-normale-eroico-36024>.

Fixare *v. trans.* ‘Fissare, riparare’ • *Il verbo fixare indica l’azione con la quale gli sviluppatori del gioco o i responsabili di un server privato, correggono il videogioco da eventuali errori grafici, di sistema o di qualsiasi altro genere. Il verbo deriva dal sostantivo inglese “fix: che [...] in italiano vuol dire correzione di eventuali bug ed errori grafici che provocano crash” o errori nel sistema”.*

Cfr Wizard101.com 8/03/2013 <http://board.it.wizard101.gameforge.com/board36-il-manuale-del-novizio/board114-biblioteca-di-arnaldo-fuordiluogo/11869-termini-tecnici-di-gioco-e-forum/>.

Es: “[...] Ho come la sensazione che il “trucchetto” sia un bug che forse ormai è diventato troppo tardi per fixare”.

Esempio da: Battlecraft.it 3 novembre 2016 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/forum/guida-legion-tutte-le-nuove-mascotte-47789?page=4>.

Flammare *v. intr.* ‘Spargere fiamme’ • “Scrivere messaggi offensivi, discutere con altri utenti con toni molto accesi. Il verbo flammare è molto usato in internet all’interno di newsgroup, forum, chat ecc.”.

Cfr Garzanti.it <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=flammare>.

“[...] Ma perché flammate? Coaa [sic] serve dire a qualcuno “noob”, “uninstall”, “noob Team” ecc ecc, [sic] se poi tu stesso sei al suo stesso livello?”.

Esempio da: Leagueoflegends.com 2015 <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/discussioni-generalit/RaHViUaR-domanda-a-chi-flamma>.

Folder *s. f.* ‘Cartella’ • “Prende il prestito dal linguaggio informatico e indica la cartella principale in cui il sistema estrae il contenuto di un videogioco per pc [sic]”. *Questa voce, già attestata nel linguaggio informatico, è anche utilizzata col medesimo significato di “cartella” nel gergo della cancelleria.*

Cfr Msrl.it 29 marzo 2014 <http://www.msrl.it/index.php?topic=450.0>.

Es: “Visto che in molti stanno chiedendo come trasformare i giochi per RGH\JTAG e dove metterli faccio una breve guida per l’estrazione del formato Folder che a mio modo di vedere è il migliore [...]”.

Esempio da: Nodownloadzone.net 21 febbraio 2013 <http://nodownloadzoneforum.net/topic/200-convertire-iso-in-folder-jtagrh/>.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Forum *s. m.* • “Un forum online è un sito o blog [...] per parlare di videogiochi a tutto tondo: dal PC alle console da tavolo e portatili”.

Cfr Multiplayer.it <http://forum.multiplayer.it/forumdisplay.php?346-Videogiochi>.

Es: “Questo forum è uno strumento di supporto al gioco e di servizio alla comunità”.

Esempio da: Metin2.com 14 marzo 2012 <https://board.it.metin2.gameforge.com/index.php/Thread/20053-Regolamento-del-forum/>.

F.P.S.

1 sigla o Frames Per Second • ‘Fotogrammi per secondo’.

2 sigla o First-person Shooter ‘Sparatutto in prima persona’ • “Lo sparatutto in prima persona [...] è un sottogenere dei videogiochi di tipo sparatutto, che adottano una visuale soggettiva diretta in prima persona. Generalmente, lo scopo principale è quello di affrontare livelli ambientati in esterni o interni con la visuale di gioco che simula il punto di vista del personaggio principale [...]. Normalmente, in un videogioco di questo genere, nella parte bassa del campo visivo è possibile vedere la propria arma”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Sparatutto_in_prima_persona.

Es 1: “La fluidità del video, e la possibilità di fare slowmotion [sic], piu [sic] fps hai più puoi rallentare (meglio ancora per quelli il 720/120)”.

Esempio 1 da: Gocamera.it 26 giugno 2014 <http://www.gocamera.it/gopro-forum/gopro-hero3-black-silver-f12/differenza-t3982.html>.

Es 2: “Migliori giochi FPS PC: la nostra guida all’acquisto”.

Esempio 2 da: Ridble.com 31 maggio 2018 <https://www.ridble.com/migliori-giochi-fps-pc/>.

Frame *s. m.* ‘Singola immagine’ • “[...] Nell’ambito video-ludico [sic] i frames indicano le immagini che passano sullo schermo durante il gioco; i giochi sono fatti sostanzialmente da sequenze di immagini”.

Cfr Treccani.it <http://www.treccani.it/vocabolario/frame/>.

Es: “Problema: gravi cali di frame con tutti i giochi”.

Esempio da: Toshw.it 11 aprile 2012 <https://www.tomshw.it/forum/threads/gravi-cali-di-frame-con-tutti-i-giochi.229796/>.

Frame rate o Framerate *s. m.* ‘Frequenza dei fotogrammi’ • “La frequenza dei fotogrammi (in lingua inglese frame rate) è la frequenza di cattura o riproduzione dei

fotogrammi che compongono un filmato [...] o un'animazione al computer [...]. La frequenza dei fotogrammi viene misurata in Hertz (Hz), nei monitor a scansione progressiva, oppure espresso in termini di fotogrammi per secondo (fps). In genere c'è una soglia media al di sotto della quale il videogioco si muove lentamente [...] e spesso il numero di fps sotto il quale il gioco rallenta dipende da molti fattori quali capacità grafica della console, sistema del gioco stesso alimentazione della batteria della console ecc. [...]"

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Frequenza_dei_fotogrammi.

Es: “[...] Quando hai problemi di framerate basso in League of Legends, mettere a punto il sistema, è uno dei modi più semplici per migliorare le prestazioni”.

Esempio da: Riotgames.com 26 febbraio 2018 <https://support.riotgames.com/hc/it/articles/201752684-Risolvere-i-problemi-di-framerate-FPS->.

Freezare *v. trans.* ‘Congelare’ • *Il verbo freezare* “[...] non è un termine che ha un significato specifico, è un pò [sic] come dire bloccarsi [...] *andare* in sciopero [...]”, *pertanto, con questo verbo si indica l'evenienza che durante una partita si blocchi lo schermo su cui si sta giocando.*

Cfr tomshw.it 7 febbraio 2010 <https://www.tomshw.it/forum/threads/che-significa-che-il-pc-freeza.139725/>.

Es: “PC si freeza mentre gioco”.

Esempio da: tomshw.it 14 agosto 2015 <https://www.tomshw.it/forum/threads/pc-si-freeza-mentre-gioco.522079/>.

Gameplay *s. m.* ‘Esperienza di gioco’ • “Il gameplay è una caratteristica dei videogiochi che rappresenta la qualità dell'esperienza dell'interazione del giocatore con il gioco. *Il termine gameplay* viene usato anche come sinonimo di giocabilità, sebbene il gameplay sia un concetto più ampio che comprende anche la trama del gioco e tutto ciò che coinvolge il giocatore”. *Talvolta con il termine gameplay si indicano dei video registrati da un giocatore e condivisi online, nei quali si parla di qualsiasi tipo di argomento riguardante il gioco stesso.*

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Gameplay>.

Es: “FIFA 18 ITA - Tutto su FIFA 18 (News, Trailer e gameplay ITA)”.

Esempio da: YouTube.com 5 giugno 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=CO-EP8Bqo0U>.

Gankare

1 v. trans. • “Inglese ‘To gank’ è la fusione di due termini, sempre inglesi, e cioè da gang e killing. *Consiste* nell’uccidere un giocatore molto più forte quando il suddetto giocatore è in condizioni di svantaggio”.

2 v. trans. • “Uccidere in gruppo, usando la superiorità numerica per sopraffare gli avversari. A volte viene usato in modo spregiativo, per indicare persone o giocatori che non hanno abilità [...], perché si ritiene [...] che per gankare non sia necessario del talento o particolari abilità”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es 1: “Che poi molti all’inizio in abyss, presi da domini di onnipotenza, pensavano di poter gankare da soli con il sorcio in eterno; ancora devo capirla come scelta!”.

Esempio 1 da: Mmorpgitalia.it 22 novembre 2008 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/delucidazione-sul-termini-gank.256738/>.

Es 2: “[...] Io allora provo a gankare ma i laner, [sic] forse scoraggiati o forse un po’ ciechi non mi aiutano e finisco per dare kill ai nemici [...]”.

Esempio 2 da: [Leagueoflegends.com](http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2018572) 12 agosto 2014 <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2018572>.

G.D.R. sigla o Gioco Di Ruolo • “Un gioco di ruolo, abbreviato spesso in GdR, GDR o RPG (dall’inglese role-playing game), è un gioco dove i giocatori assumono il ruolo di uno o più personaggi”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo.

Es: “GDR: Ecco i 10 tipi di giocatore di ruolo”.

Esempio da: Justnerd.it 25 giugno 2017 <https://www.justnerd.it/2017/06/25/gdr-10-tipi-giocatore-ruolo/>.

Gear s. m. o Equip ‘Equipaggiamento’ • “Attrezzatura, equipaggiamento, assetto marcia”.

Cfr Bab.la.it <https://it.bab.la/dizionario/inglese-italiano/gear>.

Es: “[...] Il problema a mio avviso è che hai gear sbagliato”.

Esempio da: Battle.net 26 novembre 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17617112355>.

G.G. sigla o Good Game ‘Buon gioco’ • *Tipo di saluto per augurare ai compagni buon proseguimento nel gioco.*

Es: “GG= Good Game, si usa quasi sempre a ogni fine partita”.

Esempio da: Multiplayer.it 29 aprile 2000 <http://forum.multiplayer.it/showthread.php?4729-Che-significa>.

Gilda *s. f. o Clan* • “[...] Il termine clan o gilda è usato per indicare [...] un gruppo di persone, appassionate alla modalità multigiocatore di un particolare videogioco, o più d’uno. Essi *talvolta* si scontrano contro altri ‘clan’, *oppure* partecipano e creano tornei interni *al gioco, o semplicemente giocano insieme nelle modalità sia a giocatore singolo, che multigiocatore. I partecipanti* di un clan o di una gilda, si danno particolari regolamenti *e* hanno come punto di riferimento, *oltre al gioco stesso, anche* siti web, programmi per chattare vocalmente, e/o un forum sui quali discutono”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Clan_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Clan_(videogiochi)).

Es: “[...] Cercate di sentire la gilda ‘vostra’ il più possibile, questo non vuol dire ‘far quello che si vuole’ ma partecipare attivamente alle attività che vengono proposte [...]”.

Esempio da: Solitarguild.it <http://www.solitarguild.it/regolamento-di-gilda/>.

Gildare *v. trans.* • *Far entrare qualcuno in una “gilda”. Le “gilde” spesso sono dei gruppi in cui ci sono diversi gradi di importanza che si acquisiscono con tempo ed esperienza, pertanto solo il capo-gilda o pochi altri utenti incaricati da costui hanno il potere di “gildare” nuovi componenti.*

Es: “Non tutti i forum sono visibili per chi è appena stato gildato. Qui si fa richiesta per essere abilitati ai forum privati”.

Esempio da: Altervista.org 09 aprile 2012 <http://hellsky.altervista.org/newforum/>.

Glitch • “Nel settore dei videogiochi il termine glitch viene invece utilizzato per identificare un comportamento anomalo del software che permette al giocatore di sfruttare dei vantaggi del tutto imprevisti”.

Cfr Quora.com <https://it.quora.com/Cos%3%A8-un-glitch-in-un-videogioco>.

Es: “The Legend of Zelda: Breath of the Wild, grazie a un glitch è possibile esplorare il mondo subacqueo”.

Esempio da: Eurogamer.it 30 giugno 2019 <https://www.eurogamer.it/articles/2019-06-30-news-videogiochi-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-glitch-esplorare-il-mondo-sommerso>.

Glitchare *v. trans.* • *Causare volontariamente un “glitch di gioco”, allo scopo di trarne vantaggi.*

Es: “A seguito della scoperta del Pokémon glitchato sulla pagina ufficiale di Pokémon Spada e Scudo, è stato annunciato l’arrivo di informazioni su quest’ultimo”.

Esempio da: Gameindustry.it 17 settembre 2019 <https://gameindustry.it/2019/09/17/pokemon-spada-scudo-informazioni-glitch/>.

God game *s. m.* • *Con il termine “God game” si indica un gioco in cui il giocatore protagonista, proprio come una divinità o un re, ha potere decisionale riguardo tutto ciò che i suoi sudditi o sottoposti possono o devono fare, allo scopo di condurre una civiltà al massimo splendore. In genere nei “God game” gestisce un’unica civiltà, facendola progredire dall’età della pietra fino a un lontano futuro, ma vi sono anche delle varianti, in cui l’obiettivo può essere quello di garantire la pace all’interno di una determinata epoca storica, dovendo gestire diverse popolazioni.*

Es: “La nuova IP di ‘Rare Everwild’ è un’avventure in 3a persona, elementi god game, pre-produzione”.

Esempio da: 15 novembre 2019 Itvideogmaer.com <https://it.videogamer.com/2019/11/15/la-nuova-ip-di-rare-everwild-e-un-adventure-in-3a-persona-elementi-god-game-pre-produzione/>.

Gm *s. m. o f.* o Game Master ‘Maestro del gioco’ • “Il game master (altresì chiamato GM, gamemaster, gamemanager, arbitro) è una persona che agisce come organizzatore, come riferimento per le domande relative alle regole, come arbitro e come moderatore di un gioco multiplayer”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Game_master.

Es: “Il comportamento pubblico dei singoli rispecchia quello della gilda perciò, in caso di sanzioni punitive da parte dei Gm”.

Esempio da: Blogfree.net <http://astronani.blogfree.net/?pag=reg>.

Grabbare *v. trans* ‘Afferrare’ • *Con il termine grabbare si indica l’atto di attirare forzatamente qualcosa o qualcuno verso il proprio personaggio, utilizzando una particolare “magia”.*

Es: “Grabbo qualsiasi cosa ormai! [...]”.

Esempio da: YouTube.com 16 aprile 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=r3zDbrdWeyU>.

Grindare *v. trans.* ‘Macinare’ • “Dal verbo inglese ‘to grind’, si può tradurre come macinare ed è riferito a un metodo di gioco che si basa sul gran numero di partite per un guadagno modesto ma costante [...]”.

Definizione.com <http://www.significato-definizione.com/GRINDARE>.

Es: “Livellare senza grindare: si può?”.

Esempio da: Everyeye.it 21 ottobre 2010 <https://forum.everyeye.it/invision/index.php/topic/563097-livellare-senza-grindare-si-puo/>.

G.V.G. *sigla* o Guild Versus Guild ‘Gilda contro gilda’ • “Variante del PVP in cui predomina la guerra fra gilde. Le Gilde normalmente si *possono* aggregare a loro volta *formando* alleanze [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Ogni giorno nelle GVG la vostra gilda deve conquistare nuovi settori e difendere i settori che già sono sotto il vostro controllo [...]”.

Esempio da: Forge-of-empires.com 19 settembre 2017 http://forge-of-empires-ita.wikia.com/wiki/Manuale_Guerre_tra_Gilde.

G.T.A.O.E. *sigla* o Ground Target Area Of Effect • “Il Ground Target AOE è un effetto ad area che ha come bersaglio una zona del terreno”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Il tank aggra l’idolo ed appena aggrato il boss comincerà a castare un GTAOE chiamato ‘Unhallowed’ vedrete un cerchio giallo pulsante con un pentagramma all’interno”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 2 luglio 2008 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/guida-raid-river-of-soul.316324/>.

Hack R.O.M. *s. f.* o Hack Rom ‘Rom modificata’ • “Il ROM hacking è il processo di modifica dell’immagine ROM di un videogioco atto a modificare la grafica del gioco, i dialoghi, i livelli, il gameplay o altri elementi di esso. Questo è solitamente fatto per dare ‘nuova vita’ ad un vecchio gioco caro o per creare nuovi giochi non ufficiali usandone vecchi come base [...]. Una volta pronte, *le Hack Rom* vengono distribuite su Internet per permettere agli altri di giocarci su un emulatore”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/ROM_hacking.

Es: “Molti fan distribuiscono Hack ROM di giochi Pokémon gratuitamente sul web...”.

Esempio da: Pokemoncentral.it https://wiki.pokemoncentral.it/Hack_ROM.

Healer *s. m. o f.* ‘Guaritore’ • “Personaggio dotato di abilità curative spesso indispensabili al gruppo. Ha il compito di tenere in vita i propri compagni

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

compensando i danni che subiscono con delle cure magiche. Spesso il suo compito si incentra sul tenere vivo il tank [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Un healer tipo lucio [sic] attualmente non è che richieda molta skill per essere utilizzato...”.

Esempio da: Battle.net 24 marzo 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/overwatch/topic/17615066174>.

Healare *v. trans.* • “Curare, specifico di MMORPG”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Devo stare attento a healare soprattutto i miei compagni con poca vita”.

Hit zone ‘Gittata’ o ‘Area bersaglio’

1 s. f. • *Misura che indica il range di metri o iarde in cui un giocatore può eseguire o sparare un colpo.*

2 s. f. • *Usata per lo più negli spara-tutto, indica lo spazio che il giocatore vede inquadrato sul proprio schermo prima di effettuare un colpo: ad esempio la visuale attraverso un mirino, o un cannocchiale, è più piccola rispetto a una visuale frontale, per tanto, in tal caso, si può dire che il mirino restringe la “hit zone” in cui si trova il bersaglio nemico.*

Es: 1 “Mi è venuto in mente ora anche Soldier of fortune! Il primo ad avere le parti del corpo separate in precise hit zone con effetti correlati alla parte colpita, mano, braccio, gamba ecc.”.

Esempio 1 da: Ign.com 2016 <http://it.ign.com/ign-italia/113175/feature/gli-sparatutto-che-hanno-cambiato-le-cose>.

Es: 2 Non è un problema di dispersione, ma proprio di hit zone.

Esempio 2 da: Worldofwordships.eu 30 settembre 2019 <https://forum.worldofwarships.eu/topic/124584-dubbio-sul-mirino/>.

H.O.T. *sigla* o Heal Over Time ‘Cura a tempo’ • “Quantità relativamente piccola di cura che si ripete più volte per un periodo di tempo limitato”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Dudu ottimo healer con begli hot... porta innervate e combatres (sicuramente divertente... certo come healer non è a livello di preti/shammy [...])”.

Esempio da: Mmorpitalia.it 20 marzo 2007 <https://www.mmorpitalia.it/threads/miglior-healer.182342/>.

I.D. sigla o Identity 'Identità' • *Con la sigla "ID" nel mondo dei videogiochi si fa riferimento alle "identità virtuali" che un giocatore possiede in relazione alla console di gioco che utilizza, pertanto, ogni "ID" è correlato a un indirizzo e-mail che il giocatore deve fornire in fase di registrazione. Un giocatore può dunque avere un identificativo "ID" legato alla propria "PlayStation", uno legato alla propria "Xbox" e via dicendo.*

Es: "Informazioni sul tuo ID online"

Esempio da: Playstation.com 11 aprile 2019 <https://www.playstation.com/it-it/get-help/help-library/my-account/access-and-details/information-about-your-online-id/>.

I.M. sigla o Item mall 'Emporio degli oggetti' • "L'IM o item mall è quasi sempre presente nei giochi F2P. Si utilizzano soldi reali per acquistare oggetti o altro utilizzabili in gioco".

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: *Con l'item mall dello store online di moltissimi giochi per cellulare puoi acquistare o acquisire tutti gli oggetti o le abilità che desideri!*

Imho sigla o In my honest opinion 'A mio modesto parere' • *La sigla "Imho" è molto usata all'interno delle chat online come incipit dei post, per esprimere un parere, spesso contraddittorio, nei confronti dell'argomento di cui si discute.*

Es: "[...] Al momento la soluzione migliore imho sarebbe quella di cercare di organizzarsi per facilitare la crescita di tutti in gruppo [...]".

Esempio da: Blizzard.com 13 novembre 2019 <https://eu.forums.blizzard.com/it/wow/t/transfer-gilde-italiane-da-gandling/2495/13>.

Indie s. m. o Videogioco indie • "Abbreviazione, dell'inglese independent, è un videogioco spesso sviluppato da una singola persona o da piccoli gruppi di programmatori, che lavorano senza l'ausilio economico di un editore".

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_indipendente.

Es: "Top 10: i migliori videogiochi indie del 2017".

Esempio da: Toshw.it 19 gennaio 2018 [Top 10: i migliori videogiochi indie del 2017](#).

Instance *s. f.* ‘Istanza’ • “Nei videogiochi di tipo massively multiplayer online (MMOG), un’instance (istanza) è un’area particolare [...], in cui i giocatori devono collaborare allo scopo di portare a termine certi obiettivi come ad esempio ‘uccidere il mostro che terrorizza il paese’ o ‘recuperare il magico artefatto per salvare il mondo’. Viene così a crearsi una competizione, in cui lo stesso obiettivo è perseguito da più persone [...]. *Le Instance, comunque, sono spesso [...] soggette a restrizioni riguardanti il numero o il livello dei giocatori che vi possono entrare*”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Instance>.

Es: “Quanti di voi hanno passato chissà quanto tempo a livellare unicamente con le quest, per scoprire poi che con le instance si sale di liv in men che non si dica?”

Esempio da: Battle.net 2 dicembre 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/16946544583>.

Instant server *s. m.* ‘Server istantaneo’ • *Un server istantaneo è un server, nella maggior parte dei casi privato, che permette ai giocatori di cominciare a giocare già dall’inizio con un buon equipaggiamento, oppure, li fa partire da un livello più alto rispetto alla versione di gioco ufficiale. Ad esempio, i server instant, per non annoiare il giocatore, possono proporre una versione di gioco in cui si può evitare la fase di accumulo dei punti esperienza, potendo, quindi, far iniziare il gioco al “livello massimo”. Spesso è sconveniente che un neofita del gioco inizi da un Instant server, poiché saltando le prime fasi del gioco, non si apprenderebbero le meccaniche fondamentali dello stesso.*

Es: “Ciao, sentite, allora... vorrei dei download di qualche instant server buoni [sic] con lvl massimo 200 ecc ecc.”.

Esempio da: Sciax2.it 31 ottobre 2011 <https://www.sciax2.it/forum/threads/instant-server-download-buono.448734/>.

Joystick o Joypad o Controller *s. m.* • “Il joystick è una periferica che trasforma i movimenti di una leva manovrata dall’utente in una serie di segnali elettrici o elettronici che permettono di controllare un programma, un’apparecchiatura o un attuatore meccanico. Si distingue principalmente in joystick digitale, quando rileva soltanto la direzione cardinale di inclinazione della leva, o joystick analogico, quando rileva anche l’ampiezza dell’inclinazione. Il termine è inglese (composto di joy ‘gioia’ e stick ‘bastone’ [...]). Deriva dal nome della leva utilizzata per la guida di aeromobili, che in italiano è chiamata invece barra di comando. L’impiego più diffuso e conosciuto del joystick è come controller nei videogiochi per arcade, console o computer, e permette di muovere un personaggio, un oggetto o un cursore. In questo caso solitamente il joystick è dotato di uno o più tasti o pulsanti a cui corrispondono azioni diverse, che talvolta il giocatore può personalizzare [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Joystick>.

Es: “Tutorial Smontare e rimontare joystick ps4”.

Esempio da: YouTube.com 11 febbraio 2015 <https://www.youtube.com/watch?v=mq9K4md13Ng>.

Kickare *v. trans.* ‘Prendere a calci’ ● “Espellere immediatamente, *spesso* provvisoriamente, *ma non sempre*, da una chat, un forum ecc., un utente che disturba o che non rispetta le regole”.

Cfr Garzanti.it <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=kickare>.

Es: “Sono stato kickato 2 volte su 3, vorrei evitare di essere bannato”.

Esempio da: Evermine.it 26 luglio 2016 <https://www.evermine.it/threads/sono-stato-kickato-2-volte-su-3-vorrei-evitare-di-essere-bannato-xd.8188/>.

Kk *sigla* o Ok ● “kk= ok ok”.

Cfr Yahoo.com 2008 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071117134139AAoOdWC>.

Es: “Quando parlo con un amico a volte mi scrive ‘kk’”.

Esempio da: Yahoo.com 2014 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110219094541AAR5fNk>.

Killare *v. trans.* ● *Uccidere*.

Es: “[...] Solo ieri l’ho killato 2-3 volte [...]”.

Esempio da: Battle.net 23 agosto 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/d3/topic/5199470092>.

K.S. *sigla* o Kill steal ‘Uccisione rubata’ ● “Rubare una kill, in pratica [...] [...] *infliggere* solo il *colpo di grazia* all’avversario *per* [...] prendere” *tutto il merito di un’uccisione*.

Cfr Leagueoflegends.com novembre 2017 <http://it.ccm.net/faq/3421-acronimi-e-terminologia-di-league-of-legends>.

Es: “[...] Mi chiedevo, è normale che in un gioco di squadra come questo i giocatori si lamentino di ‘kill stealing’? E se sì, qual è il confine fra fare gioco di squadra e rubare le uccisioni? [...]”.

Esempio da: Leagueoflegends.com 4 aprile 2014
<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1671201>.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Kitare *v. trans.* ‘Fluttuare’ • “Impedire ad [sic] un NPC di portare a segno un attacco, correndo continuamente mentre il mostro insegue il giocatore”.

Cfr Wikipedia.org (https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG).

Es: “Se devo kitare ne sparo 2-3 e poi triboli e mi allontanano”.

Esempio da: Battle.net 29 giugno 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/d3/topic/4848905012>.

K.O.S. *sigla* o Kill on sight ‘Uccidere a Vista’ • “La descrizione di un mob che attacca i giocatori senza aver subito *una* provocazione”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Non posso entrare in quella città perché quelle guardie per me sono KOS”.

Esempio da: Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Laggare *v. intr.* • “Indica il subire ritardo dovuto alla rete dati, non permettendo di essere sincroni nei movimenti degli altri player [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Ho un grosso problema di lag su Minecraft! Quando ci sono troppe entità nelle vicinanze laggo moltissimo! o [sic] addirittura crasho [...]”.

Esempio da: Minecraft-italia.it 21 febbraio 2015 <https://www.minecraft-italia.it/forum/t-problema-lag-minecraft>.

Lamer *s. m. o f.* ‘Baratore’ • “Indica un giocatore che usa bug o skill ancora non ben bilanciate all’interno del gioco per vincere facilmente e senza alcuno sforzo”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Nei giochi multiplayer il termine lamer è utilizzato per indicare una persona che disturba”.

Esempio da: Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Lamer>.

Lamerare *v. trans* ‘Barare’ • “In genere, viene utilizzato nei confronti di persone che intenzionalmente ignorano quello che è il consueto modo di fare. Dal termine lamer deriva il termine lamerare, ovvero impedire, spesso intenzionalmente, il consueto procedere di una determinata attività”.

Cfr Skuola.net 15 settembre 2007 <https://www.skuola.net/forum/hardware-software/lamerare>.

Es “[...] Si ha la possibilità di lamerare anzichè [sic] cercare di giocare lealmente e chi vince si guadagna il bottino che si è guadagnato sul campo giocando onestamente [...]”.

Esempio da: Gamesnet.it 3 luglio 2006 <http://www.gamesnet.it/archive/index.php/t-355931.html>.

Launcher *s. m. o f.* ‘Lanciatore di programmi’ • “Il launcher.exe è il programma di installazione del gioco”.

Cfr Yahoo.com 2012 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120501045503AAxajs8>.

Es: “[...] Game Launcher e Game Tools sono due utili applicazioni”.

Esempio da: Hdblog.it 8 giugno 2016 <https://samsung.hdblog.it/2016/06/08/Game-launcher-game-tools-download-apk/>.

Leak *s. m.* ‘Informazione trapelata’ • *Un leak è un’informazione trapelata prima del tempo. Questo termine di ampio raggio è spesso utilizzato dai commentatori dei videogiochi, i quali teorizzano la trama di un gioco non ancora uscito, basandosi su tali informazioni, vere o false, reperibili sul web.*

Es: “I leak sono inevitabili, l’industria dei videogiochi è enorme e tantissime persone hanno accesso a materiale di vario genere prima che questo venga divulgato ufficialmente”.

Esempio da: Evereye.it 27 giugno 2016 <https://www.evereye.it/notizie/gli-sviluppatori-commentano-fenomeno-dei-leak-265404.html>.

Leecher *s. m. o f.* ‘Sanguisuga’ • “Indica un player che approfitta dei compagni per ottenere EXP o altri benefici senza partecipare attivamente, per esempio mentre è AFK, risultando quasi un peso per il gruppo. Può indicare anche un player che, a discapito delle continue richieste di smettere di fare ciò che sta facendo, persevera nel disturbare la fase di accumulo di esperienza di una o più persone [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Ho bisogno del vostro help [sic] per andare avanti... sigh sob [sic] sono ridotta a una miserabile leecher [...]”.

Esempio da: Multiplayer.it 6 febbraio 2002 <http://forum.multiplayer.it/archive/index.php/t-12407-p-3.html>.

Level *s. m.* o Lvl o Liv o Lv • “Livello, identificato da un numero, che aumenta con l’acquisizione di esperienza. Con l’aumentare del livello aumentano anche le abilità di combattimento del personaggio, quindi più alto è il Lvl, più forte sarà il PG.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Solitamente viene accostato un livello anche ai mob che varia da zona a zona, per permettere al giocatore di confrontarsi con nemici sempre più forti. I livelli sono considerati come piccole tappe, che al loro conseguimento consentono di aggiungere statistiche, bonus ecc.”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Destiny 2 - Come raggiungere il level cap e il Livello Potenza massimo”.

Esempio da: Eurogamer.it 24 settembre 2017 <http://www.eurogamer.it/articles/2017-09-24-destiny-2-come-raggiungere-level-cap-e-livello-potenza-massimo>.

Live action *agg.* ‘Dal vivo’ • “Il termine inglese *live action* (traducibile in italiano come ‘azione dal vivo’ o ‘azione dal vero’) indica un film interpretato da attori ‘in carne e ossa’, opposto quindi a una pellicola realizzata tramite animazione (disegno, computer grafica, passo uno, ecc.). Il termine *live action* [...] viene spesso esplicitato nel caso in cui riguardi un’opera frutto di un adattamento di disegni animati, fumetti o videogiochi [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Live_action.

Es: “Contra: Konami annuncia il film live-action del videogame anni ‘80”.

Esempio da: Cineblog.it 27 ottobre 2017 <http://www.cineblog.it/post/767647/contra-konami-annuncia-il-film-live-action-del-videogame-anni-80>.

Livellare *v. trans* o Levellare • “Ovvero l’azione che consiste nel passare al livello successivo”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Come livellare velocemente su YO-KAI WATCH 2”.

Esempio da: YouTube.com 15 maggio 2017 https://www.youtube.com/watch?v=w7mRzLP_Yco.

L.F. *sigla* o Looking for ‘Cercasi’ • *Nei giochi online questa abbreviazione sta a indicare un bisogno o una necessità da esprimere all’interno di una chat. Solitamente “L.F.”, denota una ricerca fatta in prima persona.*

Es: “Lf guild nemesis. Ciao, in attesa del nuovo transfer verso nemesis, cerco gilda pvp (se con qualcosina pve non si disdegna mai)”.

Esempio da: Battle.net 24 gennaio 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/6443425731>.

L.F.G. *sigla* o Looking for Group ‘Ricerca di un gruppo’ • “Indica il desiderio da parte del player di cercare un gruppo, generalmente per affrontare quest impegnative, istanze o P.V.P”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Tempo fa capitava spesso di imbattersi in persone con la tag ‘portoghese’, vicino al nome del server (lfg/lfr [sic]) [...]”.

Esempio da: Battle.net 21 novembre 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5967186908>.

L.F.M. *sigla* o Looking for More ‘Si cercano altri’ • “Indica la volontà da parte del player di cercare altri componenti per il proprio gruppo per cercare di raggiungere un numero prestabilito di giocatori o per colmare ogni spazio del gruppo”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “LFM – Looking For More (ho un gruppo e cerco altra gente)”.

Esempio da: Battle.net 12 agosto 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5071348638>.

Loggare *v. intr.* • “Nel linguaggio dell’informatica, fare il login [...]”. *Per quanto riguarda i videogiochi il verbo loggare è utilizzato per lo più per indicare la connessione a un server di gioco online.*

Cfr Treccani.it <http://www.treccani.it/vocabolario/loggare/>.

Es: “Mi capita spesso che quando loggo con il pg mi carica tutto [sic] la barra del loading e poi puff [sic] si blocca”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 28 agosto 2008 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/problema-quando-loggo-wow.284197/>.

Lol *sigla* o Laughing Out Loud o Lot of laughs ‘Sto Ridendo’ • “Acronimo di laughing out loud, (‘rido/ridendo forte’) o lots of laughs (‘tante risate’) [...]”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/LOL_\(internet\)](https://it.wikipedia.org/wiki/LOL_(internet)).

Es “LOL non basta per esprimere quanto stai ridendo?”.

Esempio da: Corsinglese milano.eu 29 maggio 2017 <http://corsiinglesemilano.eu/cosa-significa-lol-e-asap/>.

Loot *s. m.* • “Si riferisce all’equipaggiamento che viene recuperato da [...] un mob ucciso. Può anche indicare dell’equipaggiamento che viene semplicemente trovato incustodito nel mondo di gioco”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “In Metal Gear Survive non ci saranno loot box e non sarà pay-to-win”.

Esempio da: Eurogamer.it <http://www.eurogamer.it/articles/2018-01-22-news-videogiochi-in-metal-gear-survive-non-ci-saranno-loot-box-e-non-sara-pay-to-win>.

Lootare *v. trans.* • “Vuol dire prelevare [...] oggetti [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Quando un giocatore gioca con il suo PG in solitario, ‘lootare’ è semplice, infatti i mob uccisi brillano leggermente, e passandoci sopra il cursore esso cambia per indicare che è possibile raccogliere il tesoro”.

Esempio da: Wowiki.wikia.com <http://it.wow.wikia.com/wiki/Loot>.

Macrare *v. trans.* • *Inserire i comandi che devono essere lanciati automaticamente in una macro; creare una macro; utilizzare una macro.*

Es: “Per esempio tutto quello che è importante c’è lo ho [sic] macrato per poterlo castare senza dover selezionare il target [...]”.

Esempio da: Netgamers.it 30 dicembre 2008 <https://netgamers.it/archive/index.php/t-482753.html>.

Macro *s. f.* • “[...] Insieme di comandi o istruzioni, tipicamente ricorrente durante l’esecuzione di un programma. Una macro è concettualmente molto simile ad una funzione [...]. *Nei videogiochi* [...] una macro è un comando che una volta ‘bindato’, cioè aggangiato [sic] ad [sic] un singolo pulsante posto sulla tastiera o sul mouse ti consente di far compiere un’azione o una serie di azioni al tuo PG. Le macro sono semplici da creare, una volta capiti [...] i meccanismi [...]. Hanno svariate funzionalità [...]: ad esempio, a una macro puoi *bindare* una *sequenza* particolare di attacchi [...]”.

Cfr Mmorpgitalia.it 15 aprile 2009 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/cose-una-macro.231718/>.

Es: “Una macro può essere anche una ‘routine’ cioè una sequenza automatizzata di azioni”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 15 aprile 2009 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/cose-una-macro.231718/>.

Main *agg* ‘Principale’ • *Nei videogiochi c’è spesso la possibilità che i giocatori creino due o più personaggi per provare diversi tipi di avventura. Si usa l’aggettivo “main” per indicare il più importante tra questi.*

Es: “Qualcuno di voi ha il problema che nn [sic] riesce a fare il login con i suoi pg main? Cioe [sic] riesco a crearne uno nuovo ma nn [sic] riesco a loggare il mio pg main”.

Esempio da: Mmorpitalia.it 8 febbraio 2007 <https://www.mmorpitalia.it/threads/login-main-pg.130494/>.

Maxare *v. intr.* ‘Raggiungere il massimo’ • E’ [sic] il livello massimo ottenibile *riguardo le* capacità di un personaggio [...]. In quasi tutti i giochi avatar, armi ed equipaggiamento sono di basso livello all’inizio e migliorano, acquistando nuovi attributi, man mano che vengono usati.

Cfr Corriere.it http://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/cards/destiny-vocabolario-videogiochi-che-ho-dovuto-imparare/maxare.shtml?refresh_ce-cp.

Es: “[...] Dato che per maxare un pg 7* che ha base 10 servono un totale di 1584380 punti exp (ossia 6 cristalli, 2 god e 4 king facendo ‘Success’) con questo metodo bastano ‘solo’ altri 4 cristalli”.

Esempio da: Bravefrontier-rpg.com <http://forum.bravefrontier-rpg.com/threads/metodo-poco-ortodosso-e-sborone-per-livellare-un-pg.67059/>.

Melee *agg.* ‘Rissoso’ • *Si riferisce a un attacco fisico sferrato in mischia o a un tipo di combattimento corpo a corpo.*

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Abilità: Bone Slice: Normale [sic] mossa melee, colpisce un giocatore (si spera il tank) e il compagno più vicino ad esso [...]”.

Esempio da: Ridersonthestorm.it 28 marzo 2012 <http://ridersonthestorm.forumfree.it/?t=60892347>.

Metagame *s. m.* o Meta • *Con il termine “metagame” si fa riferimento all’insieme di tutte le peculiarità che caratterizzano un determinato gioco; più particolarmente, il termine viene utilizzato allo scopo di fare riferimento alle divergenze intercorrenti tra le diverse versioni di uno stesso gioco, in relazione alle sue espansioni, patch o versioni precedenti.*

Es: “[...] A differenza dei 2 team già analizzati, ‘XernDon’ e ‘RayOgre’, ‘Xray’ non ha avuto un impatto immediato nel metagame ‘VGC2016’ [...]”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 14 agosto 2019 <https://www.pokemonmillennium.net/esports/189346-campionati-mondiali-pokemon-2019-analisi-del-vgc-parte-3-xray/>.

Missare *v. trans.* ‘Mancare’ ● “Dall’inglese ‘to miss’, indica l’atto di mancare il bersaglio con un attacco”.

Cfr Forumcommunity.net <http://archive.forumcommunity.net/?t=45364121>.

Es: “Oggi facendo P.V.P. con un mio amico mi sono accorto di missare anche più di 2 attacchi su 3”.

Esempio da: Nostale.com 19 gennaio 2014 <https://board.it.nostale.gameforge.com/index.php/Thread/62303-il-mago-missa-anche-senza-runa/>.

Mob *s. m.* ‘Mostriciattolo’ ● “Un singolo mostro che [...] solitamente va ucciso per ottenere esperienza o loot [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Appena cerco di uccidere un mob con la spada, il gioco crasha. però [sic] se lo prendo a pugni o se uso arco e frecce non crasha”.

Esempio da: Minecraftitalia.net 19 luglio 2012 <https://www.minecraftitalia.net/topic/33919-uccido-un-mob-e-mi-crasha-il-gioco/>.

M.M.O. *sigla* o Massively Multiplayer Online ‘Giochi multigiocatore online’

● “Mmo è l’acronimo usato per indicare i videogiochi multigiocatore online di massa o Massively Multiplayer Online [...]. Ciò che distingue questo genere di videogiochi dagli altri è che si svolgono interamente online e perciò richiedono una connessione ad [sic] Internet costantemente attiva [...]. L’altro aspetto che contraddistingue questo genere è che sono dei videogiochi multigiocatore di massa, ciò significa che le partite si svolgeranno in server estremamente popolati che in alcuni casi possono superare migliaia di giocatori attivi contemporaneamente [...]. Gli MMO sono veramente numerosi e abbracciano una grande quantità di [...] ‘sottogeneri’ [...]:

‘MMORPG’: sono i titoli basati sui giochi di ruolo [...].

‘MMOFPS’: sono i videogiochi soprattutto in prima persona, prevedono scontri a fuoco su larga scala.

MMORTS’: si tratta di strategici in tempo reale che permettono a numerosi giocatori di sfidarsi sul medesimo campo di battaglia. Lo stesso discorso si applica agli ‘MMOSG’.

‘MMOR’: sono videogiochi di corse (racing) che prevedono un gran numero di giocatori in pista.

‘BBMMORPG’: si tratta di un sottogenere che indica i giochi multiplayer massivi fruibili via browser. Tra le principali motivazioni della loro estrema diffusione abbiamo la possibilità di giocarli con PC anche di fascia bassa [...]”.

Cfr Gamempire.it <https://www.gamempire.it/cosa-gli-mmo/>.

Es: “Migliori giochi MMO: la classifica”.

Esempio da: Areammo.it <http://www.areammo.it/classifica-generale/>.

Mod *s. f.* o *Mode* ‘Modifica’ • “Una mod [...] è un insieme di modifiche estetiche e funzionali a un videogioco, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diverso il gioco [...]. A differenza del ROM hacking, le mod sono generalmente create tramite strumenti forniti dal produttore stesso del gioco [...]. Molti videogiochi permettono l’aggiunta di nuove mappe (livelli di gioco) e personaggi. È possibile creare mod anche solo per raggruppare insieme più mappe e personaggi aggiuntivi, ma solitamente contengono anche modifiche alle caratteristiche del gioco (regole di gioco, fisica, visuale della ‘telecamera’, aggiunta di nuove armi ecc.) [...]”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_(videogiochi)).

Es: “GTA V: ecco le 20 migliori mod e i link dove scaricarle”.

Esempio da: Gametimers.it 8 agosto 2016 <http://gametimers.it/2016/08/08/gta-v-ecco-le-20-migliori-mod-e-i-link-dove-scaricarle/>.

Moddare *v. trans.* o *Fare modding* ‘Creare una mod’ • “Moddare, cioè appunto creare una mod, significa andare a modificare il codice di un videogioco per andare a creare del contenuto nuovo, modificare dei contenuti esistenti [...]”.

Cfr Gamingitalia.it 27 aprile 2015 <https://gamingitalia.it/che-cosa-significa-mod/>.

Es “Sito per scaricare giochi moddati!!!”.

Esempio da: YouTube.com 11 marzo 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=2WxHhNU2Y>.

Multiplayer *agg* ‘Multigiocatore’ • “Termine usato nell’ambiente dei videogiochi per indicare la modalità di utilizzo in cui più persone partecipano al gioco nello stesso tempo, per mezzo di un solo personal computer (o una sola console) con più periferiche quali Joypad e Joystick (o Paddle) oppure usando diversi computer in connessione. A seconda dei casi, la partecipazione può essere simultanea, con tutti i giocatori in azione contemporaneamente, o alternata [...]. Il gioco in gruppo può essere basato su una modalità cooperativa, di competizione o di gara (con alleanze o proprio squadre) e di tipo ‘Player versus environment’ oppure ‘Player versus monsters’ e ‘Player versus player’; un’altra caratteristica importante è la possibilità di avere un qualche tipo di comunicazione tra chi è in connessione tramite chat di testo o trasmissione di audio (e seppur ancora in fase di sperimentazione anche video). Alcuni videogiochi mettono a disposizione sia la modalità multigiocatore, con un numero di giocatori che può essere

fisso o variabile, sia la modalità per il giocatore singolo. Altri, come quelli del genere Massively multiplayer online game, possono essere giocati esclusivamente in modalità multigiocatore [...]”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Multigiocatore>.

Es: “Giochi Multiplayer: Smetti di giocare solitari e unisciti a un mondo virtuale con migliaia di altri giocatori; gioca oggi con uno dei nostri tanti giochi multiplayer online gratuiti!”

Esempio da: Poki.it <http://poki.it/online-worlds>.

Nerd *s. m. of.* • “Termine della lingua inglese con cui viene definito chi ha una certa predisposizione per la tecnologia ed è al contempo tendenzialmente solitario e con una più o meno ridotta propensione alla socializzazione [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Nerd>.

Es: “Lavorare con i videogiochi, la rivincita dei nerd”.

Esempio da: Newsroom.it <http://www.the-newsroom.it/lavorare-con-i-videogiochi-la-rivincita-dei-nerd/>.

Nerdare *v. intr.* ‘Passare molto tempo davanti a un videogioco’ • “Nerdare deriva da nerd: giocare accanitamente e a lungo ai videogiochi [...]. *Possono essere definiti Nerd i giocatori accaniti di un gioco [...]*”.

Cfr Yahoo.com 2011 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110830114154AANhvIN>.

Es: “Nerdando in 1 giorno si fa benissimo... e, per nerdare, intendo non staccarti dal pc e non andare a dormire”.

Esempio da: Battle.net 25 marzo 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/3553596777>.

Nerf *s. m. of.* ‘Indebolimento’ • “Perdere poteri, cioè diventare meno forte di prima. Per esempio [...] quando un GM interviene per abbassare le potenzialità di una classe, si dice essere nerfato [...]”.

Cfr Yahoo.com 2009 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090205065502AAnUwLL>.

Es: “Il nerf va nella direzione del concept originale di gioco, della cooperazione e del bilanciamento”.

Cfr Battle.net 25 gennaio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/overwatch/topic/17614754375>.

Nerfare *v. trans.* ‘Depotenziare’ • “Nerfare deriva dal termine inglese to nerf e indica in generale una operazione di depotenziamento attuata nei giochi online con l’intento di ribilanciare il gioco”.

Cfr Yahoo.com 2009 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090721032706AAg5SD9>.

Es: “SIETE DA NERFARE: il titolo dice tutto. Mi sono ripromesso di fare 1 post al giorno per chiedere il nerf al rogue, e naturalmente almeno 10 ticket al giorno in game”.

Cfr Battle.net 10 settembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17613372897>.

Ninja *s. m. o f.* • *Viene definito ninja un giocatore che in gruppo esegue delle azioni poco corrette quando bisogna spartirsi il bottino ottenuto in una missione, da un boss ecc.*

Es: “Ninja = La persona più odiosa di tutte. Lo scopo del Ninja è quello di prendere oggetti che non gli servono o che non gli appartengono di diritto tramite il tasto ‘Need’ e l’80%-90% delle volte vince”.

Esempio da: Sciax2.it 11 settembre 2008 <https://www.sciax2.it/forum/threads/come-non-passare-per-nabbi-o-ninja-su-world-of-warcraft-e-scegliere-il-personaggio-adatto.339163/>.

Noob *s. m.* o Nabbo o Niubbo ‘Neofita’ • “Novellino, italianizzazione di newbie”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wiktionary.org/wiki/nabbo>.

Es: “Sono nabbo e voglio consigli”.

Esempio da: Leagueoflegends.com <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/discussioni-generalit-WBW1An6R-sono-nabbo-e-voglio-consigli>.

N.P. *sigla* o No problem ‘Nessun problema’ • “No Problem ‘nessun problema’ usato nelle chat”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/NP>.

Es: “Quando faccio una domanda a qualcuno e poi lo ringrazio lui mi risponde np che significa?”.

Esempio da: Yahoo.com 2011 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20101026072136AARnarD>.

N.P.C. *sigla* o Not Player Character • “Personaggio non giocante (PNG) nei giochi di ruolo”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Es: “[...] La sua funzione è quella di aumentare il potere delle ‘Fiaschette di Estus’ portandole le ‘Anime della Guardiana’, ma è anche un NPC [...]”.

Esempio da: Darksouls-italia.com 10 settembre 2015 <https://darksouls-italia.wiki.fextralife.com/NPCs>.

Nuzlocke Challenge *s. f.* ‘Sfida Nuzlocke’ • “La Nuzlocke Challenge è *una sfida che comprende un insieme di regole volte a creare un livello superiore di difficoltà nei giochi. Molti sfidanti ritengono che le regole abbiano anche lo scopo di incoraggiare il giocatore ad usare strategie che normalmente non userebbe [...]. Le regole da seguire non sono all’interno del gioco, ma sono auto-imposte dal giocatore stesso, e quindi soggette a variazioni*”. *La “modalità Nuzlocke Challenge”, inizialmente riguardante solo i videogiochi “Pokémon”, è ora di uso comune anche in altri videogiochi.*

Cfr Pokemoncentralwiki.it https://wiki.pokemoncentral.it/Nuzlocke_Challenge.

Es: “Nuzlocke Challenge: le regole più famose”.

Esempio da: Altervista.org 4 agosto 2016

<http://johtoworld.altervista.org/nuzlocke-challenge-le-regole-piu-famose/>.

Off pg *s. m.* ‘Personaggio secondario’ • *Un “off pg”, all’interno di giochi in cui è possibile creare più di un avatar, è un personaggio secondario che viene utilizzato dal giocatore meno frequentemente rispetto al proprio “personaggio avatar” principale. Spesso quando ci si trova in una gilda, gruppo o clan il giocatore è tenuto ad avvisare i suoi compagni riguardo alla scelta del proprio personaggio principale e deve poi specificare il grado di importanza del suo o i suoi “off pg” perché, nel momento in cui bisogna spartirsi delle ricompense, spesso ci sono delle regole di precedenza tra personaggio principale e personaggi secondari in ordine di importanza.*

Es: “[...] Ogni Player sarà tenuto a scegliere un Off PG primario tra i propri Off PG. La scelta dovrà essere soggetta al seguente vincolo [...]”.

Cfr Lastthopeguildforumfree.it <http://lastthopeguild.forumfree.it/?t=74603361>.

Officer *s. m. o f.* ‘Ufficiale’ • *Nelle gilde, gruppi o clan, in genere vi è un “[...] gruppo di persone che vengono chiamate officer; costoro devono essere [...] utenti attivi e gestire le problematiche dei gruppi tramite forum o attraverso riunioni”.*

Cfr Mmorpgitalia.it 8 febbraio 2012 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/come-e-governata-la-gilda.311810/>.

Es: “[...] Il regolamento di gilda sembra invece affermare che le decisioni vengono prese dagli officer [...]”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 8 febbraio 2012 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/come-e-governata-la-gilda.311810/>.

Oneshot *s. m.* ‘Colpo unico’ • “Atto di eliminare il bersaglio, NPC o PG, con un sol colpo. Un colpo mirato alla testa dell'avversario è il più comune ed è più specificatamente denominato ‘headshot’”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Hai fatto ‘One shot, one kill’ perché hai ucciso il nemico con un solo colpo, se te ne fossero voluti due (entrambi andati a segno) non sarebbe più valso il detto”.

Esempio da: Yahoo.com 2018
<https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20180211112719AAuUwQm>.

Oneshottare *v. trans.* • *Uccidere con un colpo solo.*

Es: “La spada più potente di Minecraft 1.14 che oneshotta tutto!!!”.

Esempio da: YouTube.com 20 agosto 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=fkUaYI9Kzvg&vl=es>.

Op agg o Pro o Mlg ‘Giocatore professionista’ • “Spesso le parole Pro ed [sic] MLG vengono menzionate in modo inappropriato [sic]. Infatti diversi gamer si spacciano per Pro o MLG, non sapendo nemmeno il significato di questi termini [...]. MLG sta per Major League Gaming, organizzazione professionistica del Nord America che si occupa dell’e-sport, nata nel 2002 [...]. Grazie agli sponsor, agli eventi trasmessi su ESPNtv negli anni e le varie collaborazioni, ad oggi l’MLG può vantare un giro economico [...] incredibilmente solido”.

Cfr Haloleasons.it
http://www.haloleasons.it/prolessions/articoli/2011/11/07/Il_Gaming_Professionistico_e_la_MLG/.

Es: “Giocatori pro e squadre”.

Esempio da: Leagueoflegends.com <https://euw.leagueoflegends.com/it/tag/pro-players-and-teams>.

Open world *agg* ‘Mondo aperto’ • “Con il termine open world (in italiano ‘mondo aperto’) si intende un videogioco in cui il giocatore può muoversi liberamente all’interno di un mondo virtuale; il giocatore *ha ampie* libertà e può scegliere come e quando affrontare obiettivi o dedicarsi alla semplice interazione con l’ambientazione [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Open_world.

Es: “Ormai parlare di ‘open world’ inerentemente ai videogiochi è un fatto scontato, visto che la maggior parte dei titoli tripla A sono ambientati in mondi aperti”.

Esempio da Multiplayer.it 19 gennaio 2015 <https://multiplayer.it/notizie/143735-qual-e-stato-il-primo-gioco-open-world-della-storia.html>.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Overworld *s. m.* ‘Mondo sovrastante’ • *Con il termine “overworld” si intende l’area di un gioco che connette le diverse mappe o i diversi livelli presenti all’interno del gioco stesso. Il giocatore si muove “nell’overworld” attraverso il proprio avatar.*

Es: “Ho portato uno ‘Shulker’ nell’overworld su MINECRAFT! [...]”.

Esempio da: YouTube.com 4 ottobre 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=y22Yq2vd0NQ>.

P2P sigla o Pay to play ‘Paga per giocare’ • “I giochi P2P [...] o pay to play si possono utilizzare solo a fronte del pagamento di un canone”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Sembra che questo sistema p2p stia causando non pochi problemi a tantissima gente a causa della scarsa qualità in generale del p2p. [...]”.

Esempio da: Ubi.com 20 febbraio 2017 <https://forums-it.ubi.com/showthread.php/35063-Dai-server-p2p-a-quelli-dedicati-Forums>.

Pay to win *s. m.* ‘Paga per vincere’ • *Un “pay-to-win” è un gioco che permette di acquistare dei vantaggi di qualsiasi tipo, che permettono ai giocatori di progredire molto velocemente. In genere quasi tutti i giochi online hanno dei contenuti aggiuntivi acquistabili, tuttavia ci sono delle case di sviluppo che sono molto più propense rispetto ad altre a inserire dei ‘contenuti pay-to-win’. Molti giochi per smartphone sono attualmente dei ‘pay-to-win’.*

Es: “Per me il pay to win si verifica quando il gioco stesso [...] tende a bloccarti, tanto da costringerti a pagare per progredire o semplicemente essere competitivi...”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 9 marzo 2015 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/pay-to-win-definizione-ed-evoluzione.365431/>.

Party *s. m.* ‘Gruppo’ • “Un gruppo di giocatori che si riunisce per una missione, generalmente composto da massimo 5 giocatori [...]. In un party [...] sono necessari tank, [...] healer e [...] dps. Molti Dungeon e missioni che da soli risulterebbero impossibili sono strutturate [sic] per essere fatte in party”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Il programma [...] mostra varie informazioni riguardo i combattimenti in corso (Danno in uscita dei membri del party, Cure, Danno Subito e molto altro) [...]”.

Esempio da: Battle.net 23 settembre 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/15998889781>.

Patch *s. f.* ‘Rattoppo’ • “La patch è un file che viene rilasciato da una software house successivamente [sic] all’uscita del proprio software. Contiene correzioni a bug *tralasciati* in fase di programmazione e migliorie di carattere generico. Se ad esempio si tratta di un gioco, la patch potrebbe correggere un problema che lo fa bloccare [sic] *mentre è in fase di esecuzione* [...], oppure, potrebbe semplicemente aggiungere un ulteriore livello di gioco senza la necessità *che questo sia disinstallato o che ne sia scaricata* la nuova versione”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Yahoo.com <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080102010352AA1gyqN>.

Es: “Benvenuti nella 7.19; ci siamo finalmente lasciati alle spalle la patch dei Mondiali e possiamo introdurre alcuni dei cambiamenti principali ai quali abbiamo lavorato”.

Esempio da: Leagueoflegends.com <https://euw.leagueoflegends.com/it/news/game-updates/patch/note-sulla-patch-719>.

Pegi sigla o Pan European Game Information ‘Informativa totale sui giochi Europei’

• “Il sistema PEGI fornisce ai genitori e a chi si occupa di minori raccomandazioni dettagliate sull’adeguatezza del contenuto di un gioco a una particolare età, sotto forma di etichette di classificazione in base all’età e descrittori di contenuto posti sulla confezione dei giochi [...]. Un gioco classificato come PEGI 7 è adatto solo a bambini di età superiore a sette anni e un gioco classificato come PEGI 18 è adatto solo ad adulti di 18 anni e oltre. La classificazione PEGI prende in considerazione l’adeguatezza di un gioco a una determinata fascia di età e non il livello di difficoltà. Il sistema PEGI è utilizzato e riconosciuto in tutta Europa [...]”.

Cfr Pegi.info.it http://www.pegi.info/it/index/id/278#question_0.

Es “Questa volta abbiamo provato infatti a selezionare quelli maggiormente validi, almeno secondo il nostro parere, per poi suddividerli in base al PEGI, ovvero quel piccolo numero colorato che fa capolino su ogni copertina e che dovrebbe, almeno in linea teorica, consigliare un gioco in base all’età del suo fruitore”.

Esempio da: dday.it <http://www.dday.it/redazione/18413/guida-acquisto-videogame-natale-xbox-ps4-pc>.

Pixel art *s. f.* ‘Arte dei pixel’ • “Una particolare forma di arte digitale che prende spunto dai disegni dei videogiochi degli anni ‘80”.

Cfr Tomshw.it 3 febbraio 2012 <https://www.tomshw.it/pixel-art-videogame-musei-accolgono-pac-man-soci-38042>.

Es: “Pixel Art e videogame: i musei accolgono Pac-Man e soci”.

Esempio da: Tomshw.it 3 febbraio 2012 <https://www.tomshw.it/pixel-art-videogame-musei-accolgono-pac-man-soci-38042>.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Pixeloso *agg.* o **Pixelloso** • “E' [sic] quando la grafica di un videogame o un'immagine digitale è di qualità talmente bassa da venire fuori quasi quadrettata”.

Cfr orologi.formfree.it 3 ottobre 2005 <http://orologi.forumfree.it/?t=4937849>.

Es: “Giusto un piccolo tutorial per creare il vostro personale avatar pixeloso!”.

Esempio da: Minecraftitalia.it (<https://www.minecraft-italia.it/forum/t-tutorial-come-creare-un-pixeloso-avatar-come-quello-di-notch-eightbit-me>).

Platform *agg.* ‘A Piattaforme’ • “Videogioco a piattaforme (in inglese platform game, platform o platformer) è il termine adottato per indicare i videogiochi d'azione dove la meccanica di gioco implica principalmente l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme spesso disposte su più piani, mentre le tematiche trattate nei videogiochi di tale genere possono a loro volta appartenere a numerose combinazioni di stili e generi”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_a_piattaforme.

Es: “Quando si parla di migliori giochi platform e dei più bei videogiochi mai pubblicati per le varie console e i vari sistemi, non è facile stilare una classifica di gradimento che accontenti tutti”.

Esempio da: retrogamesplanet.it 1 luglio 2016 <http://www.retrogamesplanet.it/news-curiosita/i-10-migliori-videogiochi-platform-di-sempre/5019/>.

Post game *s. m.* o **End game** • *Molti videogiochi al termine dell'avventura constano di una parte chiamata “post game” che viene evidenziata spesso dopo i titoli di coda e ha lo scopo di allungare la durata del gioco. Spesso i “post game” portano il giocatore a scoprire luoghi nascosti, a svolgere obiettivi particolari o partecipare a missioni che si possono sbloccare solo alla fine del gioco. I “post game” sono un sistema che è stato ideato allo scopo di dare un incentivo in termini di lunghezza ai giocatori, i quali avevano cominciato a preferire tendenzialmente i giochi online che hanno una durata assai maggiore rispetto a un normale gioco per console.*

Es: “Ecco le cose da fare nel post-game di Pokémon Sole e Luna!”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 24 novembre 2016 <https://www.pokemonmillennium.net/giochi/88875-spoiler-ecco-le-cose-da-fare-nel-post-game-di-pokemon-sole-e-luna/>.

Predictare *v. intr.* o **Eseguire una predict** ‘Predire’ • “Significa essere capaci di intuire l'azione che compierà [sic] *l'avversario* e agire di conseguenza (nel modo migliore possibile). La predict consente di attaccare il nemico anche quando quest'ultimo cerca

di difendersi, oppure, di difendersi da un suo attacco per portarsi, allo stesso tempo, in una situazione di vantaggio [...]”.

Cfr Pokemontimes.it <https://www.pokemontimes.it/home/giochi/meccanismi-videogiochi/meccanismi-avanzati/predict/>.

Es: “[...] Le prime tre mosse sono quelle migliori. Per la quarta mossa avete una scelta più vasta e qui vi potrete sbizzarrire. Specchiovelo è buono se avete la giusta Predict [...]”.

Esempio da: Pokemontimes.it <https://www.pokemontimes.it/home/giochi/gli-speciali-di-oak/glacion/>.

Pro *s. m.* ‘Professionista’ ● “Abbreviazione di ‘Professional’ - Giocatore professionista, con alto livello o che gioca da molto tempo”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Sono troppo PRO! - MINECRAFT ITA [...]”.

Esempio da: YouTube.com 15 marzo 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=oxkvOYQVjek>.

Processare *v. trans.* ● *Avviare, far funzionare, mettere sotto l'azione del processore della console, il videogioco. Questo termine, primariamente diffuso in campo informatico, rappresenta un prestito di lusso adattato dall'inglese.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Es: “Minecraft: OPS! Un errore ha impedito di processare la tua richiesta. Riprova”.

Esempio da: Tomshw.it 21 ottobre 2017 <https://www.tomshw.it/forum/threads/minecraft-ops-un-errore-ha-impedito-di-processare-la-tua-richiesta-riprova.696189/>.

P.T.S. *sigla* o Public Test Server ‘Server pubblico dove effettuare test’ ● “Server pubblico dove viene testata una nuova versione o patch del gioco prima del rilascio ufficiale”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Il PTS (Public Test Server) è un server pubblico di prova. Si tratta di un server che il team di sviluppo apre ai giocatori, permettendo di testare i nuovi contenuti in anticipo, prima della loro uscita, con lo scopo di ricevere suggerimenti e feedback utili”.

Esempio da: Thedivisiondarkzone.it <http://thedivisiondarkzone.it/pts-server-pubblico-di-prova/>.

P.V.E. *sigla* o Player Versus Environment ‘Giocatore contro l’universo circostante’ • “PVE è un acronimo che sta per Player VS Environment, ovvero il giocatore contro l’universo che lo circonda. Questo vuol dire che le pratiche e le missioni PVE sono quelle che riguardano il computer, nei quali si combattono ‘bot’ gestiti dal server e dove la componente umana, almeno dall’altro lato, è praticamente assente”.

Cfr Chesignifica.net <http://chesignifica.net/significato-pve/>.

Es: “Salve a tutti! quali sono le migliori [sic] classi da giocare in entrambi gli ambiti? Per pve, intendo, soprattutto [sic] dungeon e eventi della seconda metà del gioco”.

Esempio da: Mmorpitalia.it 29 agosto 2009 <https://www.mmorpitalia.it/threads/classi-pve-wwwww.326061/>.

P.V.P. *sigla* o Player Versus Player ‘Giocatore contro giocatore’ • “PVP sta proprio a significare Player versus Player, ovvero la parte di quei giochi che riguarda la lotta diretta tra due o più giocatori ‘umani’. La sigla si utilizza in contrapposizione con PVE, che vuol dire invece Player versus environment, che indica invece la modalità di gioco contro gli NPC, ovvero i personaggi gestito dal computer [...]”.

Cfr Chesignifica.net <http://chesignifica.net/significato-pvp/>.

Es: “[...] Visto che non sono di parte e amo un pvp equilibrato e se intendo pvp non si parla solo di ‘arene’ ma anche del 1 vs 1 [...]”.

Esempio da: Battle.net 12 settembre 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17616842005>.

Puggare *v. intr.* ‘Riempire’ • *Quando per una determinata missione, istanza, o in una qualsiasi azione multi-giocatore non vi sono abbastanza membri disponibili in una gilda, clan o compagnia, si può decidere di coinvolgere dei partecipanti esterni: in tal caso si dice che il gruppo è “puggato da fuori” o “puggato dall’esterno”.*

Es: “[...] Partendo dal principio che non possiamo impedire sempre il ‘roll’ ai puggati, specialmente quelli che abitualmente vengono con noi, cominceremo, dalle prossime volte, a bindare dei pezzi per la gilda [...]”.

Esempio da: Nomen-omen.it <http://www.nomen-omen.it/regole-del-raid/>.

Pull *s. m.* ‘Attrazione’ • *Il pull è la prima fase di un attacco di gruppo e designa il momento in cui i difensori attirano verso di sé il nemico. I pull avvengono principalmente nelle modalità di gioco P.V.E.*

Es: “[...] Il mio DK tank è peccato frost e difficilmente perdo aggro. Questo perche [sic] nel primo secondo di pull i caster del party stanno ancora caricando le spell [...]”.

Cfr Mmorpitalia.it 22 maggio 2009 <https://www.mmorpitalia.it/threads/problema-dk-tank.260900/>.

Pullare *v. trans.* ‘Attirare verso qualcuno’ • “Da pull (in inglese tirare, attrarre) cioè attirare dalla distanza i mob”.

Cfr Mmorpitalia.it 13 ottobre 2008 <https://www.mmorpitalia.it/threads/terminologia.207309/>.

Es: “[...] Uscendo dalla porta della stanza alle coord (57.5, 64.4) si è su una piazza dove c’è un costrutto che si può pullare abbastanza facilmente [...]”.

Esempio da: Wowhead.com <http://it.wowhead.com/quest=43563/generatore-di-tempeste-di-mana-effimere>.

Push *s. m.* ‘Pressione’ • “Attacco finalizzato a pressare il nemico, in un determinato momento della partita”.

Battle.net 20 agosto 2010 <https://eu.battle.net/forums/it/sc2/topic/443014533>.

Es: “[...] Il push continua e riusciamo a cappare [sic] seguendo la ritirata avversaria [sic] [...] convergiamo tutti in base loro ad inanellare kill importanti portando a casa le prime spinte morali. [...]”.

Esempio da: Lupusetagnus.it 10 febbraio 2007 <http://lupusetagnus.forumfree.it/?t=14319699>.

Pushare *v. intr.* ‘Spingere’ • “Premere contro qualcuno, fare pressione.”

Cfr Garzantilinguistica.it <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=push>.

Es: “[...] Questa tecnica di pushare velocemente e poi potersi spostare/scappare è chiamata ‘split-push’. Per cercare di far accumulare un grande quantitativo di minion per poi distruggere la torre [...]”.

Esempio da: Legacypro.com http://legacypro.com/news_items/league-of-mechanics-controllo-della-wave.

Quest *s. f.* ‘Missione’ • “Missione solitamente assegnata da un NPC, che una volta portata a termine, è retribuita con denaro, con oggetti di vario tipo o punti esperienza”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Come molti di voi sapranno completare le quest vi permetterà di ottenere oggetti rari e molto spesso premi in denaro.”.

Esempio da: Uagna.it 24 novembre 2011 <http://www.uagna.it/videogiochi/come-fare-soldi-facili-su-skyrim-16309>.

Questare *v. intr.* • *Eseguire, svolgere una o più missioni (quest).*

Es: “[...] È meglio questare a livello di tempo, ma probabilmente è meglio questare in ogni caso [...]”.

Esempio da: Battle.net 21 giugno 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/7702180205>.

Quittare *v. trans.* • “Derivato dall’inglese to quit: abbandonare, uscire, rinunciare, lasciare. Viene spesso utilizzato in ambito informatico o nei videogiochi per definire un utente che abbandona una partita oppure lascia una sessione”.

Cfr Definizione.com 23 dicembre 2014 <http://www.significato-definizione.com/Quittare>.

Es: “L’avversario ha quittato la partita di calcio e ho vinto a tavolino”.

Esempio da: Cfr Definizione.com 23 dicembre 2014 <http://www.significato-definizione.com/Quittare>.

Ranged *avv.* ‘A distanza’ • “Sono i danni inferti da lontano (appunto con armi che possono essere usate senza avvicinarsi all’avversario). Un ‘long ranged shooter’ è qualcuno che spara da lontano”.

Cfr

Proz.com	20	agosto	2007
----------	----	--------	------

https://www.proz.com/kudoz/english_to_italian/games_video_games_gaming_casino/2093702-ranged_in_different_contexts.html.

Es: “Una volta capito quale modalità di gioco ti è più congeniale e ti piace di più (ranged, melee, healer e tank), potrai tranquillamente scegliere una classe [...]”.

Esempio da: Battle.net 24 giugno 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17612261182>.

Raid *s. m.* ‘IncurSIONe’ • “Un gruppo composto da più di 5 persone, dove l’esperienza viene notevolmente ridotta, ma è possibile affrontare zone simili alle instance che si affrontano con 10, 25 o 40 giocatori cercando di abbattere [sic] singoli boss o branchi di trash potentissimi, i quali cedono un loot ottimo”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Rpgitalia.net 14 settembre 2009 <https://www.rpgitalia.net/forum/discussioni/guida-alle-abbreviazioni-videogiochi-e-non.6232/>.

Es: “[...] Fatemi sapere i vostri posti preferiti, i raid e i dungeon che vi sono entrati nel cuore!”.

Esempio da: Battle.net 9 giugno 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17611972104>.

Raidare *v. intr.* • “Fare dei raid”.

Cfr Altervista.org 8 marzo 2009 <http://www.traviantrucchi.altervista.org/it/viewtopic.php?f=3&t=6>.

Es: “Orda su Pozzo: cercasi Tank e Dps ansiosi di raidare!”.

Esempio da: Battle.net 10 luglio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17616122519>.

Realm *s. m.* ‘Reame’ • *Un realm o reame, nei giochi online è una versione-copia del gioco nella quale possono vigere delle funzioni differenti rispetto all’originale. In certi casi in un realm di gioco ci possono essere alcune suddivisioni in base alla lingua o allo stile di gioco che si sceglie di adottare; questi ultimi tipi di reame sono, tuttavia, molto meno diffusi rispetto agli altri, poiché la funzione di suddividere i giocatori in base alla propria scelta di lingua avviene assai più spesso attraverso l’uso di diversi “canali di gioco” all’interno di una stessa sessione. I reami più diffusi sono generalmente quelli in cui, in alternativa alla versione di gioco originale, si può scegliere di giocare su delle patch precedenti, espansioni, oppure in delle versioni di gioco in cui le missioni sono più facili o l’ottenimento dell’esperienza è più veloce. In alcuni giochi vi è addirittura la possibilità di creare dei reami da zero con regole e funzioni decise dal giocatore stesso.*

Es: “[...] Incontrerai persone di varie nazionalità quando giocherai ‘Arene’ o ‘Campi di battaglia casuali’, inoltre puoi organizzarti a livello classificato in maniera ‘Cross-realm’, ossia attraverso reami”.

Esempio da: Battlecraft.it 30 settembre 2017 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/forum/dubbio-su-scelta-del-reame-54794>.

Resettare

1 *v. trans.* • “Dall’ingl. ‘to reset’ riportare allo stato iniziale, azzerare”, ovvero *reinstallare il gioco.*

2 *v. trans.* • *Togliersi di dosso l’effetto di un attacco nemico, che colpisce il proprio avatar di gioco con “incantesimi” che infliggono danno prolungato nel tempo.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Treccani.it <http://www.treccani.it/vocabolario/resettare/>.

Es 1: “[...] Ogni gioco presenta un metodo specifico per essere resettato [...]”.

Esempio 1 da: Yahoo.com 2012 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120906124559AAOwSNF>.

Es 2: “[...] Questo resetta tutti i cooldown’ delle pozioni, quindi dovremo usarne 2 prima di questa fase ed una appena disponibile [...]”.

Esempio 2 da: Battlecraft.it 6 dicembre 2017 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/notizie/guida-ai-boss-argus-il-distruttore-56173>.

Rekt *sigla o* Completely Wrecked ‘Completamente distrutto’ • *Espressione proveniente dall’abbreviazione del termine inglese “wrecked”, utilizzata per canzonare il proprio avversario.*

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Es: “[...] Che cosa significa get rekt noob?”.

Esempio da: Hivariate.com 22 gennaio 2019 <https://hivariate.com/it/questions/12045813>.

Respawn *s. m.* o Repop ‘Spuntare di nuovo’ • “Termine che significa ‘produrre più volte qualcosa’, in gergo MMORPG si utilizza in realtà quando si aspetta che un mostro rinasca, dopo averlo ucciso, per [...] ucciderlo di nuovo. Si dice appunto *aspettare il respawn*, *anche se* in italiano spesso si utilizza il termine RE-POP [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Ciao a tutti, come da titolo mi chiedevo se esiste un addon che ti indica più o meno quando un raro o mob sono stati uccisi per calcolare più o meno il tempo di respawn [...]”.

Esempio da: Battle.net 24 marzo 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17610892138>.

Ress *s. m.* ‘Resurrezione’ • *Il ress è l’atto di resuscitare un avatar di gioco attraverso dei poteri magici o per mezzo di specifici oggetti.*

Es: “[...] La situazione attuale, ti fa [sic] passare la voglia di giocare perché in molte situazioni muori in un punto e il cimitero di ress è a eoni di distanza”

Esempio da: Battle.net 18 settembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17613433366>.

Ressare *v. trans.* ‘Resuscitare’ • “Il significato è resuscitare, riportare in vita un personaggio morto [...]”.

Cfr Accademiadellacrusca.it <http://www.accademiadellacrusca.it/it/scaffali-digitali/articolo/gergo-giochi-ruolo-online>.

Es: “[...] Comunque [sic] se non sei vicino al corpo non puoi ressarre [...]”.

Esempio da: Battle.net 18 settembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17613433366>.

Retro *s. m.* o Retrogaming ‘Giochi del passato’ • “Il termine retrogaming [...] *fa riferimento ai* videogiochi del passato. In genere i retrogamers hanno accesso a videogiochi di una precedente generazione grazie all’utilizzo delle console originali, ma spesso ricorrono a particolari emulatori [...]”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Retrogaming>.

Es: “Benvenuti in RetroBit, la raccolta di giochi retro Giochi online gratis!”.

Esempio da: Retrobit.tv.it <http://www.retrobit.tv/it-it/>.

R.N.G.

1 sigla o Run And Gun ‘Corri e spara’ • “Stile di combattimento negli MMORPG e negli sparattutto che consiste [...] nel correre in giro per la mappa di gioco per cercare gli avversari ed ucciderli senza [...] mai fermarsi”.

2 sigla o Random Number Generator ‘Generatore di numeri casuali’ • “Metodologia di ottenimento risorse. Tale metodo consiste nella generazione casuale di un numero che, in base a dei valori [...], estrae da una tabella relativa a un determinato evento una ricompensa”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es 1: “Spara, corri e usa i veicoli che trovi nei Run and Gun. Tra i più famosi giochi gratis di questo genere c’è il mitico Metal Slug!”.

Esempio 1 da: Microgiochi.com <http://www.microgiochi.com/giochi-run-and-gun/>.

Es 2: “[...] Utilizzando un programma chiamato RNG Reporter, è possibile calibrare il programma stesso in base a quelle variabili che ho scritto sopra e il programma stesso ti dice quali sono il pokemon [sic] che ottieni se fai partire il gioco ad un determinato orario o se premi determinati tasti [...]”.

Esempio 2 da: Pokemonmillennium.net 30 aprile 201 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/8199-cosè-lrng/>.

Rollare *v. trans.* ‘Lanciare i dadi’ • “A differenza del verbo rollare, che deriva dal francese rouler ‘arrotolare’ e significa propriamente ‘arrotolare strettamente’ (usato anche come gergalismo per indicare l’azione di arrotolare una sigaretta o uno spinello), il termine rollare impiegato nei giochi di ruolo deriva dall’inglese to roll ‘lanciare’ e vuol dire ‘tirare, lanciare i dadi’; vale sia per quelli ‘reali’ che per quelli ‘virtuali’ (Il roll è un ipotetico lancio di dadi che può dare come risultato un numero casuale tra 1 e 100, chi rolla di più vince)”.

Cfr Accademiadellacrusca.it 9 gennaio 2018 <https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/il-gergo-dei-giochi-di-ruolo-online/85>.

Es: “Il roll è un ipotetico lancio di dadi che può dare come risultato un numero casuale tra 1 e 100, chi rolla di più vince”.

Esempio da: Battle.net 29 ottobre 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/12533824575>.

Rom *s. f.* o Read Only Memory ‘Memoria di sola lettura’ • “In quasi tutti i giochi arcade i dati (software, grafica, audio, ecc.) sono memorizzati in chip di memoria di sola lettura (Read Only Memory, ROM) sebbene in alcuni casi siano utilizzati anche floppy disk, CD-ROM o cassette. I dati contenuti in questi supporti vengono letti e riscritti in file contenenti l’esatta copia del chip da cui provengono attraverso un

processo chiamato dumping. Tali file (indipendentemente dal supporto dal quale provengono) vengono [sic] chiamati ROM. Solitamente un gioco è composto da più ROM (alcune per l'audio, alcune per la grafica, ecc.). L'insieme di tutte le ROM di un gioco prende il nome di ROM Set. Le cartucce utilizzate dalle console sono un altro tipico esempio di ROM”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Dizionariovideogiochi.it <http://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=rom>.

Es: “MAME: Le 50 Migliori Roms”.

Esempio da: Hotinggratis.it 23 maggio 2016 <http://andyllon.hostinggratis.it/index.php/2016/05/mame-migliori-roms/>.

Rotation *s. f.* ‘Rotazione’ • *Presenti soprattutto negli M.M.O.R.P.G., le rotation sono serie di magie o abilità che il giocatore è tenuto a eseguire in un certo ordine al fine di rendere più efficaci le proprie azioni.*

Es: “Ciao a tutti. Da poco ho raggiunto un ‘IL’ di 506: è ora di cambiare specializzazione a Fuoco. Volevo chiedervi se la rotation pubblicata sul sito Noxxic, ad esempio, è valida oppure ce ne sono di migliori e se potete riportarmele [...]”.

Esempio da: Battle.net 18 aprile 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/7341114502>.

R.O.T.F.L. *sigla* o Rolling For Laughing Out Loud ‘Rotolarsi per quanto si stia ridendo forte’ • “ROTFL è ancora più forte di LOL perché in inglese è l'abbreviazione di ‘mi sto rotolando a terra dalle risate’”.

Cfr Focusjunior.it 1 ottobre 2016 <https://www.focusjunior.it/tecnologia/che-cosa-significa-lol>.

Es: “[...] ROTFL viene utilizzato per battute che ci farebbero ridere anche nella vita reale”.

Esempio da: Sedweb.it 24 luglio 2014 <https://sedweb.it/2014/07/cosa-significano-acronimi-internet/>.

Run *s. f.* ‘Corsa’ • “È un modo particolare per affrontare un dungeon nel quale si ignorano i mob e si corre da ‘punto di respawn’ a ‘punto di respawn’, in genere una volta arrivati in fondo i pg si fanno uccidere intenzionalmente e aspettano che tutti i mob siano tornati indietro nelle loro posizioni, così che una volta resuscitati tutti i giocatori si trovano velocemente in fondo al dung [sic] e possono dedicarsi al boss finale avendo consumato meno pozioni di vita. Per fare una run è necessario che i pg conoscano il percorso migliore per arrivare il più lontano possibile senza essere uccisi. Non è un modo di fare [...] corretto ma sicuramente è veloce e rischioso”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: *Facciamo una run veloce di quest'incursione.*

Rushare *v. intr.* ‘Scattare’ ● “Andare in giro per la mappa correndo *allo scopo di attirare nemici verso di sé* [...]. Con questa tecnica si fanno molte uccisioni ma si muore anche molte volte [...]”. *Questa tecnica può essere usata anche in P.V.E. per velocizzare lo svolgimento di una missione, istanza ecc.*

Cfr Yahoo.com 2011 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110718094704AA7iNI3>.

Es: “[...] Ho notato che spesso i “rumble” rushano anche se sono contro un team full ad o un molto aggressivo [sic] [...]”.

Esempio da: Leagueoflegends.com settembre 2017 <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/discussioni-generalit/iu58RHAi-perche-si-rushano-i-boots-su-rumble>.

R.V.R. *sigla* o Realm Versus Realm ‘Reame contro reame’ ● “Variante del PVP raggruppato per reami. In questo caso i giocatori appartengono ad un ‘reame’ e possono attaccare solo personaggi di reami diversi in apposite zone denominate ‘zone di frontiera’”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: *Nei server con poca utenza si potrebbe scegliere di adottare una modalità R.V.R. per incrementare la presenza di utenti nelle diverse modalità di gioco.*

S> *sigla* o Selling ‘Vendere’ ● “È l'opposto di B>, lo si usa quando si ha l'intenzione di vendere un oggetto”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Per esempio ‘S> armatura d'oro’ quando si sta tentando di vendere questo determinato oggetto e si sta invitando gli altri giocatori a acquistarlo”.

Esempio da: Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Sbrettare *v. intr.* ‘Sputare con forza’ ● *Questo verbo è utilizzato per descrivere il momento in cui un mostro sputa dalla bocca una sostanza, di qualsivoglia tipo, in grado di infliggere notevoli danni ai propri punti salute.*

Es: “[...] Una volta pulito taunterà il boss (non fatelo finchè [sic] sbretta sennò shotta il raid girandosi) [...]”.

Cfr Forumfree.it 12 settembre 2010 <http://darkbringerswowguild.forumfree.it/?t=50722647>.

Server *s. m.* ● “[...] Si tratta di un computer o di un programma che fornisce i dati richiesti da altri elaboratori, facendo quindi da *host* per la trasmissione delle

informazioni virtuali [...]. *I giochi online si appoggiano su dei server che funzionano grazie all'interazione tra un launcher privato e i servizi di un server ospitante [...].* Chi crea una partita o un server dedicato lancia il programma lato server, un utente che vuole connettersi ad una partita online o in locale lancerà il programma lato client. Il server si riconosce per una porta e un indirizzo: l'indirizzo individua la macchina all'interno della rete (o anche internet) sulla quale 'giererà' il programma server, mentre la porta è il punto di accesso dal quale il programma lato server mette a disposizione i vari 'servizi' per i client che si connetteranno. I client si riconoscono soltanto attraverso l'ip [...].

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Server>.

Es: "Ciao ragazzi, scusate se vi disturbo. E' [sic] un paio di settimane che sto giocando qui sui server ufficiali [...]."

Esempio da: Battle.net 25 luglio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17616491983>.

Sgravo agg. • "[...] Davvero forte".

Cfr Gamesnet.it 17 marzo 2007 <http://www.gamesnet.it/showthread.php/416104-II-termine-quot-sgravo-quot>.

Es: "Non è mai bello partire come approccio ad un mmorpg [sic] con 'voglio la classe più sgrava!' [...]."

Esempio da: Mmorpgitalia.it 20 febbraio 2009 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/quale-la-classe-piu-sgrava.223711/>.

Shoppare v. trans. • "Comprare dallo shop (negozio) ad esempio comprarsi una nuova patch del gioco".

Cfr Yahoo.com 2017 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20161020080154AAUnxQS>.

Es: "[...] Ogni botta di fortuna va a finire con la tipica frase 'hai shoppato'".

Esempio da: Nostale.it 2 agosto 2013 <https://board.it.nostale.gameforge.com/index.php/Thread/58363-Quanto-ho-speso-per-il-gioco/>.

Shoppone s. m. 'Compratore compulsivo' • *Viene definito "shoppone" chi spende i propri soldi per acquistare dagli store online dei siti su cui gioca dei vantaggi, spesso spendendo delle cifre abbastanza alte.*

Es: "Ciao a tutti, purtroppo mi duole sentirmi dire da molte persone che shoppo (anche evitandole loro ti diranno alla 1° occasione 'shoppone' [...])."

Esempio da: Nostale.com 2 agosto 2013 <https://board.it.nostale.gameforge.com/index.php/Thread/58363-Quanto-ho-speso-per-il-gioco/>.

Shottare *v. trans.* ‘Abattere’ • “Da Shot, sparare. In gergo qualcosa viene ‘shottato’ quando viene eliminato [...] velocemente [...]”.

Cfr Yahoo.com

2010 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20091019033227AAS45fA>.

Es: “Quando escono gli add piccoli devi shottarli ed invece quando escono gli infernali devi kitarli”.

Esempio da: Battle.net 22 dicembre 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17617582371>.

Skill *s. f.* • “Abilità, conoscenza in o di qualcosa”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Reverso.net <http://context.reverso.net/traduzione/inglese-italiano/skill>.

Es: “[...] Mi sapete dire se esiste qualche cosa (tipo una barra a vista) che permette di inserire almeno 20 skill (quindi usando la prima fila di tasti 1 2 3 e la seconda qwerty) di modo che posso lanciare qualsiasi skill senza doverla cercare fra le diverse barre a disposizione? [...]”.

Esempio da: Battle.net 18 aprile 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/14381088468>.

Skillare *v. intr.* ‘Specializzarsi’ • “Deriva dall’inglese skill ‘abilità’, ‘talento’ (in italiano si preferisce la traduzione ‘abilità’ per cui il termine skill è considerato femminile). La skill è una qualsiasi capacità di cui è dotato un personaggio, come abilità magiche, abilità fisiche (maneggiare specifiche armi), abilità legate a determinate professioni ecc.; il verbo skillare significa ‘aumentare le proprie competenze’, ‘sviluppare determinate abilità’ [...]”.

Cfr Accademiadellacrusca.it <http://www.accademiadellacrusca.it/it/lingua-italiana/consulenza-linguistica/domande-risposte/mob-killato-pg-skillato-gergo-giochi-ruolo-o>.

Es: “[...] Voi che ne pensate? skillo leatherworking spendendo un cifra [sic] o skillo skinning facilmente brevemente a costo 0? [...]”.

Esempio da: Battle.net 13 aprile 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/3686610642>.

Skippare *v. trans.* ‘Evitare’ • “Dall’inglese ‘to skip’ che significa saltare, andare oltre”. *Questo verbo viene utilizzato per indicare l’atto di “evitare di far qualcosa” o*

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

di “non attaccare” uno specifico bersaglio durante missioni o sessioni di gioco varie, al fine di concluderle più velocemente.

Cfr Yahoo.com 2012 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111121094927AAi9SWQ>.

Es: “[...] Come funziona la battaglia? In realtà è solo un’animazione di 10 dei tuoi mostri (scelta casuale) che eseguono attacchi contro il Boss. Tu non devi fare nulla. Si può anche skippare [...]”.

Esempio da: Blogspot.it 20 dicembre 2016 (<http://summonerswar-guida.blogspot.it/2016/12/world-boss-boss-mondiale-panghor.html>).

Sloggar *v. intr.* ‘Disconnettersi’ • “Il verbo sloggar [...] consiste nel compiere il log-out, ovvero l’uscita dall’area riservata”. *Nel caso dei videogiochi si usa il verbo sloggar generalmente per indicare la disconnessione da una sessione di gioco online.*

Cfr Altervista.org 11 febbraio 2014 <http://tecnamente.altervista.org/2014/02/11/webzionario-loggare-e-sloggar/>.

Es: “[...] Poiché non c’è niente di interessante, sloggherò immediatamente [...]”.

Esempio da: Altervista.org 11 febbraio 2014 <http://tecnamente.altervista.org/2014/02/11/webzionario-loggare-e-sloggar/>.

Spam *s. m.* • “Per spam si intendono normalmente messaggi non desiderati inviati da un sistema elettronico più precisamente messaggi non richiesti [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Smeet.com <https://it.smeet.com/glossario/internet/spam>.

Es: “[...] Mi spiego meglio: se crei una chat generale accessibile da tutti in ogni dove diventerà uno spam improponibile di mille e mille cose [...]”.

Esempio da: Battle.net 28 dicembre 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17225983649>.

Spammare ‘Fare qualcosa a ripetizione’

1 *v. trans.* • “Postare su qualsiasi argomento, anche [sic] quando non si ha niente da dire, con post inutili, al fine di attirare l’attenzione su di sé [sic] o di aumentare il numero di post [...]”.

2 *v. trans.* • *Premere uno o più tasti a ripetizione allo scopo di eseguire un’azione il più velocemente possibile.*

Cfr Multiplayer.it 15 giugno 2002 <http://forum.multiplayer.it/showthread.php?67509-II-quot-vero-quot-significato-di-spammare>.

Es 1: “Spam!!! Si chiede di nn [sic] spammare altrove!!!”.

Esempio 1 da: Hclclan.com 10 giugno 2009
<http://www.hclclan.com/Forum/viewtopic.php?f=26&t=193&start=11760>.

Es 2: “Dicono che per migliorarsi con il mouse un buon modo è spammare APM a inizio partita [...]”.

Esempio 2 da: Battle.net 22 agosto 2012 <http://www.battle.net/forums/itsc2/topic/5192399375>.

Sparatutto *agg.* o Spara-tutto • “Con sparatutto (ingl. shooter) si indicano diverse categorie di videogiochi in cui l’azione predominante è sparare con diversi tipi di armi a distanza, ma non necessariamente armi da fuoco, ai nemici [...]”.

Cfr Wikipedia.org <https://it.wikipedia.org/wiki/Sparatutto>.

Es: “Non importa qual è il campo di battaglia o le armi nelle tue mani virtuali, dovrai fare del tuo meglio per rimaner concentrato e calmo. Ricorda o uccidi o sarai ucciso in questi giochi sparatutto in prima persona online”.

Esempio da: Gioco.it <http://www.gioco.it/giochi/sparatutto-in-prima-persona>.

Spawn *s. m.* ‘Apparizione’ • “Spawn è un termine gergale usato nei videogiochi per indicare l’apparizione [...] di un personaggio giocabile, non giocabile o un oggetto. Il respawn consiste nella riapparizione di un personaggio o di un nemico dopo la sua morte o distruzione [...]”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Spawn_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Spawn_(videogiochi)).

Es: “[...] I plugins che uso [...] regolano lo spawn dei mob”.

Esempio da: Minecraft-italia.it 28 novembre 2015 <https://www.minecraft-italia.it/forum/t-problema-mob-spawning>.

Spawnare *v. trans.* ‘Spuntare’ • “Rimaterializzarsi [sic] dopo essere *stati* uccisi”.

Cfr Yahoo.com 2013 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20130505032737AAzShsB>.

Es: “Come spawnano i wither skeleton?”.

Esempio da: Minecraft-italia.it 7 settembre 2016 <https://www.minecraft-italia.it/forum/t-domanda-come-spawnano-i-wither-skeleton>.

Spell *s. m.* ‘Incantesimo’ • “È una qualsiasi tecnica o abilità magica, fisica, mentale di cui è dotato un PG [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

“[...] Io non ho capito ancora come si fa perché le spell nella descrizione hanno solo lo scopo di rallentare e infliggere danni senza alcun accenno al congelamento dei nemici [...]”.

Esempio da: Battle.net 6 luglio 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/15161306753>.

Spinner *s. m.* ‘Personaggio che esegue un movimento rotatorio’ • Uno “*spinner*” è un personaggio che ha lo scopo di rimuovere le trappole piazzate sul campo di gioco dagli avversari. Gli “*spinner*” sono spesso dotati di abilità elusive particolari, quali ad esempio maggiore rapidità dei movimenti rispetto agli altri, invisibilità, possibilità di maneggiare oggetti speciali ecc.

Es: “Chi ha le migliori statistiche come spinner?”.

Esempio da: Pokemoncentral.it 29 aprile 2011 <https://forum.pokemoncentral.it/threads/9444/>.

Sprite *s. m.* ‘Folletto’ • “In informatica il termine sprite indica un’immagine bitmap, generalmente bidimensionale (2D), che fa parte di una scena più grande (lo ‘sfondo’) e che può essere spostata in maniera indipendente rispetto ad essa [...]. Esempi di sprite sono gli oggetti 2D inclusi nei giochi, le icone delle interfacce grafiche delle applicazioni, le piccole immagini pubblicate sui siti web”.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Sprite_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Sprite_(informatica)).

Es: “[...] Usando solo sprite ci si riferisce solitamente alle immagini usate durante la lotta, mentre per riferirsi ai personaggi *che* appaiono durante l’avventura si usa il termine sprite overworld”.

Esempio da: Pokemoncentral.it <https://wiki.pokemoncentral.it/Sprite>.

Spreddato *agg.* • Sparso, sparpagliato.

Cfr Reverso.net <http://context.reverso.net/traduzione/inglese-italiano/spread>.

Es: “[...] In questa fase il raid deve restare spreddato per fare sì [sic] che “Pain and Suffering”, una sorta di fulmine multitarget che lascia un dot [...], non colpisca di fila troppe volte [...]”.

Esempio da: Shinseiki.forumfree.it 24 ottobre 2012 <http://shinseiki.forumfree.it/?t=63656850>.

Startare *v. trans.* ‘Incominciare’ • “Dall’inglese ‘to start’, *iniziare qualcosa*”.

Cfr Corriere.it http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/S/start.shtml.

Es: “[...] Ora però mi sorge un dubbio... in un server 1x mi conviene startare alle 6:00 per non perdere tempo o è meglio aspettare? [...]”.

Esempio da: Altervista.org 11 marzo 2012
<http://www.traviantrucchi.altervista.org/it/viewtopic.php?f=5&t=2406>.

Stabbato *agg.* • “Una mossa stabbata è una mossa dello stesso tipo di chi la usa”, pertanto si può usare tale definizione all’interno di alcuni giochi dove un personaggio si può specializzare solo nell’uso di specifiche abilità. Ad esempio, se un cecchino, specializzato nell’uso delle armi da fuoco, colpisse il proprio avversario con un coltello non gli inferirebbe un “attacco stabbato”: si potrebbe parlare di “colpo stabbato” qualora egli attaccasse con un fucile. L’aggettivo “stabbato” deriva dalla sigla STAB, ovvero la sigla del calcolo dei danni utilizzata nei giochi “Pokémon”: per tale ragione questo termine inizialmente utilizzato solo nel gergo dei giochi “Pokémon”, si poi è diffuso anche in altri contesti.

Cfr Domanderisposte.it 18 giugno 2009 http://domanderisposte.tuttogratis.it/pokemon-diamante-e-perla/16639/cosa-vuol-dire-stabbato/515295/#refresh_ce.

Es: “[...] ‘Gelopugno’ non è valido con ‘Assorbipugno’, ciò significa che ‘Incrocolpo’ è perciò un attacco stabbato di scelta di Toxicroak [...]”.

Esempio da: Forumcommunity.net 21 gennaio 2011 <http://pokemon.ita.forumcommunity.net/?t=43459020>.

Stack *s. f.* ‘Barra di segnalazione’ • *Le stack sono delle barre che compaiono durante alcuni particolari combattimenti per segnalare ai giocatori il tempo di durata di un certo attacco o abilità che designa il proprio personaggio.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Es: “[...] Per curare il ‘danno nature’ iniziale, a quel punto, puoi lanciare un ‘renew’ su chi prende 1 stack di ‘blaze’ per fare cure un po’ più dirette [...]”.

Esempio da: Battle.net 15 gennaio 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/13124236445>.

Streamer *s. m.* ‘Trasmittitore’ • *Uno streamer è un giocatore che filma le proprie prestazioni in diretta e le condivide pubblicamente su internet attraverso delle piattaforme apposite come “Twitch”. I giochi al giorno d’oggi sono sempre più impegnativi, pertanto molti giocatori neofiti tendono a guardare spesso le partite online o i “gameplay”, allo scopo di imparare le meccaniche di gioco o semplicemente per diletto. Chi “streamma” spesso guadagna delle cifre in denaro in proporzione al numero di visualizzazioni che riesce a ottenere, in più, può ricevere delle donazioni da parte degli spettatori online sul proprio conto personale, gestito attraverso i sistemi del sito su cui si streamma. “Gli streamer più famosi sono considerati delle vere celebrità di Internet, con ‘legioni di fan’ che dedicano tutta la loro ammirazione durante*

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

le dirette [...] di qualche videogioco [...]. Molti personaggi famosi sono sostenuti da sponsor e da centinaia di migliaia di seguaci [...]"

Cfr Toshw.it 28 giugno 2017 <https://www.tomshw.it/streaming-twitch-guida-definitiva-84836>.

Es: “Non importa su quale piattaforma decidiate di iniziare la vostra carriera di streamer, dovrete sempre lavorare per costruirvi il vostro brand personale e la vostra presenza sui social media”

Esempio da: Medium.com 18 ottobre 2016 <https://medium.com/@followarmisael/voglio-diventare-uno-streamer-una-guida-quasi-completa-3c7bd4d06850>.

Stun *s. m.* ‘Stordimento’ • “Lo stun rappresenta il tempo in cui, con una determinata ‘*magia*’ [...] di cui è dotato un PG, si può paralizzare l’avversario per un lasso di tempo”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Bhe [sic] non sapevo che il ‘silence’ fosse piu [sic] sgravo di uno stun quando le abilità fanno decisamente meno danni! [...]”

Esempio da: Leagueoflegends.com <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/c/campioni-e-gameplay-it/F0ALc9Ed-siamo-arrivati-al-culmine>.

Stunnare *v. trans.* ‘Stordire’ • “Da ‘stun’, è lo stordimento dell’avversario che non potrà fare nulla, neanche sotto botte pesanti”.

Cfr Mmorpgitalia.it 15 agosto 2004 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/terminologia.207309/>.

Es: “[...] Dal momento che il bersaglio stunnato non è in grado di muoversi né di fare qualunque altra azione [...]”

Esempio da: Metin2.it http://wiki.metin2.it/index.php/Possibilit%C3%A0_di_Svenimento.

Sweeper *s. m. o f.* ‘Spazzino’ • “Un *giocatore* [...] che ha il compito di attaccare e mandare KO [...] avversari il più agevolmente e rapidamente possibile. Può avere mosse che gli consentono di aumentare le proprie statistiche [...]: in questo caso di chiama ‘PowerUpper’ o ‘StatUpper’. Vi sono 4 Tipi di Sweeper, in base alle loro Stats e al ‘movepool’ (che è l’insieme delle mosse apprendibili, a differenza del ‘moveset’ che sono le 4 mosse scelte):

‘Physical Sweeper: [...] improntato all’offensiva fisica. [...]

‘Special Sweeper’: [...] improntato all’offensiva speciale. [...]

‘Mixed Sweeper’: [...] utilizza sia mosse speciali che fisiche.

‘Cleaner’: conosciuto anche con il nome di ‘Lategame Sweeper’, il cleaner entra in campo [...] *nel* momento in cui la lotta sta per finire e annienta tutti [...] *gli avversari* indeboliti che si ritrova davanti [...]. A differenza degli altri lui, in genere, non abusa di un boost particolare o di un ‘Choice Item’, poiché dotato di Mosse priorità, o di statistiche offensive elevate a scapito delle difese [...]”. *Il termine Sweeper, inizialmente utilizzato per lo più nei giochi R.P.G., come “Pokémon”, oggi è usato anche in altri contesti.*

Cfr Pokemonmillennium.net 11 giugno 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/57675-guida-ai-ruoli-nel-battling-competitivo-labc-di-un-player/>.

Es: “Sto cercando di inserire uno ‘sweeper speciale’ nel mio team, ma non saprei chi mettere [...]”.

Esempio da: Pokemoncentral.it 12 settembre 2010 <https://forum.pokemoncentral.it/topic/7228/>.

Switchare *v. trans.* • “Termine dall’inglese ‘to switch’ o ‘to switch up’, *a seconda dal contesto in cui è usato, può assumere il duplice significato di accendere o [...] passare a [...]*”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Theideasmachine.it 26 agosto 2014 <http://www.theideasmachine.it/fai-colpo-sul-tuo-boss-con-3-termini/>.

Es: “Come da oggetto, visto che è un periodo che ho pochissime sere per raidare di gilda ho switchato la offspec da healer a tank”.

Esempio da: Netgamers.it settembre 2007 <https://netgamers.it/showthread.php?t=502095>.

Tank *s. m.* ‘Carro armato’ • “Negli mmorpg [sic] il tank è un giocatore che mira intenzionalmente ad assumersi l’aggro dei mob, *per [...]* proteggere gli altri membri del party, che possono curarlo e/o causare danno più efficacemente al mob”. *Il termine tank può essere utilizzato anche nei giochi non di ruolo per indicare un personaggio con ottime doti difensive e che non si concentra solo a ricevere danni, ma possiede anche buone qualità per rispondere agli attacchi nemici. Il tank fa dell’equilibrio la sua migliore dote: ha ottime qualità difensive e buone qualità offensive.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Il tank migliore dipende da patch a patch [...]”.

Esempio da: Battle.net 3 febbraio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17615012206>.

Tankare *v. intr.* ‘Contrastare i nemici’ • *Il verbo tankare viene utilizzato per descrivere l’azione in cui “[...] un’unità o un gruppo di unità vengono adoperate per*

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

assorbire i danni *avversari* in uno scontro al fine di preservare il più a lungo possibile gli *altri membri del gruppo*".

Cfr Battle.net 6 dicembre 2011 <https://eu.battle.net/forums/it/sc2/topic/3061868796>.

Es: “[...] Ho sempre voluto un pg capace di tankare al meglio e di battere da solo interi gruppi di nemici durante le missioni [...]”.

Esempio da: Battle.net 3 febbraio 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17615012206>.

Target *s. m.* ‘Bersaglio’ • “Termine [...] che significa propr. ‘bersaglio, obiettivo’ [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Treccani.it <http://www.treccani.it/vocabolario/target/>.

Es: “[...] Il comando per lanciare una magia su un personaggio non selezionato come target ma che si trova sotto il cursore del mouse è [...]”.

Esempio da: Battle.net 21 gennaio 2018 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17617712614>.

Targettare *v. trans.* • “Bersagliare, prendere di mira uno specifico soggetto o bersaglio”.

Cfr Reverso.net <http://context.reverso.net/traduzione/inglese-italiano/To+target>.

Es: “[...] Con il comando/assist seguito dal nome del ‘main tank’, si targetta l’obiettivo del ‘main tank’ [...]”.

Esempio da: Cacciatoridireliquie.it 23 luglio 2013 <http://cacciatoridireliquie.forumfree.it/?t=66539125>.

Tauntare *v. trans.* ‘Provocare’ • “Provocare un attacco, o [...] sfottere, stuzzicare”.

Esempio da: Wordreference.com 20 ottobre 2009 <https://forum.wordreference.com/threads/taunt-nei-videogiochi.1568849/>.

Es: “Testiamo il Quest Taunt Warrior! Hearthstone ITA”.

Esempio da: YouTube.com <https://www.youtube.com/watch?v=oHloZ6NnW0o>.

Texture *s. m.* ‘Immagine del gioco’ • “Il termine texture [...] si riferisce all’insieme di variazioni cromatiche e morfologiche possedute da qualsiasi materiale presente nella realtà. Una texture, in computer grafica e nel graphic design, è comunemente un’immagine bidimensionale [...] riprodotta su una o più facce di un modello tridimensionale poligonale o sul foglio virtuale. In base al grado di casualità

dell'immagine, le texture possono essere disposte lungo uno spettro che va da texture regolari a texture stocastiche, collegate da transizioni graduali [...]”.

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Wikipedia.org [https://it.wikipedia.org/wiki/Texture_\(grafica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Texture_(grafica)).

Es: “[...] Sono finito sotto le texture della guarnigione e sto volando da circa un’ora sotto di queste, come da titolo. Richiedo un intervento abbastanza urgente per farmi uscire da qui [...]”.

Esempio da: Battle.net 14 novembre 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/12618235379>.

T.Y. *sigla* o Thank You • “Grazie”.

Cfr Garzanti.it <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=TY>.

Es: “[...] Se invece intendi un messaggio moderno e quindi un’abbreviazione: thank you, grazie”.

Esempio da: Yahoo.com 2009 <https://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090909012227AA97JCD>.

Tryhardare *v. intr.* ‘Povare seriamente’ • *Prendere parte a una sessione di gioco impiegando il massimo impegno.*

Es: “[...] L’ideale è buttarti su un mazzo che sai usare e tryhardare [...]”.

Esempio da: Blizzard.com 23 settembre 2019 <https://eu.forums.blizzard.com/it/hearthstone/t/rank-5-per-la-prima-volta/876/3>.

T.S. *sigla* o Teamspeak o TS3 • “Un popolare programma che permette ai giocatori di parlare fra loro in modo vocale, invece che digitando”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “[...] Il problema esiste praticamente da quando l’ho scaricato essendo che non sono mai riuscito a parlare su ts [sic] a causa di questo problema [...]”.

Esempio da: Team-speak.it 7 aprile 2012 <https://www.team-speak.it/archive/index.php/t-3998.html>.

Trash *s. m.* ‘Spazzatura’ • *In alcuni giochi vengono definiti trash dei mostri facili da affrontare che si trovano tra un boss e l’altro.*

Es “[...] Da ‘paladino’ riesco a fare tutti i trash dei raid lvl 60 e anche i boss piu [sic] facili”.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Esempio da: Mmorpgitalia.it 21 febbraio 2009 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/raid-da-fare-in-solo.226773/>.

Triggerare v. *intr.* • “Triggerare significa attivare un ‘effetto trigger’, ovvero un effetto che può essere attivato solo ad una determinata condizione”.

Cfr Jollyroger.net <http://jollyroger.forumcommunity.net/?t=53455480>.

Es: “È possibile triggerare lo ‘spawn dei Regi’ (quello con Wailord e Relicanth che sicuramente non riuscirò a fare senza cercare una guida) prima di battere la lega? [...]”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 24 dicembre 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/79475-trigger-per-i-regi/>.

Try s. m. o f. • “Tentativo di o per fare qualcosa”.

Cfr Wordreference.com <http://www.wordreference.com/enit/try>.

Es: “[...] Che mi dici delle try andate bene? [...]”.

Esempio da: Mmorpgitalia.it 19 dicembre 2010 <https://www.mmorpgitalia.it/threads/i-raminghi.318159/>.

Uber agg • “È il grado più alto di tutti; *Gli uber sono personaggi* che sono spesso ritenuti troppo forti per poter competere con gli altri. [...] La maggior parte degli Uber sono tali per le loro elevate statistiche [...] tuttavia esistono casi in cui un *personaggio* è considerato Uber non per la sua potenza offensiva ma per le sue capacità di supporto”. *Il termine Uber inizialmente utilizzato solo nei giochi R.P.G. come “Pokémon”, si è ora diffuso anche in altre contesti.*

Cfr Pokemoncentral.it <https://wiki.pokemoncentral.it/Tier#Uber>.

Es: “Nell’Uber c’è tutto ciò che è troppo forte”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 31 marzo 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/52152-smogon-e-le-tiers/>.

U.I. sigla o Users Interface ‘Interfaccia utente’ • “L’interfaccia utente, denominata UI (user interface), assume le fattezze del mezzo d’interazione tra videogioco e fruitore. In altre parole, essa articola la forma dell’espressione con la forma del contenuto del videogioco affinché il giocatore possa muoversi, in quanto soggetto dell’enunciato o attore, all’interno di quest’ultimo. Il soggetto dell’enunciato viene, in tal senso, inteso come l’utente realizzato nel mondo virtuale in quanto personaggio. In questo caso [...] ci si riferisce al videogioco in quanto ‘pratica’, ovvero come ‘insieme di azioni articolate e orientate che implicano l’uso di diverse risorse semiotiche da parte di chi

vi partecipa')⁴⁵. Non esiste videogioco privo di interfaccia: il fruitore è obbligato ad interagirvi in ogni caso. La sua presenza può essere più o meno marcata, più o meno evidente, a seconda della scelta dell'enunciatore inteso come creatore del videogame o programmatore".

Cfr Metastrati.wordpress.com <https://metastrati.wordpress.com/2016/11/15/audio-ed-interfacce-nei-videogiochi-mmorpg/>.

Es: "[...] Quale sarà il modo migliore di interagire nella realtà virtuale? Quali saranno le UI più adatte? E soprattutto, nella realtà virtuale ci sarà veramente bisogno di un'interfaccia utente per come l'abbiamo intesa finora? [...]".

Esempio da: Wired.it 3 settembre 2015 <https://www.wired.it/internet/web/2015/09/03/quale-user-experience-realta-virtuale/>.

Unstuck s. m. 'Liberazione da un blocco' • *L'unstuck è un'operazione che un giocatore può effettuare attraverso un pannello di controllo, solitamente situato sul sito di riferimento o nel menu iniziale del gioco stesso, che ha l'effetto di riportare forzatamente il personaggio all'ultimo punto di salvataggio. Generalmente la "funzione di unstuck" è efficace contro molti bug e permette al giocatore di risolvere determinati problemi senza dover contattare l'assistenza del gioco.*

Es: "Pg in caduta libera richiederebbe unstuck".

Esempio da: Battle.net 14 novembre 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/12618245176>.

Up

1 agg. o Rimanere up 'Restare vivi' • *Fare attenzione. Esortazione usata spesso nei gruppi durante le fasi più concitate di un combattimento.*

2 avv. 'Addosso' • "Attivo, in funzione". *Generalmente se un gioco è acceso o connesso si può dire che questo "è up"*

Es 1: "Up, stiamo sempre cercando persone che vogliono unirsi. Forza ragazzi che tra poco incominciamo i raid. Divertimento assicurato!!!!".

Esempio 1 da: Battle.net 13 dicembre 2017 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17617153734>.

Es 2: "[...] Tieni Rinnovo up su tutti quelli che prendono danno [...]".

Esempio 2 da: Battle.net 13 gennaio 2015 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/13124236445>.

⁴⁵ A. MENEGHELLI, *Dentro lo schermo. Immersione ed interattività nei god games*, Milano, Edizioni Unicopli, 2007.

Vendor *s. m. o f.* ‘Venditore’ • “Un commerciante NPC che compra e vende item. Alcuni hanno merci specifiche e ci si può riferire a loro in tal modo”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “Dove posso trovare il vendor di armature in questa città?”.

Esempio da: Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Visual novel *s. f.* ‘Novella visuale’ • *Le “visual novel” sono dei giochi interattivi in cui il giocatore attraverso il proprio avatar ha lo scopo di vivere un’avventura come se si trovasse all’interno di un racconto. In questi giochi tutte le decisioni prese dal giocatore portano differenti risvolti all’interno della trama e, conseguentemente, incidono sul finale dell’avventura stessa.*

Es: “Oggi proviamo insieme ‘Raging Loop’, visual novel a tinte horror ambientata nel piccolo villaggio di Yasumizu [...]”.

Esempio da: Oldgamesitalia.net 29 ottobre 2019 <http://www.oldgamesitalia.net/visual-novel>.

V.R. *sigla* o Virtual Reality ‘Realtà virtuale’ • “[...] Attualmente il termine è applicato solitamente a qualsiasi tipo di simulazione virtuale creata attraverso l’uso del computer, dai videogiochi che vengono visualizzati su un normale schermo, alle applicazioni che richiedono l’uso degli appositi guanti muniti di sensori (wired gloves) [...]”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Realtà_virtuale.

Es: “Scopri gli ultimi giochi per PS VR e le prossime uscite in azione”.

Esempio da: Playstation.com <https://www.playstation.com/it-it/explore/playstation-vr/games/>.

Wall *s. m.* ‘Muro difensivo’ • *In alcuni giochi sono definiti “wall” i personaggi che “hanno in genere una bassa velocità e alte statistiche difensive. Come per gli Sweeper, ci sono tre tipi di Wall (da ‘muro’ in inglese):*

‘Wall fisico’: alta difesa [...]

‘Wall speciale’: alta difesa speciale [...]

‘Wall misto’: alta difesa e difesa speciale [...]”.

Cfr Alteravista.org <http://mewwebsite.altervista.org/Battling/ruoli.html>.

Es: “Quali sono i migliori wall fisici?”.

Esempio da: Pokemonmillennium.net 10 febbraio 2014 <https://forum.pokemonmillennium.net/topic/46654-quali-sono-i-migliori-wall-fisici/>.

Wb *s. m.* o **W. Boss** o **World Boss** ‘Boss mondiale’ • *Un world boss è un nemico che si trova in giro per la mappa di gioco e non all’interno di una istanza o un dungeon. Talvolta il punto di apparizione dei world boss viene segnalato nella mappa di gioco nel momento in cui si accetta una determinata missione. Spesso i world boss devono essere affrontati da più giocatori contemporaneamente.*

Es: “Il W. Boss è segnalato da una world quest, lo noti subito perché è colorata di viola”.

Esempio da: Battle.net 7 novembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17614101403>.

Wipe *s. m.* ‘Caduta’ • “[...] Fase di ‘morte temporanea’ del proprio pg”.

Cfr Wowtipsetricks.it <http://wowtipsetricks.blogspot.it/p/significati-del-gergo-nerd-in-wow-e-non.html>.

Es: “[...] Non ne parliamo: 30 minuti per fare gruppo, poi 1 wipe e leftano tutti [...]”.

Esempio da: Battle.net 14 dicembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17614621846>.

Wippare *v. trans.* ‘Ricominciare da zero’ • “Si usa nella forma italianizzata ‘wippare’ [...] per indicare [...] quando tutto il gruppo muore, di solito, a causa di un boss”.

Cfr Sgrollbusters.it 6 maggio 2011 <http://sgorlbusters.forumfree.it/?t=55502708>.

Es: “Personalmente preferirei non farlo il dungeon, piuttosto che dovermi tenere un ‘troll’ per tutta la durata dell’istanza, che ‘ninjapulla’, ‘tira bl’, ti fa ‘resettare i boss’, ti fa wippare”.

Esempio da: Battle.net 14 dicembre 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17614621846>.

W.T.B. *sigla* o **Want To Buy** ‘Desidero comprare’ • “Un commerciante player che desidera comprare qualcosa, *scrive* prima del nome dell’item *da vendere*, la sigla **WTB**, che sta per **Want to Buy**, ovvero ‘Vorrei Comprare’”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “WTB – Want To Buy (voglio comprare). Ad esempio WTB ‘Fortune Cookie’”.

Esempio da: Battle.net 12 agosto 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5071348638>.

W.T.S. *sigla* o **Want To Sell** ‘Desidero vendere’ • “Il contrario di WTB. Sta per **Want to Sell**, ovvero ‘vorrei vendere’”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “WTS – Want To Sell (voglio vendere) [...]. Vendo un oggetto per dell’oro”.

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Esempio da: Battle.net 12 agosto 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5071348638>.

W.T.T. *sigla* o Want To Trade ‘Desidero scambiare’ • “Un commerciante Player che desidera scambiare qualcosa con qualcun altro in un rapporto da definirsi durante la contrattazione”.

Cfr Wikipedia.org https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG.

Es: “WTT – Want To Trade (voglio scambiare un oggetto per un altro)”.

Esempio da: Battle.net 12 agosto 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/5071348638>.

Yard *s. f.* ‘Iarda’ • *La yard nei videogiochi è una tra le unità di misura più utilizzate per indicare la distanza.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Es: “[...] Il monaco con le bolle che fa ti salva già ora, con la statuetta cura a non sò [sic] quante yards [...]”.

Esempio da: Battle.net 6 gennaio 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/9123143386>.

Yell *v. trans.* ‘Urlo’ • *Tipo di font di scrittura a caratteri cubitali che può essere visualizzata in tutti in tutti i canali di un gioco e che ha lo scopo di dare massimo risalto a un messaggio che si vuole inviare.*

Es: “[...] Solitamente kicko quelli che usano addon che spammano in chat raid, in chat say e in chat yell lo stesso messaggio [...]”.

Esempio da: Battle.net 27 agosto 2013 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/8048474792>.

Zergare *v. trans.* • “Col termine ‘to Zerg’ (italianizzato in ‘Zergare’) si intende attaccare in massa cercando di far leva più sulla superiorità numerica che sulla tattica vera e propria [...]. Il termine deriva da ‘Zerg’, nome di una razza presente nel videogioco Starcraft che per via delle proprie caratteristiche permette di produrre un numero molto alto di (deboli) unità, in modo da poterle inviare in continuazione contro il nemico per impedirgli ogni sorta di organizzazione offensiva”.

Cfr Infoplanet.it <http://infoplanet.over-blog.it/article-classificazioni-mmorpg-66412047.html>.

Es: “[...] Non ha neanche chiuso il content ma ha fatto 999999 dps perché hanno zergato il boss in un minuto [...]”.

Esempio da: Battlecraft.it 26 gennaio 2017 <http://www.battlecraft.it/worldofwarcraft/forum/progress-epeen-ftw-t19-nighthold-edition-50248?page=8>.

Zzz sigla • *Dalla voce onomatopeica “zzz”; l'immissione di questo comando in alcuni giochi induce il proprio personaggio a riposare. “Quando c'è l'icona ‘ZZZ’ significa che il personaggio si sta già riposando e sta accumulando [...] riposo, pertanto, successivamente, accumulerà più punti per ogni uccisione”.*

Già attestato in GRADIT 2007.

Cfr Battle.net 6 dicembre 2014 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/12989618982>.

Es: “[...] Altro consiglio a proposito dell'uscire dal gioco [...]: fallo all'interno di una locanda o di una città, quando accanto all'icona del tuo personaggio vedi il fumettino [sic] con scritto ‘ZZZ’. Questo significa che nel periodo in cui ‘starai sloggato’ accumulerai una certa percentuale di ‘bonus nell'exp’, visibile dal colore diverso della barra (sarà blu invece che viola) [...]”.

Cfr Battle.net 11 dicembre 2012 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/6100930180>.

III

Riflessioni conclusive

1. *Comprendere la scelta degli anglicismi: la diffusione*

Avendo già analizzato nel precedente capitolo i fattori linguistici del lemmario, è opportuno, a questo punto, fornire delle risposte alle domande che si erano poste all'inizio di questo lavoro: perché i *gamers* decidono così frequentemente di utilizzare espressioni di matrice anglofona a discapito di quelle italiane? Quali sono le motivazioni principali che caratterizzano questa scelta? Si noti che, naturalmente, le ipotesi che verranno avanzate costituiscono solo delle considerazioni parziali, basate sull'evidenza e, pertanto, le osservazioni esposte qui potrebbero essere sicuramente soggette a perfezionamento e a revisioni.

La prima variabile che si può prendere in esame sotto una chiave di lettura analitico-linguistica riguarda l'oggettivo fattore relativo alla diffusione della lingua inglese che oggi è la più usata al mondo⁴⁶. Una lingua internazionale gode, naturalmente, di grossi vantaggi rispetto alle altre e, di conseguenza, anche i linguaggi che sono strettamente a contatto con un ambiente globalizzato ne risentono a loro volta. Il gergo del *gaming* costituisce, in questo senso, un esempio di tale processo: internet, i server, i blog di informazione e tutte le piattaforme digitali e informatiche attraverso le quali i *gamers* comunicano sono, infatti, di pubblico dominio e, certamente, se impostate in inglese, riescono a coinvolgere un'utenza nettamente superiore rispetto a quella cui potrebbero indirizzarsi se rivolte solo a un pubblico di tipo nazionale. In questo discorso quantitativo rientra, tra l'altro, anche il fattore economico. Internet è ormai diventato un grandissimo veicolo per l'intrattenimento e le sue principali attrattive riguardano il mondo dei video o dei filmati in generale⁴⁷: pertanto colossi come Google Play, Twitch, YouTube, e via dicendo, gareggiano per riuscire a garantire i migliori contenuti. Se, tuttavia, tali siti di intrattenimento non fossero visitati frequentemente, non ci sarebbero le condizioni per gestirne il mercato che vi è dietro: per tale ragione, questi giganti del web hanno escogitato un metodo ingegnoso per garantire e garantirsi dei guadagni

⁴⁶ G. FIORENTINO, *Forme di scrittura in rete: dal web 1.0 al web 2.0.*, In: Marcello Aprile (a cura di), *Lingua e linguaggio dei media. Atti del Seminario di Lecce (22-23 settembre 2008)*, Roma, Aracne, 2010, pp. 193-206.

⁴⁷ L. MOSNA, *Twitch vs Youtube Qual è il miglior servizio di streaming?*, Spaziogames.it, 16 agosto 2015 https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/18197/twitch-vs-youtube.

costanti. In primo luogo, gli utenti che caricano dei video su queste piattaforme sono esortati a inserire dei contenuti di qualità e di buon interesse per la *community* (ovvero l'utenza che guarda i video); successivamente, in base al numero di visualizzazioni che un video riceve (al di sopra di determinate soglie), si elargisce un compenso in denaro all'autore del video o comunque a colui che lo ha messo in rete⁴⁸; infine, il sito sul quale è stato caricato il video, a sua volta, riceve ritorni in denaro investendo in pubblicità (si guardi, a riprova, il caso di YouTube che inserisce all'interno dei video più lunghi, o più popolari, degli spot pubblicitari) o in notorietà, consentendo all'azienda che gestisce i video di entrare in importanti giri d'affari⁴⁹. In tutto ciò, ovviamente, il mondo del *gaming* svolge un ruolo importantissimo, come osserva Flavio Pintarelli, abituale collaboratore della rivista online *Prismo*:

Con un valore di mercato stimato intorno ai 3,8 miliardi di dollari a livello mondiale, il comparto gaming rappresenta la branca dell'industria dell'intrattenimento con le migliori prospettive di crescita, e negli Stati Uniti ben il 42% della popolazione (circa 155 milioni di persone) dichiara di giocare ai videogame almeno tre ore a settimana. Non stupisce perciò scoprire che, nella lista dei 20 canali con il maggior numero di iscritti su YouTube, cinque siano curati da gamer e dedicati al mondo videoludico. Tra questi, il già citato PewDiePie, coi suoi 41 milioni di iscritti, può fregiarsi del titolo di detentore del maggior numero di utenti al mondo: più del doppio degli One Direction e di Rihanna, rispettivamente quinti e sesti con "solo" 18 milioni di iscritti. Ciò detto, sarebbe limitante individuare le ragioni del successo del "fenomeno YouTuber" nella sola correlazione tra la grandezza del mercato videoludico e il successo dei contenuti a tema gaming; esistono infatti altri motivi, ma prima di affrontarli conviene domandarsi quando, dove e perché nasce la voglia di guardare un'attività così squisitamente performativa come giocare ai videogiochi⁵⁰.

Insomma, filmare video in cui ci si registra mentre si esegue un videogioco è diventato, ormai, un fenomeno diffusissimo su internet, particolarmente, all'interno della *community* di YouTube. A tal proposito, tra le questioni maggiormente discusse, nel recente passato, relative al pubblico di quest'ultima, si possono citare delle diatribe innescate dalla presunta ipocrisia che certi utenti hanno rimarcato, sfruttando la notorietà dei temi videoludici. Da un lato ci sono i *gamers* e i loro *supporters*, che hanno sempre prodotto contenuti relativi al mondo dei videogiochi, dedicandosi unicamente a tale attività; dall'altro, invece, si pongono alcuni "YouTubers generici" (ovvero persone che caricano video su YouTube, spesso allo scopo di ricavarne proventi), i quali, di norma, nei canali personali trattano argomenti totalmente estranei

⁴⁸ S. ARANZULLA, *Come YouTube paga i video*, Aranzulla.it, <https://www.aranzulla.it/come-youtube-paga-i-video-66228.html>

⁴⁹ *Amazon entra nel mondo dei videogames: acquistato Twitch per 970 milioni di dollari*, *Ilmessaggero.it*, 28 agosto 2014 https://www.ilmessaggero.it/tecnologia/hitech/amazon_mondo_videogames_acquistato_twitch-557808.html.

⁵⁰ F. PINTARELLI, *Professione YouTuber*, *Prismomag.com*, 5 febbraio 2016 <http://www.prismomag.com/professione-youtuber/>.

al mondo dei videogiochi, ma che, per seguire le tendenze in voga si sono finti “appassionati giocatori”, sottraendo parte del pubblico di intrattenimento ai veri *gamers* e agli *streamers*⁵¹.

La situazione appena menzionata è ancora una volta indicativa e mette in risalto, in maniera evidente, l'importanza che ha assunto attualmente il fenomeno videoludico. I numeri parlano chiaro: bisogna sfruttare il business il più possibile finché si può e, naturalmente, anche i *gamers* si devono adeguare a questa tendenza: non è un caso, infatti, che il fattore economico sia stato citato all'interno del discorso legato alla diffusione dell'inglese. Una conseguenza di ciò, d'altronde, è proprio la penalizzazione dell'uso delle lingue nazionali sul web, a vantaggio della lingua inglese; questa tendenza si può riscontrare in maniera netta anche in italiano. Si confronti qualche caso in evidenza:

- “Thief - Gameplay ITA – Let’s Play #04 - Iniziamo la missione di Basso”.

Cfr YouTube.com <https://www.youtube.com/watch?v=gxjsGtV7weA>.

- “Italian - Big Farm - Forum - Goodgame Studios”.

Cfr Google.it,

https://www.google.it/search?ei=eg2pWv3JO8iasAf_g47ADw&q=biggest+forum+ita&oq=biggest+forum+ita&gs_l=psy-ab.3..33i160k112.21495.35136.0.35352.34.22.0.2.2.0.139.2005.9j10.20.0....0...1c.1.64.psy-ab..15.19.1919.6..0j35i39k1j0i22i30k1j0i67k1j0i131k1j0i131i67k1j0i20i263k1j0i10k1j0i203k1j0i10i203k1j0i13i30k1j0i22i10i30k1.207.ZnlwcrHY-Ss.

- “Pokémon Italian Generation - Pokémon Go, nuovi Pokémon di settimana”.

Cfr Google.it,

https://www.google.com/search?q=Pok%C3%A9mon+Italian+Generation+Pok%C3%A9mon+Go%2C+nuovi+Pok%C3%A9mon+di+settimana&rlz=1C1CHBF_itIT842IT842&oq=Pok%C3%A9mon+Italian+Generation++Pok%C3%A9mon+Go%2C+nuovi+Pok%C3%A9mon+di+settimana&aqs=chrome..69i57.1988j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8.

Da questi esempi, ricavati dal motore di ricerca Google e dal sistema di ricerca su YouTube, si può evincere che gli autori dei precedenti link hanno probabilmente adoperato queste parole-chiave, in una forma mista di italiano e inglese, allo scopo di attirare verso le proprie pagine un'utenza assai maggiore rispetto a quella che si potrebbe avere con delle inserzioni scritte unicamente in italiano. Tale propensione ad utilizzare parole che hanno una matrice inglese, tra l'altro, è definibile come una sfaccettatura del fenomeno del “clickbaiting”, ovvero, una tendenza volta ad attirare più utenti possibile in direzione di un determinato contenuto, attraverso l'inserimento di parole “accattivanti” all'interno dei titoli ottenuti come risultato di una qualsiasi ricerca su Google. I metodi di ricerca su internet sono sistematicamente legati alle parole e, in ovvia conseguenza di ciò, è molto più facile che un link in due lingue venga aperto più frequentemente rispetto a un link che si presenta in una sola lingua.

⁵¹ Cfr YouTube.com, *Aprire un canale di gameplay su YouTube non è per tutti*, 11 maggio 2014
<https://www.youtube.com/watch?v=z9oLjgQBKhk>.

Insomma, è indubbio che la necessità di rivolgersi a un pubblico più vasto possibile abbia un importante peso nelle scelte linguistiche dei *gamers*. Ma la frequenza degli anglicismi dipende solo da questo? Evidentemente no. Le dimostrazioni presentate, infatti, rimarcano un uso di termini totalmente in inglese, e non di forme italianizzate delle parole inglesi. Tra l'altro, i *gamers* cercano, in molti casi, di giocare versioni di gioco tradotte nella loro lingua di riferimento, per una questione di chiarezza. È naturale che per un italiano leggere dialoghi, obiettivi, comandi in inglese potrebbe favorire errori di comprensione o, comunque, non risultare così immediato come sarebbe in lingua natia. Inoltre, va aggiunto che la lingua in uso nelle chat è variabile: tutto dipende dalla persona con cui si interagisce. Le chat vengono utilizzate per lo più nei giochi per computer, e in tal caso, ci si attiene alle regole del buon senso. Se ci si trova in un server italiano si comunica in italiano, eccezion fatta per i frequentissimi anglicismi che vengono usati quasi inconsciamente; le frasi mantengono, al di là di tutto, una struttura impostata sulla lingua madre, anche se, talvolta, vengono impiegate parole inglesi di largo uso come *best*, *big*⁵², *help* e così via. Se invece ci si trova a giocare con compagni di nazionalità differente, o in server "internazionali", il veicolo linguistico da utilizzare è quello inglese.

Ovviamente la condizione diastratica media dei *gamers*, che sono spesso studenti o ex studenti, permette loro una buona padronanza dell'inglese, ma, certamente, non gli impedisce commettere errori. A tal riguardo, molti server internazionali adottano dei "canali" di discernimento, attraverso i quali le comunità di *gamers* provenienti dallo stesso luogo, possono chattare in modo circoscritto. In sostanza, un *gamer* italiano che voglia comunicare per iscritto attraverso la sua lingua ha essenzialmente due opzioni: in primo luogo, cercare un server di gioco unicamente in italiano, oppure, in alternativa, tentare la fortuna in un server internazionale. Qualora optasse per la prima ipotesi, comunque, egli andrebbe incontro al rischio di ritrovare, presso i server nazionali, un'utenza numerica assai inferiore rispetto a quella dei server mondiali; d'altro canto, nel caso della seconda variante, pur ottenendo la possibilità di interagire con molte più persone, costui vedrebbe quantomeno ridotte le sue possibilità di incontrare connazionali. Insomma, nel *gaming* la lingua italiana subisce indubbiamente la concorrenza del gigante inglese che, a livello di frequenza d'uso, la sovrasta in modo inesorabile. L'unica certezza, in ogni caso, è che tantissimi giocatori nostrani risultano essere costantemente alla ricerca di server o canali dove si parli la loro lingua⁵³, pertanto, si può conseguentemente asserire che, il fattore della diffusione non è, di sicuro, l'unico a influire sulla scelta degli anglicismi.

⁵² *No, non ci servono big dps ;) ce n'è abbastanza di dps alto in gilda ;) sei libero di venderti a chiunque xD*, Battle.net, 10 febbraio 2018 <https://eu.forums.blizzard.com/it/wow/?page=8>.

⁵³ *Gilde Italiane su server non italiani*, Battle.net, 3 marzo 2016 <https://eu.battle.net/forums/it/wow/topic/17610631654>.

2. L'immediatezza

Nel paragrafo precedente si è più volte insistito in merito all'importanza che hanno i fattori di diffusione nel mondo del *gaming*. Tuttavia, sembra abbastanza evidente che gli italiani non cerchino di circondarsi di un ambiente linguistico prettamente inglese: al contrario, vi sono molti giocatori che vanno alla ricerca di chiarezza e tale chiarezza gli può essere restituita solo attraverso il consulto delle istruzioni di gioco redatte nella lingua che più si avvicina alla loro, poiché spesso i giochi sono tradotti in poche versioni differenti. Indubbiamente il web, come si è visto, non presenta l'italiano tra le prime lingue di utilizzo all'interno di una ricerca in internet, ma ciò dipende anche dalle circostanze, giacché il *gaming* è un linguaggio in cui un elevato numero di parole deriva dal gergo informatico che è, per antonomasia, il più foriero di anglicismi⁵⁴. Inoltre, tutorial, guide, server, informazioni di qualsiasi tipo, sono molto più facilmente reperibili in inglese: d'altro canto, non è detto che ogni gioco possa avere un'utenza internazionale, pertanto, è molto plausibile che, in qualche caso, un *gamer* cerchi delle notizie sul web, riguardo un gioco x del quale ha sentito parlare in altri contesti, reperendone solo poche informazioni in inglese e nessuna in italiano. Risulta, perciò, consequenziale che in un ambiente dove la lingua inglese viene usata fittamente, le lingue nazionali gradualmente si indeboliscano. C'è, però, un altro fattore che permette all'inglese e agli anglicismi di penetrare così capillarmente all'interno delle altre lingue, ed è quello dell'immediatezza. I videogiocatori, soprattutto quando comunicano, hanno bisogno di scrivere in maniera più rapida possibile. Si confronti, ad esempio, il gran numero di sigle e di acronimi presenti all'interno di questo lemmario: sono ben 59, e costituiscono il 21.4% delle voci complessive. Inoltre, ancor più che per la comunicazione scritta, un linguaggio rapido e immediato risulta necessario nell'uso orale. Quando ci si trova in gruppo per svolgere una determinata attività o missione, in molti casi la velocità di espressione è un tratto fondamentale. Se un giocatore si accorge che un suo compagno sta per essere attaccato da un membro del team avversario deve avvisarlo repentinamente. Se un membro del gruppo ricorda che un boss entra in una fase di attacco particolare, alla quale si deve prestare speciale attenzione, lo deve ricordare agli altri il prima possibile, e così via. L'inglese subentra, dunque, in questa circostanza, poiché può risultare di uso più immediato rispetto all'italiano. Di seguito, a tal proposito, sono elencati alcuni termini per confrontare la differenza sillabica tra gli anglicismi propri della lingua del *gaming* e le loro traduzioni italiane:

Drop/pa/re (trisillabo) = **Rac/co/glie/re** (quadrisillabo)

Kill (monosillabo) = **Uc/ci/sio/ne** (quadrisillabo)

Mob (monosillabo) = **Mo/stro** (bisillabo)

⁵⁴ *L'informatica e l'inglese*, Diciamoloinitaliano.com, 15 marzo 2018 <https://diciamoloinitaliano.wordpress.com/category/statistiche-sugli-anglicismi/>.

Quest (monosillabo) = **Mis/sio/ne** (trisillabo)

Tank (monosillabo) = **Di/fen/so/re** (quadrisillabo)

La lista appena presentata è solo una piccola dimostrazione di ciò che si stava sostenendo ma, in linea di massima, questa tendenza emerge abbastanza nettamente se si getta uno sguardo anche solo superficiale al glossario qui presentato. In ben quattro casi sui cinque tra quelli citati, si può notare che le parole inglesi sono costituite da monosillabi, mentre le traduzioni italiane sono composte per lo più da trisillabi e quadrisillabi. A queste, vanno poi aggiunte le tante voci che verrebbero tradotte con due parole o con piccole perifrasi come:

Boss = mostro finale

Bugusare = abusare di un bug

Expire = fare esperienza

Oneshottare = uccidere con un colpo solo

Raidare = fare dei raid

Insomma, è un dato di fatto che, buona parte degli anglicismi, nel linguaggio del *gaming*, possano costituire una risorsa importante per rendere un discorso breve ed essenziale. Si può, dunque, dire che le scelte linguistiche dei *gamers* siano dovute unicamente ai due fattori della diffusione e dell'immediatezza fin qui trattati? In realtà la risposta è nuovamente negativa. Bisogna dissentire pure in questo caso, poiché anche la seconda variabile appena presa in esame non è del tutto verificabile. Invero, accanto ai tantissimi esempi che sembrano dimostrare come gli anglicismi risultino essere più concisi delle parole italiane, si possono, invece, riscontrare alcuni casi in cui questi termini appaiono sillabicamente equivalenti, o addirittura più lunghi, rispetto alle traduzioni nostrane.

A/chieve/ment o **A/chie/ve/ment**

(trisillabo o quadrisillabo in certe pronunce) = **Con/qui/ta** (trisillabo)

Cra/sha/re (trisillabo) = **Ca/de/re** (trisillabo)

Dun/ge/on (trisillabo) = **An/tro** (bisillabo)

Par/ty (bisillabo) = **Grup/po** (bisillabo)

Tuttavia, soffermarsi semplicemente sulle osservazioni oggettive che si possono evincere dall'analisi dei dati, non potrà mai far scaturire una risposta in grado di spiegare *in toto* le motivazioni legate alle scelte linguistiche dei *gamers*. Bisogna, pertanto, cercare una qualche giustificazione che trascenda il rigore statistico e si soffermi un po' di più sul fattore umano che caratterizza le attitudini dei giocatori stessi.

3. Il villaggio globale

La globalizzazione ha un ruolo chiave nelle trasformazioni della società e, certamente, costituisce anche una variabile importantissima per quanto riguarda l'interazione tra i *gamers*. Grazie ad internet i videogiocatori possono farsi degli amici, ammirare le capacità dei campioni del proprio gioco preferito, o compiacersi in qualità di *pro gamers*, regalando dei contenuti divertenti ai loro fan⁵⁵: insomma, il fattore umano è molto più importante di quello che si possa credere. Risulta, perciò, quasi consequenziale chiedersi se le interconnessioni virtuali possano, in qualche modo, svilupparsi alla stregua delle interazioni che avvengono all'interno di una comunità vera e propria. Molto interessante, a questo proposito, è uno studio condotto da Stefano Tardini e Lorenzo Cantoni, presentato durante la conferenza internazionale di IADIS (international association for development of the information society), che ebbe luogo nel 2005 a Qawra, Malta, ove si mette in risalto, partendo dalle nozioni di strutturalismo dettate da Hjelmslev (1963) e de Saussure (1983), che le comunità linguistiche, in generale, possono essere suddivise in due macro-gruppi secondo la possibilità di interazioni: "pratiche", quando lo scambio di informazioni tra gli interlocutori si sviluppa sull'asse sintagmatico della comunicazione, o "culturali", se, al contrario, il veicolo avviene attraverso l'asse paradigmatico⁵⁶. Gli autori, inoltre, dedicano un intero paragrafo al settore videoludico, denotando già all'epoca l'importanza che con il tempo avrebbe potuto acquisire il fenomeno in questione e, altresì, chiarendo che le comunità di giocatori virtuali rientrano nella seconda tra le categorie sopraccitate. Lo spazio virtuale, dunque, può essere inteso come un luogo che, pur non sussistendo in concreto, esiste come una realtà di fatto in cui, sebbene non siano presenti tutte le caratteristiche effettive di un posto tangibile, un parlante ha comunque la possibilità di esprimersi attraverso l'atto comunicativo. Quest'idea, oltretutto, si pone in evidente soluzione di continuità con la scuola di pensiero del noto sociologo canadese Herbert Marshall McLuhan, che nel 1964 aveva ipotizzato la presenza di un simile spazio trasversale, scaturente dai mass media, portando

⁵⁵ C. CUGLIANDRO, *Il superamento del termine "videogioco" e delle sue categorie*, Deeplay.it, 20 novembre 2016 <http://www.deeplay.it/superamento-del-termine-videogioco/>.

⁵⁶ S. TARDINI, L. CANTONI, *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites' and video games' communities*, In: Pedro Isaías, Maggie McPherson, Piet Kommers (a cura di), *IADIS International Conference e-Society, Atti del convegno di Qawra, (27-30 giugno 2005)*, Qawra, IADIS Publications, pp. 371-378.

all'attenzione della comunità scientifica la sua teoria del "villaggio globale". Pilastro fondamentale della sua letteratura, ampliato e approfondito a più riprese, tale concetto si può riassumere, essenzialmente, secondo una visione del mondo per la quale l'avvento dei mezzi di comunicazione di massa, con conseguente drastica riduzione delle tempistiche legate alla divulgazione delle informazioni, abbia portato portato gli individui all'interno delle diverse società mondiali ad integrarsi tendenzialmente tra di essi su scala planetaria:

Ma l'accelerazione dell'era elettronica è per l'uomo occidentale, alfabeto e lineare, sconvolgente come lo furono le «strade di carta» romane per gli abitanti dei villaggi tribali. Non è infatti una lenta esplosione dal centro ai margini, ma un'implosione improvvisa e una fusione tra spazio e funzioni. La nostra civiltà specialistica e frammentaria, con struttura centro-marginale, vede improvvisamente e spontaneamente tutti i suoi frammenti meccanizzati riorganizzarsi in un tutto organico. È questo il nuovo mondo del villaggio globale⁵⁷.

Di fatto, l'approccio di McLuhan può essere visto come uno tra i primi approfondimenti nei confronti di un argomento che, al giorno d'oggi, ha invece assunto enorme importanza nei campi di studio socio-antropologici, ovvero, il rapporto tra l'essere umano e l'universo digitale. Dopo gli scritti di quest'ultimo, infatti, il coinvolgimento accademico nei confronti dei mass-media subì un'incremento assai notevole, sicuramente incentivato anche dall'evidente interesse che destavano le contemporanee trasformazioni della società e le annesse attenzioni, in direzione delle eventuali conseguenze, che simili innovativi sistemi di interazione avrebbero fatto scaturire nel mondo. Ad onor del vero, qualunque ambito scientifico ebbe modo di confrontarsi con il fenomeno. Per non dilungare eccessivamente la digressione, basti solo far menzione, nei campi della linguistica e dell'economia, alla magistrale indagine condotta da Chomsky e Herman,⁵⁸ sul finire degli anni ottanta, riguardante l'incidenza dei fattori comunicativi legati alle varie forme di strumentalizzazione della propaganda di qualsiasi genere, oppure, nello stesso periodo, alle importanti ricerche di Sinclair⁵⁹ sui correlati stavolgenti che avevano investito il settore pubblicitario. Per quanto concerne la questione legata ai videogiochi, però, si dovette aspettare ancora qualche tempo, perché, naturalmente, fin quando non vennero implementate le chat, le postazioni di gioco casalinghe non permettevano interazioni con gli "sconosciuti" dall'altra parte dello schermo. Delle osservazioni approfondite, quindi, poterono aver

⁵⁷ M. MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, trad. it. Ettore Capriolo, Milano, Garzanti, 1986, pp 112-113.

⁵⁸ Cfr. N. CHOMSKY, E. S. HERMAN, *La fabbrica del consenso*, trad. it Stefano Rini, Milano, NET, 2006, *passim*.

⁵⁹ Cfr. J. SINCLAIR, *Images incorporated: Advertising as industry and ideology*, Londra, Routledge, 1987, *passim*.

luogo solo dalla seconda metà degli anni duemila in poi, quando con l'avvento delle comunità online, fu d'uopo iniziare ad esaminare la situazione più da vicino. In questo senso, una tra le prime personalità di spicco fu Denis McQuail, che nel 2010 definì i giochi per computer dei: "quasi-media", cioè, strumenti di comunicazione ormai a tutti gli effetti che, seppur ancor lungi dall'aver raggiunto il pieno delle proprie potenzialità, avrebbero indubbiamente portato una necessaria ventata di innovazione nei media tradizionali, costringendoli a stare al passo coi tempi⁶⁰. Il periodo che vide l'infittirsi dell'interesse nei confronti della realtà virtuale, comunque, si può dire che ebbe inizio, all'incirca dal 2005 in poi. A tal riguardo, nel 2008, degni di nota furono gli studi di Franco Eugeni, allora professore dell'Università di Teramo, condotti insieme a Valentina Giunco e Laura Manuppella, e riassunti nel paper: *Mondi virtuali: Second Life e la sua economia*. Egli, in quest'opera, conduce uno studio interdisciplinare, spaziando da una prima parte tecnico-filosofica a una successiva scientifico-economica, allo scopo di fornire una trattazione di ampio respiro in grado di abbracciare i diversi ambiti concernenti l'argomento esaminato. Per una questione di attinenza, nel presente volume ci si limiterà, tuttavia, a fare riferimento solo ai collegamenti tra linguaggio e galassia internet, presenti nella prima parte dell'opera:

Il Cyberspazio prevede una sorta di Realtà Virtuale che può essere sperimentata simultaneamente da più persone in tutto il mondo. Questo tipo di definizione, apparentemente fine a sé stessa, nasconde invece una realtà molto interessante che, forse, è lo scopo ultimo della Realtà Virtuale stessa: quello di far coesistere, con una sorta di unione tecnologico-culturale, mondi completamente diversi e lontani. L'obiettivo del cyberspazio è quindi quello di creare una realtà sostitutiva, parallela a quella reale, in grado di far comunicare allo stesso modo e su piani identici, tutti i popoli del mondo [...]. Esistono due grandi categorie di apprendimento: quella che ha un rapporto prevalentemente legato al pensiero e quindi alla logica, e quella che ha un rapporto basato prevalentemente sul pensiero figurativo e quindi legato alla percezione delle immagini. Possiamo affermare che la realtà virtuale appartiene alla seconda categoria del *come* si apprende e che ci si trova davanti ad una forma della conoscenza umana che ci riporta alle origini: l'uomo, infatti, fin dalle sue origini, prima di esprimersi attraverso il linguaggio, lo ha fatto attraverso l'immagine, attraverso un linguaggio che si esprimeva per mezzo dell'uso di simboli [...]. La realtà virtuale è l'evolversi di quello che una volta era rappresentato dal graffito [...]. Un linguaggio più evoluto, come quello che la realtà virtuale mette a disposizione, allarga molto le zone del dicibile [...]. Attraverso i servizi blogging, messaging e le tecnologie come il VoIP 2 (voice overIP), milioni di persone comunicano con amici e utenti in tutto il mondo, spesso senza averli mai incontrati di persona. Il punto cardine del social network è proprio quello di favorire la nascita di comunità virtuali che si sviluppano intorno a grandi centri di interazione digitali [...]⁶¹.

Il Cyberspazio, in questa accezione data dagli autori, si può pertanto identificare con l'universo videoludico in generale, poiché anche presso quest'ultimo, varrebbero le stesse dinamiche appena riportate. D'altro canto, l'intera opera, nella sua parte

⁶⁰ D. MCQUAIL, *McQuail's mass communication theory*, Thousand Oaks, Sage publications, 2010, p. 63.

⁶¹ F. EUGENI, V. GIUNCO, L. MANUPPELLA, *MONDI VIRTUALI: SECOND LIFE E LA SUA ECONOMIA*, In: "Ratio Mathematica", XVIII, 2008, p. 11.

secondaria, consta proprio dell'interpretazione filosofica di "Second Life", uno pseudo-videogioco che permette agli utenti di crearsi una "seconda vita" attraverso la realtà virtuale, e che rappresenta una sorta di estremizzazione del *gaming*, in quanto, le persone giocanti possono giungere a sperimentarvi quasi una dipendenza⁶². A tal proposito sarebbe, invero, necessario ribadire che questa assuefazione nei confronti della realtà virtuale può, in realtà, diventare un problema solo per una piccola percentuale di *gamers*. Tonino Cantelmi, presidente e fondatore dell'ITCI (Istituto di terapia cognitivo-interpersonale di Roma), infatti, riferisce che il fenomeno, secondo alcuni psicologi e psichiatri, potrebbe riguardare non più del 10% degli internauti, termine che, tra l'altro, confermerebbe come "Second Life" non possa essere identificato come un videogioco a tutti gli effetti. Egli, inoltre, sostiene che la percentuale citata sia anche eccessiva e, comunque, parlando di "internauti" si può, come già accennato, rimarcare che costoro non possono essere identificati tutti come "videogiocatori", in quanto il termine si riferisce genericamente a utenti di diverse categorie⁶³. In ogni caso, l'argomento è già al centro di annose questioni nel campo della psicologia, perciò sarebbe non pertinente continuarne un'analisi in questa sede. Questa breve parentesi è stata aperta al solo scopo di dare un accenno più approfondito alla questione sollevata da Eugeni. Fatte certe doverose considerazioni, è dunque d'uopo tornare alle implicazioni puramente linguistiche, in quanto si è potuto mettere in evidenza che il concetto di villaggio globale è intrinsecamente riconducibile all'argomento *gaming*. Sostanzialmente i videogiocatori possono quindi essere considerati come una tipologia di "abitanti" di questi villaggi globali che, trovandosi nella propria comunità online, hanno sviluppato col tempo una specie di "identità virtuale", che li ha portati, di conseguenza, anche alla necessità di elaborare un tipico "gergo" comunicativo che gli appartenesse, e li facesse distinguere dagli altri utenti di internet. Per comprendere meglio l'importanza che assume diastraticamente l'utilizzo di un linguaggio gergale, basterà guardare alla definizione di Treccani, che specifica come il codice costituisca una: "funzione identitaria che accomuna i gerganti, ossia il riconoscimento di far parte di un gruppo che ha gli stessi intenti e analoghi comportamenti"⁶⁴. Ancora, Andrea Masini aggiunge: "Il gergo è la lingua propria di alcuni gruppi di persone ai margini della società, che ne fanno uso all'interno della loro cerchia, con la finalità primaria di promuovere il senso di appartenenza al gruppo, la sua autoidentificazione e coesione interna, e con il risultato di escludere dalla comprensione gli estranei"⁶⁵. Ecco, dunque, l'ultima variabile da identificare all'interno del presente discorso, e che dà conto dell'ampio uso degli anglicismi. Tuttavia, per quanto sia indubbia la funzione criptolalica che l'uso di un gergo possa conferire ai parlanti, bisogna anche necessariamente considerare, come fa notare

⁶² T. CANTELM, *Nuove forme di psicopatologie*, cit., p. 9.

⁶³ *Ibidem*.

⁶⁴ M.T. VIGOLO, Treccani.it http://www.treccani.it/enciclopedia/gergo_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.

⁶⁵ I. BONOMI et al, *Elementi di linguistica italiana*, cit., p. 56.

Glauco Sanga, che tale uso viene estremamente limitato in presenza di estranei⁶⁶. L'inglese è una lingua straniera e, perciò, il suo uso rende sicuramente più difficile la comprensione del gergo in questione da parte degli estranei "indesiderati"⁶⁷. Ma chi sarebbero gli "indesiderati"?

In sostanza si può considerare "di troppo" qualsiasi persona che vive attorno al *gamer* e che non ne comprende la passione per i videogiochi. Il dibattito citato poco fa sulla dipendenza videoludica, è senza dubbio emblematico, poiché insolito. Ad esempio, per i *gamers* più giovani, gli "indesiderati" possono essere senz'altro i genitori, spesso convinti che i figli non siano in grado di distaccarsi dalla realtà virtuale. Si prenda in esame un interessante articolo di Patrizia Mattioli, giornalista de *Il Fatto Quotidiano*, in cui si esplicita come l'argomento in questione sia divenuto, oggi, un fulcro del nuovo conflitto generazionale⁶⁸:

I genitori, soprattutto quelli meno tecnologici, si preoccupano molto nel vedere i figli (sono soprattutto i maschi a scegliere il gioco elettronico), nella loro stanza trascorrere ore a qualche (per loro) incomprensibile gioco: lo valutano come un segnale di sofferenza e considerano esagerato che reagiscano con aggressività ai loro interventi di regolamentarlo e interromperlo. Non riconoscono in loro i ragazzini educati e tranquilli che hanno cresciuto, spesso se ne fanno una colpa e si domandano dove hanno sbagliato, è una domanda che i genitori si pongono spesso di fronte ai figli adolescenti, nella maggior parte dei casi non hanno fatto grandi errori.

Ma i *gamers*, come si è visto, non sono unicamente adolescenti, infatti, l'utenza è in gran parte costituita da adulti⁶⁹. Naturalmente, anche per costoro il *gaming* a volte può costituire motivo di denigrazione, soprattutto quando la passione porta via molto tempo. In un significativo articolo del 2011 si evidenziano le circostanze in cui un pubblicitario statunitense venne pubblicamente denigrato in un'emittente televisiva americana per la sua presunta passione per i videogames⁷⁰:

Hai più di 30 anni e giochi ancora ai giochini? Sei un nerd che si rintana nei seminterrati...
O almeno questo è il pensiero delle presentatrici del Today Show Kathie Lee Gifford e

⁶⁶ G. SANGA, *La segretezza del gergo*, Studi linguistici in onore di Lorenzo Massobrio, 2014 Alessandria, Edizioni Dell'Orso, pp. 804-903.

⁶⁷ G. FIORENTINO, *Italiano della rete nella stampa italiana*, In: "Circola: revue d'idéologies linguistiques", II, 2015, pp. 176-191.

⁶⁸ P. MATTIOLI, *Genitori e figli: il nuovo scontro generazionale è sui videogame*, Ilfattoquotidiano.it, 29 aprile 2016 <https://www.ilfattoquotidiano.it/2016/04/29/genitori-e-figli-il-nuovo-scontro-generazionale-e-sui-videogame/2682772/29-aprile-201687w87287288dw809>.

⁶⁹ Corriere.it, http://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2006/09_Settembre/19/pop_demografici.shtml.

⁷⁰ *Hai più di 30 anni e giochi ancora ai giochini? Sei un nerd che si rintana nei seminterrati*, Gamesblog.it, 12 luglio 2011 <http://www.gamesblog.it/post/25972/hai-piu-di-30-anni-e-giochi-ancora-ai-giochini-sei-un-nerd-che-si-rintana-nei-seminterrati>.

Hoda Kotb, che insieme al loro ospite Donny Deutsch hanno ridicolizzato i videogiocatori in diretta nazionale sulla NBC, davanti a oltre 5 milioni di telespettatori.

Tra l'altro, paradossalmente, Donny Deutsch non aveva neppure menzionato la sua passione per il *gaming* prima di essere sbeffeggiato, anzi, se ne era, in realtà, dimostrato poco interessato. Il programma in questione finì però per trasformarsi in una sorta di processo mediatico gratuito contro i videogiochi. Insomma, sembra che l'opinione pubblica non sia del tutto favorevole al *gaming* e, talvolta, nemmeno le persone più vicine ai *gamers* sembrano capire questo hobby, come ironicamente riporta un altro articolo riguardante il rapporto fidanzati-videogiochi:

Molti uomini sono obbligati, a un certo punto, a separarsi dalla loro amata console per ordine tassativo delle loro compagne. Tutto questo può essere evitato utilizzando la giusta strategia per introdurre gradualmente la cultura del gioco alla tua amata ragazza. Rendi il gioco con i videogame un'attività che piaccia a entrambi! Nota: non ci sono garanzie che le piaccia. Non ti arrabbiare con lei se è questo il caso⁷¹.

In questo passaggio appena citato la situazione viene affrontata in maniera evidentemente ironica, ma, di sicuro, il fulcro della questione rimane abbastanza nodale, giacché, in taluni casi, anche i partner dei giocatori possono identificarsi come l'"elemento indesiderato", così come viene messo in evidenza in un post del forum Gamespot:

"[...] Now, at 25... Even though I have my own flat and a girlfriend [sic]. She can't understand why I like chilling and playing games [...]"⁷².

"[...] *Al momento sono venticinquenne... nonostante io abbia un appartamento mio e una fidanzata. Lei non riesce a capire perché mi piace rilassarmi giocando ai videogiochi [...]*".

[Traduzione mia]

In certe circostanze, i *gamers* possono addirittura arrivare a provare vergogna per la propria passione, come si può leggere in un sondaggio interno di un blog di appassionati:

⁷¹ Wikihow.it <https://www.wikihow.it/Convincere-la-tua-Ragazza-a-Giocare-ai-Videogames>.

⁷² Gamespot.com, aprile 2017 <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/gaming-as-an-adult-33071764/>.

Io invece in alcuni frangenti un po' mi vergogno. Credo ci siano modi più costruttivi per spendere il proprio tempo... forse⁷³.

Anche soltanto attraverso questo esempio, si può evincere con chiarezza che, soprattutto negli anni passati, non di rado i giocatori si sentivano a disagio spendendo del tempo davanti alla console.

Si può quindi dire che il linguaggio assume quasi un valore "autodifensivo" per i *gamers*, che attraverso l'uso degli anglicismi sono anche portati ad attribuire più evidente dignità alla loro passione, riservandogli un carattere maggiormente professionalizzante. Grazie all'inglese, gli italiani riescono a "camuffare" diafasicamente il proprio parlare, esasperando la funzione formale del "gergo", e rendendo così questo slang più simile a una specie di linguaggio settoriale. In questo modo, allora, costoro si sentono "cittadini importanti" del Cyberspazio, nonché individui in grado di comprendere e modificare un codice linguistico che, oltre ad essi, potranno comprendere solo dagli altri abitanti di quello stesso villaggio globale.

4. *Il gaming in espansione continua*

Si è già più volte affermato che il *gaming* è, essenzialmente, un mondo aperto a tutti, giacché la sua larghissima diffusione su tutte le piattaforme digitali gli consente di rivolgersi a un pubblico di qualsiasi tipo. Chiunque può dilettarsi in un videogioco, chiunque può trascorrere "mezz'oretta", divagandosi con lo smartphone o rilassandosi con i giochi di Facebook: il vero *gamer*, tuttavia, si accontenterà molto raramente di un'esperienza videoludica "leggera". I *gamers* autentici prediligono giochi complessi, con una trama articolata o, per lo meno, con un grado di difficoltà tale da "metterli in crisi". Per dirla come Simone Tagliaferri, abituale scrittore del sito Multiplayer.it: "I clicker game sono il grado zero di un certo modo di concepire il medium videoludico"⁷⁴, laddove per clicker game si possono intendere, in senso lato, tutti i giochi che concernono i *casual gamers*. Volendo adottare una metafora sportiva, si potrebbero paragonare i giochi per cellulari o per social network a delle partite sportive tra amici: vi può partecipare chiunque, senza una seria passione per il fenomeno di riferimento e senza nessun fine o scopo particolare. I giochi ai quali prendono parte i *gamers*, al contrario, sarebbero da assimilare a delle vere partite di campionato, poiché c'è bisogno di preparazione prima di poter competere nelle gare online: un "allenamento" che può identificarsi con la fase in cui si sale di livello o, comunque, con il periodo minimo di pratica che il giocatore deve sperimentare prima di poter gareggiare contro gli altri. In secondo luogo, per poter vincere nelle sessioni

⁷³ Hwupgrade.it, 4 ottobre 2003, *Chi si vergogna di essere un videogiocatore?* <https://www.hwupgrade.it/forum/archive/index.php/t-531676.html>.

⁷⁴ S. TAGLIAFERRI, *Fenomeno clicker game*, Multiplayer.it, 12 luglio 2015 <https://multiplayer.it/articoli/153084-clicker-heroes-fenomeno-clicker-game.html>.

di gruppo è necessario creare un affiatamento con il proprio team, come in una squadra sportiva, dove ognuno conosce pregi e difetti dei compagni. In terzo luogo, il *gamer*, in questa sua accezione sportiva, arriverà a gareggiare competitivamente solo nelle categorie che più riflettono le sue abilità: come un calciatore o uno sportivo professionista, egli verrà premiato in base alla sua continuità e alle sue doti, potendo arrivare, in alcuni casi, anche a competere in campionati internazionali con in palio ricchi premi⁷⁵, nonché a guadagnarsi la possibilità di diventare una superstar del mondo del *gaming* o un idolo per tutti gli altri giocatori appassionati al suo stesso gioco. Il paragone tra videogiochi e sport, in ogni caso, non è casuale. Nell'ottobre 2017, infatti, il comitato olimpico internazionale ha aperto le porte al *gaming* come plausibile sport da inserire nelle competizioni a cinque cerchi:

La storica decisione del Cio [sic] è stata comunicata ieri pomeriggio dopo l'atteso summit di Losanna. Per la prima volta si sostiene che i cosiddetti e-sports possono essere considerati «attività sportiva in piena regola». Naturalmente, dicono sempre dal Cio, [sic] i videogiochi per essere pienamente riconosciuti come sport dovranno rispettare i valori olimpici e dotarsi di strutture per i controlli antidoping e la repressione di fenomeni come le scommesse. In concreto c'è la possibilità che nel carnet di titoli olimpici di Parigi 2024 possa esserci qualche videogioco che noi ancora non conosciamo. Tony Estanguet, copresidente del comitato organizzatore di Parigi ha, infatti, confermato che è in programma un colloquio con il comitato olimpico internazionale per far sì che il Videogaming (tecnicamente [...] si dice così) preveda almeno cinque titoli olimpici⁷⁶.

Il fenomeno videoludico, insomma, negli ultimi tempi ha assunto una considerazione davvero non indifferente, e la menzione di questa "questione olimpica" è davvero emblematica in quanto causa di forte dibattito tra gli stessi diretti interessati. Ad oggi, infatti, il business che ruota attorno al mondo dei videogiochi è cresciuto davvero così a dismisura che un eventuale futuro ripensamento del C.I.O. porterebbe senz'altro portare a delle perdite economiche non indifferenti, poiché l'*hype* della comunità videoludica, in attesa di una simile affermazione mediatica, è già alle stelle. I *gamers* intravedono, con l'opportunità olimpica, l'occasione per il loro definitivo riscatto. In sostanza, volendo tracciare una sorta di linea del tempo, potremmo dire che si è passati da una fase iniziale degli anni Ottanta, Novanta e primi Duemila nella quale i videogiochi spopolavano per lo più tra ragazzini e adolescenti⁷⁷, a un successivo avvicendamento in cui quegli ex "ragazzi", ormai diventati adulti, si sono ritrovati a combattere contro i pregiudizi della società: di fatto, si faticava a comprendere la portata del fenomeno in questione e, con l'incalzare dalle polemiche legate al conflitto

⁷⁵ I 10 premi più ricchi dell'eSport su console, Redbull.com, 29 marzo 2016 <https://www.redbull.com/it-it/esport-i-montepremi-pi%C3%B9-ricchi-dei-tornei-su-console>.

⁷⁶ J. GRANZOTTO, "I videogiochi sono sport". La svolta punta le Olimpiadi, Ilgiornale.it, 29 ottobre 2017 <http://www.ilgiornale.it/news/politica/i-videogiochi-sono-sport-svolta-punta-olimpiadi-1457520.html>.

⁷⁷ M. DAL CORNO, Questa non è una passione per 'vecchi'?, Eurogamer.it, 6 settembre 2015 <https://www.eurogamer.it/articles/2015-09-06-questa-non-e-una-passione-per-vecchi-editoriale>.

generazionale⁷⁸, si era anche affermata una forte tendenza per la quale si era adusi sfruttare ogni pretesto⁷⁹ per mettere i videogiochi sotto una cattiva luce⁸⁰. Infine, si è approdati al momento storico attuale, nel quale il *gaming*, sospinto dai fattori economici che gli ruotano attorno, ha assunto una dimensione pressoché globale e sta iniziando a suscitare anche una considerazione mediatica piuttosto importante. Al presente, i videogiocatori si sentono senz'altro più accettati dalla società rispetto agli anni passati e, anche se le polemiche imperversano ancora, il *gaming* risulta essere ormai un hobby incontrovertibile, al quale può avvicinarsi chiunque dedicandovi il tempo che desidera. Ovviamente, quanto maggiore sarà il tempo che un utente trascorrerà davanti alla *console*, tanto più grandi saranno le conoscenze che acquisirà e le amicizie virtuali che riuscirà a consolidare. In breve, sembra davvero che il *gaming* si possa definire a tutti gli effetti un fenomeno sociale a tutto tondo, con i suoi pro e i suoi contro e con un background culturale tanto vasto da riuscire a dar vita a un linguaggio in continuo movimento.

5. Conclusioni

Per concludere questo lavoro ci si riferirà un'ultima volta al fattore emotivo che può coinvolgere il mondo dei *gamers*, poiché, dopo aver tanto parlato di realtà virtuale e fittizia, è lecito interrogarsi anche sulla realtà emozionale di chi gioca per comprendere più a fondo le sensazioni di coloro che “abitano i villaggi globali”. A tal proposito ci si è serviti di un campione di dieci videogiocatori amatoriali (nove uomini e una donna) che sono stati intervistati e hanno risposto ad alcuni quesiti di vario genere concernenti il *gaming* e le sue implicazioni. Costoro hanno un'età compresa tra i 19 e i 42 anni e provengono da Nord, Centro e Sud Italia. Oltre alle domande di rito riguardanti nome, età e tempo trascorso davanti alla *console*, sono stati richiesti anche dei pareri su argomenti di attualità pertinenti al *gaming*; ci si è concentrati sulle due questioni più discusse nel mondo videoludico, ovvero, la facilità di guadagno economico e la prospettiva di partecipazione alle Olimpiadi. Per la prima questione si propende per lo più verso una risposta negativa, anche se, in particolare, alcuni si dicono non interessati alla questione, altri si ritengono non bene informati sull'argomento, mentre altri ancora rispondono: “Sì, relativamente” (intervistato 5), oppure, rimandano l'attenzione sulle capacità del giocatore stesso: “Se sei uno capace che si dà da fare sì, però, comunque, c'è tanto da sudare...” (intervistato 1); o, ancora, pongono l'accento sulla dipendenza dei fattori culturali: “La questione penso che sia prettamente culturale, (ehm), in Giappone o in Corea, non ricordo bene dove di preciso, per esempio, ci sono delle olimpiadi vere e proprie di, di giochi, quali Starcraft... i partecipanti, gli sportivi, chiamiamoli così, guadagnano delle somme di denaro che per noi occidentali sono

⁷⁸ Troviamo un vaccino per i giochi elettronici, Blog.io.donna.it, 26 gennaio 2013 <http://blog.iodonna.it/aldo-cazzullo/2013/01/26/troviamo-un-vaccino-per-i-giochi-eletttronici/>.

⁷⁹ S. TAGLIAFERRI, *I videogiochi non sono arte*, Arsludica.org, 23 aprile 2010 <https://arsludica.org/2010/04/23/i-videogiochi-non-sono-arte/>.

⁸⁰ M. BOCCHI, *Allarme videogame violenti: scatenano rabbia e aggressività*, Gazzetta.it, 22 marzo 2013, <http://www.gazzetta.it/Fitness/22-03-2013/allarme-videogame-violenti-aumentano-rabbia-aggressivita-92614893707.shtml>.

completamente impensabili...” (intervistato 8). Per quanto riguarda la seconda domanda, invece, ci sono pareri assolutamente contrastanti che vanno da: “Assolutamente no”, (intervistato 4) a: “Sì... perché richiede concentrazione e capacità, quindi, come in tutti gli sport, anche se può sembrare molto passivo, alla fine di... di una sessione di gioco, una persona è anche provata e stanca, come nelle attività fisiche” (intervistato 3). Insomma, profili e opinioni nettamente differenti, che però si trovano tutte concordi nell’affermare l’importanza delle emozioni che il *gaming* trasmette. Si spazia da divertimento a rabbia, passando per il fascino, come fa notare nel suo intervento l’intervistato 6: “A livello di emozioni sono molteplici e differenti in base al gioco che si gioca, perché se tu giochi, ad esempio ad *Assassins Creed*, in single player, ehm, le emozioni nel mio caso, ad esempio possono essere anche... non so, vedo ridisegnata la Firenze, ehm, di quegli anni e in qualche modo rimango affascinata”. C’è chi aggiunge: “Serenità, allo stesso tempo, però, mi coinvolge, quindi mi sento attratto dal fare le cose, impegnato!” (intervistato 7). E poi: “Frustrazione, felicità, soddisfazione, curiosità, sono... sono tutte!” (intervistato 8). Inoltre, tutti gli intervistati risaltano l’importanza dei rapporti interpersonali, come si potrà notare nei seguenti interventi: “Quando ti ritrovi a chiacchierare, nello *sfasare*, eh, con chi giochi, anche, diciamo, non voglio dire felicità... qualcosa di... cioè, te *fa’ passà* il tempo” (intervistato 2). “A me personalmente piace perché dipende sempre, dove giochi e con quali giochi giochi. Potresti, (ehm), conoscere comunque diverse persone... fare scambi di cultura, tra virgolette!” (intervistato 1). “Nel caso ad esempio di un multiplayer, subentrano anche dei rapporti interpersonali, quindi, comunque... si tratta... ne conseguono anche tutte quelle emozioni positive e negative che, (ehm), concerne il rapporto umano in genere” (intervistato 6).

In sintesi, alla luce di queste ultime considerazioni, si può dunque affermare che la comunicazione nel *gaming* dipende molto anche dalle emozioni che si provano grazie ad esso. Probabilmente un linguaggio non si sarebbe sviluppato così facilmente se i *gamers* non avessero avuto qualcuno con cui condividere le proprie attitudini e, in un certo senso, non avessero fatto della realtà virtuale una loro seconda casa nella quale relazionarsi senza timore di essere giudicati. La felicità e l’agio che i giocatori provano e manifestano quando condividono spensieratamente una sessione di gioco creano, evidentemente, delle condizioni tali da poter definire questi gruppetti, almeno a livello emotivo, delle vere ed effettive comunità: insomma, per dirla con le parole dell’intervistato 10: “Quando gioco io mi sento bene, mi sento nel mio piccolo mondo”.

Riferimenti bibliografici

- Aprile M., *Dalle parole ai dizionari*, Il Mulino, Bologna, 2015.
- Aranzulla S., *Come YouTube paga i video*, Aranzulla.it, <https://www.aranzulla.it/come-youtube-paga-i-video-66228.html>
- Blog.io.donna.it, *Troviamo un vaccino per i giochi elettronici*, 26 gennaio 2013, <http://blog.iodonna.it/aldo-cazzullo/2013/01/26/troviamo-un-vaccino-per-i-giochi-elettronici/>
- Bocchi M., *Allarme videogame violenti: scatenano rabbia e aggressività*, Gazzetta.it, 22 marzo 2013, <http://www.gazzetta.it/Fitness/22-03-2013/allarme-videogame-violenti-aumentano-rabbia-aggressivita-92614893707.shtml>
- Bonomi I., Masini A., Morgana S., Piotti M., *Elementi di linguistica italiana*, Carocci, Roma, 2012.
- Cantelmi T., *Nuove forme di psicopatologie*, in: “Difesa sociale (Rivista dell’Istituto Italiano di Medicina Sociale)”, LIX, 2007.
- Cefalà F., *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.
- Ceolini A., *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.
- Chomsky N., Herman E.S., *La fabbrica del consenso*, trad. it Stefano Rini, Milano, NET, 2006.
- Corriere.it, https://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2006/09_Settembre/19/pop_demografici.shtml
- Cugliandro C., *Il superamento del termine “videogioco” e delle sue categorie*, Deeplay.it, 20 novembre 2016, <http://www.deeplay.it/superamento-del-termini-videogioco/>
- D’Achille P., *Interscambi tra italiano e romanesco e problemi di lessicografia*, In: Gianna Marcato (a cura di), *Dialecto: uso, funzioni, forma. Atti del convegno internazionale di studi di Sappada (25-29 giugno 2009)*, Unipress, Padova, 2009.
- D’Achille P., *L’italiano contemporaneo*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Dal Corno M., *Questa non è una passione per ‘vecchi’?* Eurogamer.it, 6 settembre 2015, <https://www.eurogamer.it/articles/2015-09-06-questa-non-e-una-passione-per-vecchi-editoriale>
- DANIEL (?), *Chi o che cos’è un gamer*, Livingasagamer.com, luglio 2012, <https://livingasagamer.wordpress.com//07/23/chi-o-che-cose-un-gamer-13-2/23>
- De Mauro T., *La fabbrica delle parole*, UTET, Torino, 2005.
- De Mauro T., *Grande dizionario italiano dell’uso*, UTET, Torino, 1999-2007.
- Diciamoloinitaliano.com, *L’informatica e l’itanglese*, 15 marzo 2018, <https://diciamoloinitaliano.wordpress.com/category/statistiche-sugli-anglicismi/>
- Diegoli G., *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>
- Eugeni F., Giunco V., Manuppella L., *MONDI VIRTUALI: SECOND LIFE E LA SUA ECONOMIA*, In: Ratio Mathematica, XVIII, 2008, <http://eiris.it/ojs/index.php/ratiomathematica/article/view/97>
- Fantoni L., *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/>
- Fantoni L., *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/>
- Fiorentino G., *Forme di scrittura in rete: dal web 1.0 al web 2.0.*, In: Marcello Aprile (a cura di), *Lingua e linguaggio dei media. Atti del Seminario di Lecce (22-23 settembre 2008)*, Aracne, Roma, 2010.
- Fiorentino G., *Italiano della rete nella stampa italiana*, In: “Circola: revue d’idéologies

- linguistiques", II, 2015.
- Furiassi C., *False Anglicisms in Italian*, Polimetrica, Monza, 2010.
- Gamesblog.it, *Hai più di 30 anni e giochi ancora ai giochini? Sei un nerd che si rintana nei seminterrati*, 12 luglio 2011, <http://www.gamesblog.it/post/25972/hai-piu-di-30-anni-e-giochi-ancora-ai-giochini-sei-un-nerd-che-si-rintana-nei-seminterrati>
- Gamespot.com, aprile 2017, *Gaming as an adult*, <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/gaming-as-an-adult-33071764/>
- Granzotto J., "I videogiochi sono sport". *La svolta punta le Olimpiadi*, Ilgiornale.it, 29 ottobre 2017, https://www.ilgiornale.it/news/politica/i-videogiochi-sono-sport-svolta_punta-olimpiadi-1457520.html
- Gusmani R., *Saggi sull'interferenza linguistica*, Le Lettere, Firenze, 1981.
- Human Highway.it, *Il fenomeno Ruzzle*, 5 maggio 2013, <https://www.humanhighway.it/cultura-societa/il-fenomeno-ruzzle.html>
- Hwupgrade.it, *Chi si vergogna di essere un videogiocatore?*, 4 ottobre 2003, <https://www.hwupgrade.it/forum/archive/index.php/t-531676.html>
- Il Messaggero.it, *Amazon entra nel mondo dei videogames: acquistato Twitch per 970 milioni di dollari*, 28 agosto 2014, https://www.ilmessaggero.it/tecnologia/hitech/amazon_mondo_videogames_acquistato_twitche-557808.html
- Manfredi A., *Londra, "promossa" la musica dei videogame. Un concerto sinfonico per Final Fantasy*, Repubblica.it, 21 novembre 2006, https://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza_e_tecnologia/videogiochi/concerto-musica-videogiochi/concerto-musica-videogiochi.html
- Mattioli P., *Genitori e figli: il nuovo scontro generazionale è sui videogame*, Ilfattoquotidiano.it, <https://www.ilfattoquotidiano.it/2016/04/29/genitori-e-figli-il-nuovo-scontro-generazionale-e-sui-videogame/2682772/> 29 aprile 2016 87287288dw809
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, trad. it. Ettore Capriolo, Garzanti, Milano, 1986.
- Mc Kane J., *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>
- McQuail D., *McQuail's mass communication theory*, Sage publications, Thousand Oaks, 2010.
- Meneghelli A., *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Edizioni Unicopli, Milano, 2007.
- Morfeus, *Hardcore Gamers vs Casual Gamers*, Varesenews.it, 7 aprile 2013, <http://www3.varesenews.it/blog/videogiochi/online-gaming-giocare-da-soli-insieme/>
- Mosna L., *Twitch vs YouTube Qual è il miglior servizio di streaming?*, Spaziogames.it, 16 agosto 2015, https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/18197/twitch-vs-youtube
- Negrone M., *Rafael Alberti. L'esilio Italiano*, Vita e Pensiero, Milano, 2002.
- Pintarelli F., *Professione You Tuber*, Prismomag.com, 5 febbraio 2016, <https://www.prismomag.com/professione-youtuber/>
- Rausa M., *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.
- Redbull.com, *I 10 premi più ricchi dell'eSport su console*, 29 marzo 2016, <https://www.redbull.com/it-it/esport-i-montepremi-pi%C3%B9-ricchi-dei-tornei-su-console>
- Sada P., *I "terribili" segreti di Zynga*, Ninjamarketing.it, 3 dicembre 2012, <https://www.ninjamarketing.it/2012/12/03/zynga/>
- Sanga G., *La segretezza del gergo*, Studi linguistici in onore di Lorenzo Massobrio, Edizioni Dell'Orso, Alessandria, 2014.

- Sinclair J., *Images incorporated: Advertising as industry and ideology*, Londra, Routledge, 1987.
- Sperandio S., *Intel ha calcolato quanti PC gamer ci sono al mondo*, 30 settembre 2014, https://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_pc/205265/intel-ha-calcolato-quanti-pc-gamer-ci-sono-al-mondo
- Spaziogames.it, https://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_pc/205265/intel-ha-calcolato-quanti-pc-gamer-ci-sono-al-mondo
- Strätz E., *Sprachverwendung in der Chat-Kommunikation. Eine diachrone Untersuchung französischsprachiger Logfiles aus dem Internet Relay Chat*, Narr Francke Attempto Verlag, Tübingen, 2010.
- Tagliaferri S., *Fenomeno clicker game*, Multiplayer.it, <https://multiplayer.it/articoli/153084-clicker-heroes-fenomeno-clicker-game.html> 12 luglio 2015
- Tagliaferri S., *I videogiochi non sono arte*, Arsludica.org, <https://arsludica.org/2010/04/23/i-videogiochi-non-sono-arte/> 23 aprile 2010
- Tardini S., Cantoni L., *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites' and video games' communities*, In: Pedro Isaías, Maggie McPherson, Piet Kommers (a cura di), *IADIS International Conference e-Society, Atti del convegno di Qawra, (27-30 giugno 2005)*, IADIS Publications, Qawra.
- Terracini B., *Lingua Libera e libertà linguistica*, Einaudi, Torino, 1963.
- Tremolada L., "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, <https://www.infodata.ilssole24ore.com/2015/04/14/se-potessi-avere-calcola-il-potere-dacquisto-in-lire-ed-euro-con-la-macchina-del-tempo/>
- Treccani.it, *gergo*, https://www.treccani.it/enciclopedia/gergo_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/
- Twitter.com <https://twitter.com/thelollerz>
- Wikipedia.org, *Linguaggio degli SMS*, https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_degli_SMS
- Wikipedia.org, *Lista di Console*, https://it.wikipedia.org/wiki/Lista_di_console
- Wikihow.it, *Come convincere la tua ragazza a giocare ai videogames*, <https://www.wikihow.it/Convincere-la-tua-Ragazza-a-Giocare-ai-Videogames>
- Zoppetti A., *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/>

Sitografia generale

252tricks.it <https://252tricks.it/>
Accademiadellacrusca.it <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/generedeiforestierismi/1229>
Altervista.org <https://it.altervista.org/>
Aranzulla.it <https://www.aranzulla.it/>
Areammo.it <https://www.arammo.it/>
Avm.it <https://it.avm.de/guida/>
Azerothshard.org <https://azerothshard.org/it/intro/>
Bab.la.it <https://it.bab.la/dizionario/inglese-italiano/lab>
Battle.net <https://us.battle.net/forums/en/>
Battlecraft.it <http://www.battlecraft.it/>
Bigpoint.com <http://it.bigpoint.com/>
Blizzard.com <https://eu.forums.blizzard.com/it/hearthstone/>
Bravefrontier-rpg.com http://it.bravefrontierrpg.wikia.com/wiki/BraveFrontierRPG_Wiki
Cacciatoridireliquie.com <http://cacciatoridireliquie.forumfree.it/>
Chesignifica.net <http://chesignifica.net/>
Cineblog.it <http://www.cineblog.it/>
Collinsdictionary.com <https://www.collinsdictionary.com/it/>
Corriere.it <http://dizionari.corriere.it/>
Corsiinglesemilano.eu <http://orsiinglesemilano.eu/cosa-significa-lol-e-asap/>
Dbz-db-en-es.it <http://dbz-db-en-it-es.blogspot.it/p/dove-trovare-le-medaglie-di-awakening.html>
Darkbringerswowguild.it <http://darkbringerswowguild.forumfree.it/?t=50722647>
Darksouls-italia.com <https://darksouls-italia.wiki.fextralife.com/Home>
Definizione.com <http://definizione.com/>
Dizionariovideogiochi.it <http://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php>
Dofus.com <https://www.dofus.com/it>
Domanderisposte.it <http://domanderisposte.tuttogratis.it/>
Dragonslair.it <https://www.dragonslair.it/>
Etymonline.com <https://www.etymonline.com/word/game>
Eurogamer.it <http://www.eurogamer.it/>
Evereye.it <https://www.everyeye.it/>
Evermine.it <https://www.evermine.it/>
Focusjunior.it <https://www.focusjunior.it/>
Forgeofempires.com <https://it.forgeofempires.com/>
Forumcommunity.net <https://www.forumcommunity.net/>
Freedictionary.com <https://www.thefreedictionary.com/>
Gameindustry.it <https://gameindustry.it/>
Gamesblog.it <http://www.gamesblog.it/>
Gamesnet.it <http://www.gamesnet.it/content.php>
Gamesvillage.it <http://www.gamesvillage.it/>
Gametimers.it <http://gametimers.it/>
Gamingitalia.it <https://gamingitalia.it/>
Garzanti.it <http://www.garzanti.it/>

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Giangioman.it <http://www.giangioman.it/>
Gioco.it <http://www.gioco.it/giochi/multigiocatore>
Gioconauta.it <http://www.gioconauta.it/>
Gocamera.it <http://www.gocamera.it/gopro-forum/gopro-hero3-black-silver-f12/differenza-t3982.html>
Halolessons.it <http://www.halolessons.it/>
Hclcan.it <http://hclclan.forumfree.it/>
Hdblog.it <https://www.hdblog.it/>
Hearthstone.com https://hearthstone.gamepedia.com/Hearthstone_Wiki
Hinative.com <https://hinative.com/it>
Hostinggratis <https://www.hostinggratis.it/>
Howabab.ru <http://minify.mobi/results/howabab.ru>
Hwupgrade.it <https://www.hwupgrade.it/>
Ign.com <http://it.ign.com/>
Inthebit.it <https://www.inthebit.it/>
Infoplanet.it <http://www.infoplanet.it/negozio/>
Inforge.net <https://www.inforge.net/>
Itawow.it <http://www.itawow.it/>
Itvideogamer.com <https://it.videogamer.com/>
Justnerd.it <https://www.justnerd.it/>
Lasthopeguild.it <http://lasthopeguild.forumfree.it/>
Leagueoflegends.com <https://boards.euw.leagueoflegends.com/it/>
Lolitalia.it <http://www.lolitalia.it/forum/>
Lupusetagnus.it <http://lupusetagnus.forumfree.it/?t=14319699>
Metastrati.com <https://metastrati.wordpress.com/>
Metin2.com <https://it.metin2.gameforge.com/>
Minecraftitalia.it <https://www.minecraft-italia.it/forum/index.php>
Minigiochi.com <http://www.minigiochi.com/>
Mmorpgitalia.it <https://www.mmorpgitalia.it/forums/>
Mozilla.org <https://www.mozilla.org/it/firefox/new/>
Msrl.it <http://www.as-msrl.it/>
Multiplayer.it <https://multiplayer.it/>
Navigaweb.net <https://www.navigaweb.net/>
Netbattle.it <http://netbattle.forumfree.it/>
Netgamers.it <https://netgamers.it/forumdisplay.php?f=3>
Newsroom.it <http://www.the-newsroom.it/>
Nodownloadzone.net <http://nodownloadzoneforum.net/>
Nomen-omen.it <http://www.nomen-omen.it/regole-del-raid/>
Nonciclopedia.com http://nonciclopedia.wikia.com/wiki/Pagina_principale
Nostale.com <https://board.it.nostale.gameforge.com/index.php/BoardList/>
Orologi.forumfree.it <http://orologi.forumfree.it/?t=4937849>
Oed.com <https://www.oed.com/>
Oldgamesitalia.net <http://www.oldgamesitalia.net/>
Paginainizio.com <http://www.paginainizio.com/>
Pc-facile.com <http://www.pc-facile.com/>
Pdvg.it <http://www.pdvg.it/>
Pegi.it <http://www.pegi.info/it/>

Pesteam.it <https://www.pesteam.it/>
Playstation.com <https://www.playstation.com/it-it/>
Playstationbit.com <https://www.playstationbit.com/>
Pokemoncentral.it <https://wiki.pokemoncentral.it/>
Pokemonmillennium.net <https://forum.pokemonmillennium.net/>
Pokemontimes.it <https://www.pokemontimes.it/>
Poki.it <http://poki.it/>
Proz.com <https://www.proz.com/>
Quora.com <https://it.quora.com/>
Retrobit.tv.it <http://www.retrobit.tv/it-it/>
Retrogamesplanet.it <http://www.retrogamesplanet.it/>
Reverso.net http://www.reverso.net/text_translation.aspx?lang=IT
Ridble.com <https://www.ridble.com/>
Ridersonthestorm.it <http://ridersonthestorm.forumfree.it/?t=60892347>
Riotgames.com <https://www.riotgames.com/en>
Scarlet-moon.it <http://www.scarlet-moon.it/>
Sciax2.it <https://www.sciax2.it/forum/>
Sedweb.it <https://sedweb.it/>
Shinseiki.it <http://shinseiki.forumfree.it/?t=63656850>
Skuola.net <https://www.skuola.net/>
Silverdawn.it <http://silverdawn.forumfree.it/?t=32916639>
Smartworld.it <http://www.smartworld.it/>
Smeet.com <http://it.smeet.com/blog>
Solitariguild.it <http://www.solitariguild.it/>
Storiaepolitica.it <https://storiaepolitica.forumfree.it/>
Swzone.it <https://www.swzone.it/>
Teamspeak <https://www.teamspeak.com/en/>
Thedivisiondarkzone.it <http://thedivisiondarkzone.it/>
Theidasmachine <http://www.theideasmachine.it/>
Theros.kuf.it <http://theheroes.kuf.it/>
Treccani.it <http://www.treccani.it/vocabolario/>
Tomshw.it <https://www.tomshw.it/>
Uagana.it <http://www.uagna.it/>
Ubi.com <https://darksouls-italia.wiki.fextralife.com/Home>
Urbandictionary.com <https://www.urbandictionary.com/>
Wired.com <https://www.wired.com/>
Wikipedia https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_MMORPG
Wizard101.com <https://www.wizard101.com/>
Worldofwarships <https://forum.worldofwarships.eu/>
Wordreference.com <http://www.wordreference.com/>
Wowhead.com <http://it.wowhead.com/>
Wowtipstricks.com <http://wowtipstricks.com/>
Wowiki.wikia.a.com <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Portal:Main>
Yahoo.com <https://it.answers.yahoo.com/>
Youtube.com <https://www.youtube.com/>

Da "Aggro" a "Zergare". Lingua e lessico del gaming italiano

Bionota: Emanuele Cataldi ha conseguito la laurea magistrale in Lettere Moderne presso l'Università del Salento nel 2018 specializzandosi nel campo della linguistica italiana applicata allo studio dei linguaggi settoriali contemporanei e focalizzandosi in particolare sul gergo del gaming italiano.

FINIBUS TERRAE

N. 1

DA "AGGRO" A "ZERGARE"

Lingua e lessico del gaming italiano

<http://siba-ese.unisalento.it/index.php/finibusterrae>

© 2020 Università del Salento