

Il gergo dei giochi di ruolo online

Lucia Francalanci

PUBBLICATO: 9 GENNAIO 2018

Pubblichiamo in questa sezione l'inedito di Lucia Francalanci, assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Firenze e collaboratrice della redazione Consulenza linguistica dell'Accademia della Crusca. L'articolo delinea un quadro generale sulla lingua dei giochi di ruolo online, fornendo anche un piccolo glossario terminologico finale.

Il gergo dei giochi di ruolo online

I giochi di ruolo (GDR), in inglese *Role Playing Game* (RPG), sono un genere ludico in cui i giocatori gestiscono o interpretano un proprio personaggio all'interno di un mondo immaginario. Sono i giocatori stessi a inventare e sviluppare la storia, semplicemente basandosi sulla loro immaginazione. Ogni giocatore crea un proprio personaggio (PG), stabilendone la storia, il background, le caratteristiche e lo porta avanti nell'avventura descrivendone di volta in volta le azioni. Nei GDR tradizionali, uno dei giocatori viene scelto come *master*, narratore e arbitro della partita. È il *master* che, seguendo un regolamento preesistente, conduce le sessioni di gioco: descrive l'ambientazione, propone delle missioni ai giocatori e determina i risultati delle azioni dei loro personaggi, calcolando le probabilità di successo tramite l'ausilio di dadi speciali. Il *master* gestisce anche i personaggi che non sono controllati da alcun giocatore, come ad esempio i vari nemici.

La nascita dei giochi di ruolo viene fatta risalire al 1974 con la pubblicazione negli Stati Uniti delle regole di *Dungeons & Dragons* (D&D). Nel 1971 Gary Gygax, un assicuratore di Chicago appassionato di scacchi e giochi di strategia, inventa *Chainmail*, un regolamento per un *wargame* tridimensionale ambientato nel Medioevo¹; il regolamento contiene anche un *Fantasy Supplement*, una variante di ambientazione fantasy ispirata ai romanzi di J. R. R. Tolkien, popolata da maghi, guerrieri, draghi e cavalieri. Nello stesso anno, Dave Arneson, arbitro di *wargames*, crea per le sue sessioni di gioco un immaginario Baronato di Blackmoor, ambientato nel medioevo mitico. Arneson inizia a utilizzare le regole di *Chainmail* per le sue campagne e introduce alcune innovazioni, come il concetto di esperienza e avanzamento di livello e l'idea del *dungeon* ('segreta, prigione sotterranea') come luogo in cui si svolge l'avventura. Dalla collaborazione tra Gygax e Arneson nasce, nel 1974, la prima edizione di *Dungeons & Dragons* (D&D). D&D ha posto le basi per lo sviluppo del filone legato ai giochi di ruolo, dapprima influenzando i GDR da tavolo, successivamente i videogiochi per il computer, come la serie giapponese *Final Fantasy* o quella americana *Ultima*, e soprattutto i giochi di ruolo online.

A partire dagli anni '90 nascono i MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), letteralmente 'giochi di ruolo di massa online', cioè quei giochi di ruolo in cui migliaia di utenti sono connessi

1 I *wargames* sono giochi strategici da tavolo nei quali si gestiscono un certo numero di pedine o miniature su una mappa per simulare battaglie storiche o immaginarie.

Cita come:

Lucia Francalanci, *Il gergo dei giochi di ruolo online*, "Italiano digitale", 2018, 1, pp 113-124.

Copyright 2018 Accademia della Crusca

Pubblicato con licenza creative commons CC BY-NC-ND 4.0

simultaneamente in rete. I personaggi creati dai giocatori interagiscono tra loro all'interno di un mondo virtuale, generalmente di ambientazione fantasy. È un genere videoludico caratterizzato da un alto livello di interazione e cooperazione tra gli utenti, ma soprattutto dall'impiego di uno specifico linguaggio.

Il fenomeno dei MMORPG è relativamente recente e ancora poco studiato; tuttavia costituisce una realtà che coinvolge un numero sempre più elevato di giocatori e, dunque, di parlanti².

Secondo il rapporto ISFE (<http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study>) (Interactive Software Federation of Europe) relativo a "Videogames in Europe: 2012 Consumer Study", in Italia il 41% degli internauti tra i 16 e i 64 anni è un videogiocatore e il 34% gioca online, cioè più di 9 milioni di persone. Un numero piuttosto elevato, se si considera che questa percentuale non tiene conto dei giocatori al di sotto dei 16 anni. Si tratta di dati piuttosto generici, tuttavia è evidente che ci sono diversi milioni di italiani che giocano online, molti dei quali probabilmente si servono di un specifico linguaggio.

Va precisato che, quando si parla di gergo videoludico, non si fa riferimento alla lingua impiegata nel gioco stesso³ ma alla lingua dei giocatori, ovvero a tutti gli usi linguistici propri delle comunità che nascono intorno ai giochi di ruolo online (chat di gioco, forum, gilde⁴, community, glossari, guide).

È difficile fornire una panoramica completa, data l'eterogeneità dei membri delle comunità videoludiche per quanto riguarda età, provenienza geografica, classe sociale; eterogeneità che si riflette inevitabilmente sulle scelte linguistiche. Anche la struttura del gioco stesso, l'ambientazione e il genere influenzano direttamente il lessico degli utenti. "Lo sterminato spazio virtuale nel quale il gioco online si svolge è caratterizzato da una infinita varietà di situazioni, relazioni ed eventi; gli atti linguistici sono quindi estremamente vari e diversificati nei tratti che li definiscono, così da adattarsi alle diverse circostanze ed esigenze comunicative che si generano nel ciberspazio: per tale ragione la lingua in esame, al di sopra di alcune dinamiche costitutive di base, manifesta forme e caratteri profondamente differenti in dipendenza dai contesti di utilizzo" (Urraci 2012, p. 420).

Tuttavia, è bene «sottolineare come il linguaggio adottato dal gioco di ruolo di massa, seppur in continua evoluzione, sia universale e trovi generale applicazione; trascurabili differenze riguardano soltanto, in certi casi, secondari aspetti lessicali. Il gioco di ruolo di massa in rete ha, attraverso il tempo, sviluppato un proprio gergo, ermetico, quasi settario, di difficile comprensione per chi non sia fornito di efficaci strumenti di decodificazione. Neologismi, sigle, voci provenienti dal linguaggio giovanile e da quello delle chat, degli sms e tanto altro: tutto concorre a creare quel pot-pourri di codici e segni linguistici che risponde al nome di "linguaggio dei MMORPG"» (Casula 2009, p. 335-336).

È proprio l'adozione di un linguaggio caratteristico che consente di superare questa molteplicità per farne una realtà unitaria: è la lingua che crea l'identità riconosciuta della comunità dei giocatori e la sua padronanza che ne determina l'appartenenza. Questo ruolo sociale della lingua consente di definirla un gergo, una varietà linguistica specifica di un gruppo ben definito; i membri del gruppo la utilizzano proprio per riconoscersi appartenenti alla stessa comunità. Spesso si tratta di una lingua volutamente criptica, allo scopo di non farsi intendere da coloro che ne sono estranei.

2 Uno dei più famosi MMORPG è attualmente *World of Warcraft* (WoW), videogioco sviluppato da Blizzard. Dal 2015 la casa di produzione non pubblica più le statistiche relative al numero di giocatori annuali su WoW, ma si pensi che nel 2014 il numero di account attivi era pari a 7,4 milioni, scesi a 5,6 milioni nel 2015. Nel 2014 WoW festeggiava i suoi primi 10 anni di vita con 100 milioni di account unici creati dall'uscita del gioco, provenienti da ben 244 paesi diversi.

3 Sarebbe comunque interessante un'analisi in tal senso: nella versione italiana di *World of Warcraft* ad esempio sono presenti 6 milioni di parole, l'equivalente di 12 copie de *Il signore degli anelli*.

4 Associazioni permanenti di giocatori.

Così, nelle comunità videoludiche è la conoscenza del gergo a garantire l'appartenenza al gruppo e l'accettazione in esso. D'altra parte la mancata padronanza di un vocabolario tecnico, così come l'impiego di sinonimi di uso comune al posto dei termini specialistici, costituiscono motivo di esclusione ed emarginazione. L'uso del gergo "non scaturisce dalla spontanea condivisione di uniformi esperienze e conoscenze da parte di un gruppo circoscritto, ma è prodotto della necessità di integrarsi in una comunità estremamente chiusa e selettiva. [...] l'utilizzo del gergo non deriva da una manifestazione della propria alfabetizzazione (e quindi conoscenza), ma si tratta di una imitazione più o meno consapevole degli usi linguistici della comunità, dei quali si ignorano ragioni storiche e profonde, al fine di esserne accettati" (Urraci 2012, p. 435).

Questo spiega la presenza in rete di vari glossari di termini utilizzati nei MMORPG, strumenti indispensabili per i neofiti. Sono infatti numerosi i principianti che chiedono chiarimenti riguardo al lessico o che cercano direttamente una guida terminologica, come nel caso dell'appello lanciato da questo nuovo utente su un forum dedicato a *Diablo III* (un GDR sviluppato da Blizzard):

Pur avendo giocato ai vari Diablo e Diablo 2 mi sento molto **niubbo** qui sul forum, leggo ovunque termini incomprensibili quali mob, AH e molti altri ancora... esiste da qualche parte una guida con i termini più usati?

Il termine *niubbo*, che compare nel testo, è un adattamento dall'inglese *newbie*, che deriva, come si legge nell'OED, dal gergo militare. Appartiene all'ambito del linguaggio specialistico di Internet e viene impiegato soprattutto nelle comunità virtuali come blog e forum in riferimento ai nuovi utenti o ad utenti inesperti, poco capaci. Nel gergo ludico indica un neofita, un giocatore inesperto. Il caso di *niubbo* è interessante sia per le numerose varianti con cui si trova nei forum o nelle chat (*newb*, *noob*, *noob*, *nabbo*, *niubie*, *niubbone*, *nabbone*, *nubbone*, *niubbino*, *nabbazzo*, ecc.), sia per le formazioni "giocose" (*la nubbata del secolo*; *niubbaggine totale*). Tuttavia, il tono non sempre è scherzoso e talvolta il termine assume una valenza negativa. In generale, l'uso di una variante rispetto a un'altra non veicola una connotazione più o meno positiva; è chiaramente l'uso degli utenti a definire di volta in volta una valenza neutra, scherzosa o negativa.

Il lessico è sicuramente l'elemento più originale e caratterizzante la lingua dei giochi online. Il vocabolario impiegato è infatti molto ricco (Bussolino e Quaglini 2012 hanno esaminato 8 glossari MMORPG in rete e hanno individuato ben 1068 entrate lessicali) ed è composto per la maggior parte da termini propri del linguaggio videoludico, da termini specialistici provenienti dall'ambito informatico, dalla rete o dal linguaggio giovanile, a cui si aggiunge una quantità notevole di sigle, abbreviazioni, acronimi che lo rendono di difficile decifrazione.

Ciao a tutti apro questo posto perché ho un serio problema che mi porta frequenti e ingiusti kick
ho un problemone con l'aggro del mago arcane in fase leveling:

il problema è questo:

appena vedo il tank avviarsi verso un mob/boss, casto il primo arcane blast + prontezza istant, e proseguo con la rotation, tirando su cariche, scaricando missili a 4 stack e scaricando le stack con lo sbarramento e mi ritrovo addosso subito qualcuno, e qui sparo blocco di ghiaccio, appena i mob si concentrano altrove, mi tolgo il blocco e riprendo a fare dps, e qui altra mobbata che mi attacca, a sto punto uso invisibilità, e riprendo a fare dps, e qui altri mob pronti a farmi giù

sono lv 57 per ora, e non so che altri CD usare per ridurre l'aggro, ho provato a ridurre il dps, ma mi sono trovato poi il solito sfinire di turno che criticava il mio basso dps

che fare? la mia idea è di continuare a dare il max dps possibile, ma, se ogni 3 per 2 vengo kickato, mi risulta assai difficile fare istance

ty all'aspetto consigli e soluzioni

[dal forum ufficiale di *World of Warcraft*]

[r3dl4nce] Allora, perché non ci compiliamo tra tutti questa bella lista di mob dove andare a farmare sia exp sia drop dal 30 in su?

Io posso dire che intorno al 30-32 convergono gli Shamba che sono intorno all'Ancient Temple, sono 32 elite droppano equip supernus (quando hanno voglia) oppure se in party i goblin che sono a sud di nova lux, sono 38 elite e ovviamente droppano supernus.

Altre esperienza?

[mmantu] io da healer posso anche farmi 2 koont warrior che linkano sono sempre 6000 e rotti di exp ^^

[Nayah] 6000 di exp...magari ate ke 6 donatore...a me danno 2400 -.-

Cmq x i maghi quelli sono i migliori..ne trovi anche di singoli o a gruppi di 2 e si fanno.

Gli shamba x i maghetti son i po' tozzarelli...sparano 130 di dmg...in pt sono ottimi invece se c'hai i bel tanketino ke te li taunta

[r3dl4nce] Io con il tmeplar (radiant specced) dal 30 mi sto facendo gli shamba in gruppo e in solo, ieri sera mi sono grindato praticamente tutto il liv. 31 a shamba da solo.... non mi sembrano così duri O__O

[Nayah] sarai forte...io cmq son lvl 26 e nn mi pare il caso di expare da quelli XD

ho 445 hp 3 colpi e rantolo di dolore

Vanno benissimo i kunt warrior, magari quando ho tempo di giocare e fo lvl 30 provo da quell'altri...ma son tanto alti...mi metton in soggezione

[r3dl4nce] al 26 ti conviene fare RoL per l'equip (se non hai ancora il lamenting completo) e completare le quest [kyuubi] si il ROL lo farmiamo (x la lamenting), ma maggiormente in party-clan così la roba rimane in FAMIGLIA!!!

io so shamano lvl.30 ma gli Shamba Wamba me fanno tanto male... da solo non ce la faccio

[dal forum di mmorpgitalia]

Da questi esempi è facilmente intuibile che la presenza di sigle e termini tecnici è tale da rendere incomprensibile il testo per utenti che non abbiano le conoscenze adeguate. Il significato non può essere certo dedotto dal contesto: la comunicazione avviene solo nel caso in cui i giocatori condividano lo stesso codice linguistico.

La comunicazione ricopre un ruolo centrale soprattutto durante i combattimenti; dialogare con il proprio gruppo di alleati⁵ in battaglia è fondamentale ai fini della riuscita della missione ed è dunque importante disporre di un linguaggio rapido e funzionale. Si potrebbe pensare che questo sia il motivo della presenza di così tante **sigle e abbreviazioni**, probabilmente la peculiarità più evidente della lingua dei MMORPG: digitare *pg* al posto di *personaggio* è sicuramente più veloce, così come è più pratico scrivere AFK (*Away From Keyboard*, 'lontano dalla tastiera') per indicare che si è momentaneamente non al computer o BRB (*Be Right back*, 'torno subito') per dire che ci assentiamo un attimo dal gioco. Ma l'uso di *dmg* per *damage*, che indica il danno arrecato o subito, è davvero così necessario per risparmiare tempo? Non si impiegherebbe lo stesso tempo se si digitasse il termine italiano *danno*?

La necessità di una scrittura economica gioca certamente un ruolo importante, tuttavia non sembra essere il fattore primario nella scelta della preferenza per la forma contratta rispetto a quella estesa: la scelta va a favore della variante percepita come maggiormente condivisa dalla comunità di appartenenza. La massiccia presenza di sigle e abbreviazioni è essa stessa un uso gergale, uso che diventa una consuetudine, un'abituale modalità espressiva, per cui queste forme sono impiegate anche quando non soddisfano particolari esigenze comunicative. La causa non è dunque di natura linguistica ma risponde a determinate dinamiche sociali.

Tra le **abbreviazioni** più note e frequenti si segnalano *Lv/Liv/Lvl* per *Livello* e *Exp/Xp* per *Esperienza*. *Livello* è un termine specialistico dell'ambito videoludico e indica il grado di evoluzione, espresso in

⁵ Nei MMORPG spesso i giocatori si organizzano in gilde (*guilds*), gruppi stabili nel tempo che condividono l'esperienza di gioco. Le gilde sono il luogo primario di aggregazione, il luogo in cui i nuovi membri apprendono sia le dinamiche sia il linguaggio dell'esperienza videoludica.

cifre, di un personaggio (*ho un mago di lv 100*). *Livello* è la base per il verbo *livellare*, ‘raggiungere il livello successivo, un livello superiore’ (*come livellare dal lvl 1 al 50 in 3 ore*), a cui si aggiungono *livellaggio* e *livellamento*.

Exp o *Xp* sono le forme abbreviate di *esperienza* (*experience* o *experience point*): i punti esperienza sono necessari per aumentare di livello e possono essere ottenuti sconfiggendo *mob* o portando a termine le missioni (*quest*). Acquisendo esperienza, e dunque salendo di livello, i personaggi migliorano le proprie abilità. Conquistare esperienza viene detto *expare* (ma si trova anche la forma *expando*)

Il termine *mob* indica un qualsiasi personaggio del gioco non controllato dai giocatori ma dal computer (NPC, *Not-Playing Character*) che sia ostile ai giocatori. Si tratta delle creature (detti anche mostri) o dei nemici contro cui i giocatori devono combattere. Un sinonimo di NPC è PNG (*personaggio non giocante*). *Mob* potrebbe essere l'abbreviazione di *mobster* ('criminale') o di *mobiles* ('oggetti mobili'). Secondo questa seconda ipotesi il termine deriva dal nome di una variabile impiegata nel 1980 da Richard Bartle che prevedeva l'aggiunta di *mobiles* al MUD creato da Roy Trubshaw nel 1978. I MUD (Multi User Dungeon) sono una categoria di giochi di ruolo online di tipo testuale, in cui i giocatori interagiscono tra loro e con il mondo virtuale semplicemente digitando dei comandi da tastiera. Il primo MUD fu sviluppato da Trubshaw e Bartle e fu chiamato proprio M.U.D.; quando Bartle divenne programmatore del gioco, tutti gli oggetti erano statici. Egli creò allora alcuni oggetti in movimento, per poterli usare come mostri e li chiamò *mobiles*: «The name was passed down through generations of subsequent virtual worlds, until in the late 90s people started shortening it to “mobs”. Thus, mob doesn't stand for Mobile Object, it's a shortened form of “mobile”, which in turn is the quick name I gave to mobile objects in MUD1»[‘Il nome è stato tramandato attraverso generazioni di successivi mondi virtuali, finché alla fine degli anni ‘90 le persone hanno iniziato ad abbreviarlo in “mob”. Pertanto, *mob* non sta per *Mobile Object*, ma è una forma abbreviata di “mobile”, che a sua volta è il nome breve che ho dato agli oggetti mobili in MUD1]⁶.

Tra gli **acronimi** principali troviamo: HP, DPS, PVP e PVE. HP è acronimo per *Health Points* (punti salute) o *Hit Points* (punti ferita), cifra che indica lo stato di salute di un personaggio, cioè il numero di danni che un personaggio può ricevere prima di morire. Ogni volta che un personaggio viene ferito gli vengono tolti un certo numero di punti ferita; quando questi raggiungono lo zero il personaggio muore. I punti possono essere recuperati tramite pozioni o poteri di guarigione oppure si possono rigenerare automaticamente col tempo.

DPS sta per *Damages Per Second* ('danni per secondo'): se espressa in cifre, è l'unità di misura indicante la potenza di un'arma o di un'abilità, cioè la quantità di danni causati in un secondo; se sostantivo, fa riferimento a personaggi specializzati in ruoli di combattimento offensivi, capaci di infliggere un'elevata quantità di danni ai nemici in modo continuativo.

PVP è acronimo per *Player Versus Player* 'giocatore contro giocatore', e indica tutte le attività e le tipologie di gioco che vedono il confronto tra più personaggi; si distingue da PVE (*Player Versus Environment* 'giocatore contro l'ambiente') che si riferisce invece alle tipologie di gioco che oppongono un personaggio a degli NPC.

La quasi totalità dei tecnicismi proviene **dalla lingua inglese**. Vi troviamo prestiti non adattati e anglicismi adattati alla morfologia italiana. Tra i prestiti si segnalano:

6 La citazione è tratta dallo scambio di e-mail tra Richard Bartle e Erik Anderson circa l'origine di *mob*: <http://mud.wikia.com/wiki/Mob>.

- *add* ('aggiungere', uno o più *mob* che si aggiungono ad un combattimento in corso al di là della volontà dei giocatori);
- *boss* ('capo, boss', identifica un avversario molto potente; ci sono i *boss* finali, cioè gli ultimi nemici da affrontare, la cui eliminazione comporta la vittoria e i *boss* intermedi, tipici degli assalti più elaborati);
- *crafting* ('arte, mestiere', la produzione di oggetti, come armi, armature, pozioni da parte dei personaggi);
- *dungeon* ('segreta, prigione sotterranea'. In *Dungeons and Dragons*, il luogo principale in cui i personaggi vivevano le loro avventure era appunto il *dungeon*, che poteva essere di volta in volta una grotta, una miniera, ecc. Nei MMORPG indica un qualunque luogo sotterraneo in cui i giocatori svolgono missioni e combattimenti);
- *instance* ('esempio', copia personale di un *dungeon* per un giocatore o gruppo di giocatori che si crea nel momento in cui vi si accede; attestate anche la forma adattata *istanza* e quella parzialmente adattata *istance*);
- *loot* ('bottino, malloppo'; si riferisce all'equipaggiamento e/o al denaro che viene recuperato da un *mob* ucciso o che viene semplicemente trovato nel gioco, ad esempio in uno scrigno);
- *party* ('gruppo, squadra', gruppo formato da un numero variabile di giocatori che si unisce per raggiungere un dato scopo, come sconfiggere un *boss* o affrontare un *dungeon*);
- *quest* ('ricerca, compito, incarico', missione, solitamente assegnata da un PNC, che deve compiere un giocatore e che, una volta portata a termine, fornisce punti esperienza, denaro o oggetti di vario tipo);
- *vendor* ('venditore', un commerciante NPC che vende e compra oggetti (*item*); alcuni sono specializzati nel vendere merci specifiche, come cibo o armature).

Molto frequenti i termini che indicano i ruoli che i giocatori possono assumere durante i combattimenti e che dipendono dalle caratteristiche stesse dei personaggi: *healer* ('curatore, guaritore'; personaggio dotato di abilità curative che ha il compito di tenere in vita i propri compagni, soprattutto il *tank*), *tank* ('carro armato', tipologia di personaggio specializzato nel combattimento corpo a corpo; può sostenere molti colpi inferti dai *mob* o dai *boss*). Da *healer* e *tank* derivano gli adattamenti *healare* e *tankare*.

Cercasi **Tank** per Leveling.

Ciao a tutti!

Ho deciso di crearmi un nuovo PG cercando di portarlo almeno all'80 facendo solo Dungeons.

Cerco quindi un **Tank** (io sarò l'**healer**) per iniziare dal Lvl 1 fino all'80.

Se volete partecipare aggiungetemi sul server Crushridge a questo PG.

Bye! *wave*

In teoria dovrete distruggere le torrette e poi abatterlo pian piano, ricordandoti di curarti. Io ovviamente non me n'ero accorto, e ho perso un quarto d'ora per batterlo attaccando solo la parte principale, e dovevo continuamente **healare** i pg a causa delle torrette.

Con il termine **tankare** indichiamo quindi un atto di eroico sacrificio, dove un coraggioso guerriero affronta faccia a faccia un boss gigantesco, dando la possibilità ai propri amici di attaccarlo senza farsi ammazzare, come si fa a non amare una parola del genere?

Tra i termini che derivano **da altre lingue** troviamo solo *melee* (dal francese *melee*, lett. 'mischia, ressa'), che indica il combattimento a distanza ravvicinata, corpo a corpo, e il sostantivo *mana*, voce melanesiana, ormai attestata anche nei principali dizionari sincronici. Per gli abitanti della Melanesia

e della Polinesia è la forza vitale, soprannaturale propria di ogni essere vivente e che si manifesta in effetti insoliti e straordinari. Nel gergo videoludico indica la riserva di magia in dotazione al personaggio o l'energia necessaria per lanciare incantesimi.

In entrambi i casi, si tratta comunque di prestiti che giungono all'italiano tramite la lingua inglese. La maggior parte dei tecnicismi è formata adattando la base inglese alla morfologia italiana, in genere unendola alla desinenza della prima coniugazione verbale in *-are*. Alcuni esempi:

- *aggrare*: il verbo *aggrare* significa attirare l'attenzione di un nemico, entrando nel suo raggio di azione o provocandolo in qualche modo per indurlo ad attaccare. Deriva dall'inglese *aggro*, voce colloquiale che si traduce con 'rogne, fastidi, problemi', o come aggettivo con '(comportamento) aggressivo'. Il sostantivo *aggro* indica il grado di attenzione che i nemici rivolgono al giocatore (*il tank deve prendere e mantenere l'aggro dei mob coinvolti in combattimento*); un *mob aggrato* è quello che attacca a vista quando un personaggio entra nel suo raggio d'azione. Nei giochi di carte collezionabili (GCC), come *Magic: The Gathering* o *Hearthstone*, esiste anche il *mazzo aggro*, un mazzo veloce, aggressivo, composto da creature o magie a basso costo di *mana* che mirano a fare molto danno nei primi turni;
- *buffare*: deriva dall'inglese *to buff*, col significato di 'rendere (un elemento nel gioco di ruolo o in un videogioco) più potente'; si tratta di lanciare una magia o un effetto in grado di migliorare temporaneamente le capacità di uno o più personaggi; l'azione inversa è *debuffare*, cioè lanciare un *buff* con effetti negativi, in genere sui nemici;
- *camperare*: dall'inglese *camper* 'campeggiatore', azione che compie un personaggio che staziona in un luogo con pazienza aspettando dei nemici da uccidere, in genere in una posizione tale da non essere colpito con facilità;
- *castare*: dall'inglese *cast a spell* 'fare un incantesimo', lanciare una magia, un incantesimo. Attestate anche le forme *castando*, *castaggio*, *castate*;

Castare: italianizzazione di "to cast", ovvero lanciare. Molti nerd appassionati di RPG fanno evidentemente fatica a usare l'espressione "lancio un incantesimo" preferendo "casto un incantesimo". La castità è evidentemente un tema ricorrente nella vita di un vero nerd.

[dal Nerdbolario: <http://www.nerdsrevenge.it/nerdbolario/#comments>]

- *farmare*: dall'inglese *to farm* 'coltivare', indica alcune tipologie di azioni eseguite a ripetizione, come raccogliere continuamente risorse in una zona o combattere mob, anche ossessivamente, con il fine di ottenere *loot*. Si affianca al prestito non adattato *farming*;
- *joinare*: dall'inglese *to join* 'unirsi a', unirsi ad un gruppo, entrare a far parte di una gilda o di un *party*. Meno diffusa la forma *gioinare*;
- *killare*: dall'inglese *to kill*, uccidere un nemico nel gioco. Oltre all'infinito, sono attestate anche le forme *killo*, *killa*, *killano*, *killan*, *killando*, *killaggio*;
- *oneshottare*: dall'inglese *to shoot* 'sparare, colpire', eliminare il bersaglio, NPC o PG, con un solo colpo (*one shot*), con un solo attacco. Il più comune è il colpo alla testa, chiamato *headshot*;
- *lootare*: dall'inglese *to loot* 'razziare, saccheggiare', indica l'attività di raccogliere oggetti, equipaggiamento o denaro dal cadavere di un *mob*; attestate anche le forme *looto*, *loota*, *lootano*, *lootando*, *lootaggio*;
- *questare*: dall'inglese *to quest* 'cercare', effettuare delle *quest*, portare a termine delle missioni. Attestate anche le forme *questano*, *questando*, *questaggio*;

- *raidare*: il verbo significa ‘effettuare un *raid*’ e deriva dall’inglese *raid* ‘assalto, incursione’. Il *raid* indica una modalità di gioco in cui uno o più gruppi di giocatori si uniscono per affrontare missioni o *dungeon* particolarmente impegnativi. Richiede un numero elevato di partecipanti;
- *skillare*: il verbo *skillare* significa aumentare le proprie competenze, sviluppare date abilità (*all’inizio skilla il più possibile il pg; conoscete un posto in cui posso skillare più velocemente l’arma?*). Deriva dall’inglese *skill* ‘abilità, talento’. La *skill* è una qualsiasi abilità di cui è dotato un personaggio, come abilità magiche, abilità fisiche (maneggiare specifiche armi), abilità legate a determinate professioni, ecc.;
- *spawnare/respawnare*: dall’inglese *to spawn* ‘generare’, indica la ricomparsa sul terreno di gioco di nemici (*mob* o NPC) morti sul campo. Attestate anche le forme *sponare* e *risponare*.

Non sempre l’individuazione della base inglese è immediata, come nei seguenti casi:

- *incare*
Probabilmente deriva da INC, abbreviazione di *Incoming* ‘che entra, in arrivo’ o di *In Combat* ‘in combattimento’, entrambi provenienti dal gergo videoludico. Il significato è ‘assalire senza preavviso, assaltare’.
- *nerfare*
Il termine *nerf* compare per la prima volta in una chat dedicata a *Ultima Online* (UO) del 1997, uno dei primi MMORPG. Raph Koster, il progettista di *Ultima*, discuteva con i giocatori sull’inefficacia nel gioco di alcune armi come le spade, meno potenti rispetto agli incantesimi o agli archi. Gli sviluppatori avevano infatti ridotto il potere delle spade nel combattimento corpo a corpo e i giocatori si era lamentati di lottare con “spade nerf”, in riferimento al noto marchio Nerf (Non-Expanding Recreational Foam), produttore di armi giocattolo in plastica. Da quel momento *nerf* è entrato nel vocabolario dei giochi online indicando le modifiche (in genere depotenziamenti) che gli sviluppatori fanno alle statistiche/abilità di una classe di personaggio/ad un’arma o oggetto di gioco per renderla più equilibrata; è impiegato spesso dagli utenti con valenza negativa.
- *ressare*
Il significato è ‘resuscitare, riportare in vita un personaggio morto’; potrebbe derivare da *res* abbreviazione dell’inglese *resurrect* ‘resuscitare’ o, per assonanza, da *to raise*, letteralmente ‘alzare, sollevare’ ma impiegato anche col significato meno comune di ‘riportare (qualcuno) dalla morte, far rivivere’. *Raise the dead* significa infatti ‘resuscitare i morti’. *Raise dead* è anche il nome di una magia nell’universo di *World of Warcraft* e di una carta (tradotta in italiano come *Il risveglio dei morti*) di *Magic: The Gathering*, il primo GCC, di cui esiste anche una versione online.

Un caso particolare è rappresentato dai derivati di *gilda*. Per i calchi *gildare* (‘entrare a far parte di una gilda’ o ‘far entrare qualcuno in una gilda’) e *gildato* (‘entrato o fatto entrare in una gilda’), ad esempio, è possibile individuare i corrispettivi inglesi *to guild* e *gilded*; per voci come *sgildare* (‘ritirarsi o essere banditi da una gilda’) l’individuazione del corrispettivo inglese è invece più complessa: potrebbe essere *deguild* o il più diffuso *to ban* (‘bandire’, *bannare*: far uscire un giocatore dal gioco o da un gruppo). Tra i numerosi derivati sono attestati: *gildano* (verbo), il *gildano* (sostantivo, ‘membro della gilda’), *gildami*, *gildarmi*, *sgilda*, *gildando*.

Un altro caso interessante è quello di *droppare*, che sembra creare ambiguità semantica tra gli utenti. Il verbo inglese *to drop* può essere usato sia in modo intransitivo col significato di ‘cadere’ che transitivo col significato di ‘lasciar cadere’. *Droppare* segue questa seconda possibilità e indica l’azione com-

piuta da un *mob* che, morendo, lascia cadere uno o più oggetti (*il mostro ha droppato un oggetto inutile*). Il *drop* è dunque l'oggetto lasciato a terra dal *mob* ucciso; il valore dell'oggetto *droppato* dipende in genere dal livello del *mob*.

È però molto frequente trovare il verbo *droppare* col significato di 'raccolgere, prendere' (*oggi ho killato un comandante brutale e sette specialisti, ma non ho droppato niente*), confondendolo probabilmente con il termine *lootare*, che significa appunto 'raccolgere oggetti'.

"DROPPARE" E SUO USO [TOPIC SEMISERIO]

Allora vediamo di fare chiarezza visto che ormai la mania di dire "ho droppato" (nata a quanto pare con WoW) sta dilagando senza pietà. Secondo il dizionario e la word reference

2.drop /drop/

tr. (forma in -ing ecc. -pp-)

(allow to fall) (by accident) fare cadere;

(on purpose) lasciare, fare cadere;

Ovviamente si tratta di verbo transitivo ergo *droppare* > qualcosa, quindi *far cadere/lasciare* > qualcosa.

Ormai quando si riesce a trovare un bel loot sento molti dire "ho droppato" una spada. Ergo secondo quanto scritto sopra tu hai fatto cadere una spada, quindi l'hai persa.

Invece no. Nel pensare comune "ho droppato" una spada vuol dire averla raccolta.

Cerchiamo quindi di usare il verbo nel modo appropriato ergo "MI HANNO droppato" una spada oppure "Ho lootato una spada".

Droppamente vostro.

[dal forum mmorpgitalia: <http://www.mmorpgitalia.it/mmorpg/threads/droppare-e-suo-uso-topic-semisero.326799/>]

Per quanto riguarda i termini specialistici provenienti dall'ambito informatico, si tratta soprattutto di tecnicismi legati all'interfaccia di gioco, come:

- *addon* (o *add-on*, 'aggiunte, componente aggiuntivo', un pacchetto software aggiuntivo che serve per migliorare le funzionalità o le prestazioni di un gioco; il termine indica anche unità di espansioni hardware, come le periferiche aggiuntive per console);
- *bindare* (dall'inglese *to bind* 'legare, vincolare', impostare un tasto della tastiera o del mouse come un tasto a scelta rapida, a cui è associato un particolare comando. Ad esempio, si può scegliere di *bindare* il tasto Q ad una determinata frase o a un'azione, come lanciare una specifica magia; ogni volta che verrà premuto il tasto Q verrà quindi visualizzata la frase impostata o verrà lanciata la magia scelta. In *World of Warcraft* assume ulteriori significati: è possibile scegliere un luogo come *bind*, cioè un luogo in cui si ritorna automaticamente tramite l'uso di una pietra, detta *Pietra del Ritorno* (*Heartstone*); *bindare* la pietra significa appunto impostare la destinazione di teletrasporto in un dato luogo, che può cambiare di volta in volta: *Ho provato ad usare la pietra del ritorno, ma era stata bindata automaticamente a Darnassus, e così ora mi trovo qui, senza una quest e senza un NPC che me ne possa dare una*. Il *bind* indica inoltre un oggetto che non può essere scambiato con altri giocatori né messo in vendita presso la casa d'aste del gioco; questo tipo di oggetto è noto come *Soulbound* 'vincolato all'anima');
- *bug/buggato* ('errore', difetto di programmazione che causa anomalie nel gioco; un gioco è *buggato* quando presenta dei problemi, degli errori. Nei videogiochi non sempre un *bug* è un problema e talvolta diventa un alleato dei giocatori; alcuni effetti sono ad esempio l'aumento delle vite a disposizione, il mancato attacco di un nemico, ecc. Per correggere un *bug*, vengono spesso rilasciate delle *patch* specifiche);

- *crash/crashato* ('blocco', indica il blocco o la chiusura improvvisa del gioco; un gioco è *crashato* quando si blocca o si chiude in modo inaspettato.);
- *lag/laggato* ('ritardo', potrebbe essere anche l'abbreviazione di *Latency Gap*; indica il ritardo tra l'azione di gioco visibile a video e ciò che effettivamente sta accadendo nel gioco. Il *lag* può essere causato da diversi fattori, come una connessione lenta o instabile o una quantità eccessiva di dati inviata al server di gioco, ecc. Quando un giocatore è *laggato* è spesso bloccato, percepisce un ritardo nei comandi che invia, può apparire o scomparire dal gioco o venire momentaneamente disconnesso dal server);
- *latenza* (nel linguaggio informatico indica il tempo impiegato da un'informazione per andare da un'unità all'altra di un sistema; nel gergo videoludico è sinonimo di *lag* e indica il tempo che impiega il pacchetto dati inviato dal computer per arrivare al server di gioco: avere un'alta latenza significa che i dati impiegano molto tempo e che c'è quindi molto ritardo);
- *patch/patchare* (la *patch* è un aggiornamento di un software, generalmente per correggere uno o più bug o per aggiungere nuove funzionalità al gioco. *Patchare* un gioco significa aggiornarlo, risolvendo eventuali errori; si trova anche *pachare*);
- *quittare* (dall'inglese *to quit*, 'uscire', uscire dal gioco. È sinonimo di *sloggar*, dall'inglese *to log out*, 'uscire dal sistema', disconnettersi dal gioco; l'azione inversa è *loggar*, dall'inglese *to log in*, 'entrare in un sistema, accedere');
- *rollback* (in informatica, indica il ripristino di un programma o di un database allo stato precedente, generalmente per rimediare a un errore; nel gergo videoludico consiste nel riavvio/ripristino del server di gioco ad una sessione precedente; in pratica, il gioco torna indietro di una certa frazione di tempo (ad esempio un paio di giorni), talvolta con la perdita di quanto ottenuto o portato a termine in quel periodo, come oggetti, livelli o missioni).

Come si è visto, quello dei giochi di ruolo online è un lessico molto particolare, sicuramente ricco e innovativo ma soprattutto dinamico, in continua evoluzione. Il linguaggio giovanile, così come quello informatico e quello della rete sono infatti una fonte inesauribile di neoformazioni ed espressioni settoriali, che contribuiscono ad arricchire continuamente il gergo delle comunità videoludiche. Questa grande vitalità è testimoniata anche dal fatto che, oltre ad essere permeato di tecnicismi provenienti da questi tre ambiti, il lessico dei MMORPG è ricco di termini di più ampia circolazione che però nell'ambito videoludico assumono nuovi significati, soprattutto per influsso della lingua inglese. Vediamone alcuni esempi:

- *grindare*
Il termine *grindare* non è registrato nei principali dizionari. È comunque attestato in diversi ambiti d'uso, come adattamento del verbo inglese *to grind* 'macinare'. In senso letterale, viene impiegato per indicare l'azione di macinare, sbriciolare marijuana, caffè o altro. In senso figurato è usato nel poker online per indicare la pratica di 'giocare contemporaneamente su più tavoli' e nei giochi di ruolo per indicare l'azione ripetitiva di uccidere *mob*, spesso restando per diverse ore nella stessa zona, al solo scopo di ottenere esperienza e salire di livello; è uno stile di gioco tipico dei MMORPG orientali. Esiste un altro significato di *grindare*, legato a un'ulteriore accezione del verbo *grind*, quella di 'dimenarsi (nel ballo)': *grindare* o *ballare la grind dance* significa 'ballare roteando i fianchi, con movenze sensuali';
- *pullare*

Deriva dall'inglese *to pull* 'tirare'; nel linguaggio informatico fa riferimento alla tecnologia di diffusione delle informazioni in Internet e significa 'prendere uno o più file da un archivio remoto', cioè scaricare file creati o modificati da altri colleghi. È il contrario di *pushare* (da *push* 'spingere') che significa invece 'inviare nuovi file o modifiche a un archivio remoto'. Nel linguaggio dei MMORPG vuol dire 'attirare un *mob* in un'area specifica o verso un personaggio, per allontanarlo dal gruppo': *Un errore che non deve mai fare il tank è quello di pullare un mob sbagliato*;

- *runnare*

Il termine *runnare* non è registrato nei principali dizionari, tuttavia è impiegato con vari usi specialistici. La base di partenza è probabilmente la stessa in tutti gli ambiti, il verbo inglese *to run* 'correre': nel linguaggio informatico *runnare* significa 'eseguire un programma', nel poker vuol dire 'conseguire una serie di vittorie'. Nel gergo dei giochi di ruolo ha più di un'accezione: può significare accompagnare (o farsi accompagnare da) un altro giocatore in luoghi infestati da nemici; il personaggio che accompagna è in genere più esperto e si occupa di proteggere il compagno. Può inoltre denotare un modo particolare di affrontare un *dungeon*, che consiste nel correre per arrivare in fondo al *dungeon* nel minor tempo possibile, magari senza essere uccisi, ignorando i vari nemici per dedicarsi invece al boss finale (che fornisce una maggiore esperienza e oggetti migliori). Nei giochi di ruolo da tavolo o dal vivo, *runnare* indica anche l'azione compiuta dal master di 'condurre una partita o una sessione di gioco' (*avete mai provato a runnare avventure ambientate in tempi moderni?*); è sinonimo dei più diffusi *masterare*/*masterizzare*;

- *silenziare*

Il significato proprio è quello di 'rendere meno rumoroso un motore, un apparecchio' e per estensione 'mettere il silenziatore a una pistola'; nell'uso militare significa anche 'ridurre al silenzio'. Nel gergo videoludico *silenziare* è usato con l'accezione di impedire ad un personaggio o a un nemico di usare certe abilità, ad esempio lanciare incantesimi, per un dato periodo di tempo (*Un silenziamento ad area che colpisce i nemici, infliggendo danni ogni secondo*). Significa anche rimuovere i *buff* (o i *debuff*) da un personaggio (*Silenziare Druido dell'Unghia in modalità provocazione non rimuove il buff di salute*).

Casi particolari sono dati dalla coincidenza formale con verbi esistenti:

- *rollare*

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*).

- *scrollare*

Nell'ambito videoludico, il verbo *scrollare* deriva dal sostantivo inglese *scroll* 'rotolo di carta, pergamena' e assume il significato di 'usare una o più pergamene per aumentare le proprie caratteristiche' (*il principale sviluppo del personaggio si basa sull'arrivare al livello 200, portare tutti gli incantesimi al livello 6 e scrollare tutte le caratteristiche*). Da non confondere con le due forme verbali già presenti nei dizionari: *scrollare* come derivato di *crollare* con l'aggiunta di *s-*, che significa 'scuotere, agitare' o 'far cadere' e *scrollare* come derivato dell'inglese *to scroll* 'scorrere, far scorrere', termine informatico che significa 'scorrere sullo schermo'.

Resta infine da segnalare il fatto che alcuni dei termini dei giochi di ruolo sono ormai entrati anche nel lessico comune o in altri ambiti specialistici: è il caso di *killare*, che viene usato in informatica col significato di ‘terminare/interrompere un programma o un processo’ (come *killare un processo relativo ad un’applicazione che non risponde più a Windows?*) e di *skillato*, impiegato soprattutto in contesti aziendali, per indicare una persona competente, che possiede determinate capacità o abilità specifiche: *Sono troppo skillato per questo lavoro, Non sei abbastanza skillato per questo incarico.*

Bibliografia:

- Bussolino, Quaglinò 2012: Claudia Bussolino, Margherita Quaglinò, *La lingua dei MMORPG: prime osservazioni sui glossari in rete*, in *Dal manoscritto al web. Canali e modalità di trasmissione dell’italiano*, Atti del XII Congresso SILFI - Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana, Helsinki, 18-21 giugno 2012, Firenze, Franco Cesati Editore.
- Casula 2009: Claudio Casula, *I giochi di ruolo on-line fra narrazione e comunicazione testuale: GuildWars e World of Warcraft*, in “Lid’O. Lingua italiana d’oggi”, VI, 2009, pp. 333-390.
- Urraci 2012: Giovanni Urraci, *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in Marco Gargiulo (a cura di), *L’Italia e i mass-media*, Roma, Aracne, 2012, pp. 419-438.