

Dal *mob killato* al *pg skillato*: il gergo dei giochi di ruolo online

Lucia Francalanci

PUBBLICATO: 9 GENNAIO 2018

Quesito:

Diversi utenti ci chiedono il significato di termini appartenenti all'ambito videoludico o comunque legati al mondo dei giochi di ruolo online.

Dal *mob killato* al *pg skillato*: il gergo dei giochi di ruolo online

I giochi di ruolo (GDR), in inglese *Role Playing Game* (RPG), sono quel genere ludico in cui i giocatori gestiscono o interpretano un proprio personaggio (PG) all'interno di un mondo immaginario. Dei GDR fanno parte 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 simultaneamente in rete: i personaggi creati dai giocatori interagiscono tra loro all'interno di un mondo virtuale, generalmente di ambientazione fantasy. I MMORPG sono nati a partire dagli anni '90 e hanno sviluppato nel tempo un proprio **gergo**, che risulta di difficile comprensione per i nuovi utenti o per chi è estraneo al mondo dei giochi di ruolo: non stupisce quindi che molte persone chiedano chiarimenti su tali termini.

Il linguaggio dei MMORPG è caratterizzato da molti tecnicismi, alcuni propri del linguaggio videoludico, altri provenienti dall'ambito informatico, dalla rete o dal linguaggio giovanile; a questi si aggiunge una quantità notevole di sigle, acronimi, abbreviazioni, che rendono il gergo di difficile decifrazione, come si vede nell'esempio seguente:

Il pvp di wow è diventato una gara al oneshot: melee senza buff difensivi che si buttano i mischia e muoiono solo di aoe perché non hanno skill di disengage, pg con mobilità assurda e altri che sono fermi come i training dummy, stats in pvp indecenti, non c'è più personalizzazione del proprio pg (se ad esempio voglio farmi un dk full haste non posso perché le statistiche in pvp sono tutte standardizzate), le stance eliminate, quantità di skill ridotte ad un massimo di 5 mentre anni fa i tasti da bindare dovevi inventarteli, non c'era spazio per i clicker. Vogliamo parlare degli hotfix ogni settimana? In pratica si rerolla ogni settimana il pg più buffato, pare di giocare a league of legends che buffano, reworkano e nerfano ogni settimana.

Mi hanno costretto a fare pve per droppare equip e relics e potrei continuare per ore ma come già detto sopra è fiato sprecato.

[dal forum ufficiale di *World of Warcraft* (WoW)]

Tra i vari tecnicismi si segnalano quelli che costituiscono adattamenti delle basi inglesi alla morfologia italiana; le formazioni verbali si inseriscono nella prima coniugazione in **-are**. In alcuni casi

Cita come:

Lucia Francalanci, *Dal mob killato al pg skillato: il gergo dei giochi di ruolo online*, "Italiano digitale", IV, 2018/1, pp. 6-8.

Copyright 2017 Accademia della Crusca

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

l'individuazione della base inglese è immediata, in altri è più complessa (si veda ad esempio *incare, nerfare e resare*).

Vediamo nel dettaglio le forme che ci vengono segnalate.

Mob: il termine 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').

Aggrare: 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; 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; *l'aggro* può essere intenzionale o meno.

Killare: deriva dall'inglese *to kill* 'uccidere' e indica l'azione di 'uccidere un nemico nel gioco'. Oltre all'infinito sono attestate anche le forme *killo, killa, killano e killan, killando*, e il sostantivo *killaggio*.

Oneshottare/headshottare: entrambi i termini rimandano all'inglese *to shoot* 'sparare, colpire' e si riferiscono all'uccisione di un nemico. *Oneshottare* significa eliminare il bersaglio con un solo attacco o con un solo colpo (*one shot*). Il più comune è il colpo alla testa, chiamato *headshot*, da cui appunto *headshottare*.

Skillare: 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' (*all'inizio skilla il più possibile il pg; conoscete un posto in cui posso skillare più velocemente l'arma?*).

Droppare: si tratta di un caso interessante, che sembra creare spesso ambiguità semantica tra gli utenti. Il verbo inglese *to drop* può essere usato sia come intransitivo col significato di 'cadere' sia come transitivo col significato di 'lasciar cadere'. *Droppare* segue questa seconda possibilità e indica l'azione compiuta 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 *mobucciso*; il valore dell'oggetto *droppato* dipende in genere dal livello del *mob*. È però molto frequente trovare *droppare* col significato di 'raccogliere, prendere' (*oggi ho killato un comandante brutale e sette specialisti, ma non ho droppato niente*), confuso probabilmente con il termine *lootare*, che significa appunto 'raccogliere oggetti'.

Accanto a questi termini propri dell'ambito videoludico è frequente trovare anche tecnicismi provenienti dall'ambito informatico, legati comunque all'interfaccia di gioco.

Buggato: deriva dall'inglese *bug* 'errore'. Il *bug* è un difetto di programmazione che causa anomalie nel gioco; un gioco è *buggato* quando presenta tali anomalie. In realtà nei videogiochi non sempre un *bug* è un problema e talvolta diventa un alleato dei giocatori, per esempio in caso di un aumento

delle vite a disposizione o del mancato attacco di un nemico. Per correggere un *bug*, vengono spesso rilasciate delle *patch* specifiche, cioè degli aggiornamenti del software.

Crashato: deriva dall'inglese *crash* 'blocco' e si riferisce a un gioco che si è bloccato o chiuso improvvisamente, molto probabilmente a causa di uno o più *bug*.

Laggato: deriva dal termine inglese *lag* 'ritardo'. Nel gergo videoludico il termine *lag* 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, 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.

Resta infine da segnalare il fatto che alcuni di questi termini 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*.

Chi fosse interessato all'argomento può consultare l'articolo *Il gergo dei giochi di ruolo online*, in cui si trovano approfondimenti sull'evoluzione e la diffusione dei giochi di ruolo, sulle caratteristiche del linguaggio dei MMORPG, oltre a un più ampio glossario terminologico.