

Una risposta col *bot*

Lucia Francalanci

PUBBLICATO: 16 NOVEMBRE 2021

Quesito:

Alcuni lettori ci chiedono spiegazioni sull'uso di *bot* e sul suo significato.

Una risposta col *bot*

Atutti noi è sicuramente capitato almeno una volta di accedere a un sito web o di interrogare un motore di ricerca e dover dichiarare di “non essere un robot”. Si tratta di un test di sicurezza, di cui esistono diverse versioni, chiamato CAPTCHA o reCAPTCHA, acronimo di *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart* (“Test di Turing pubblico e completamente automatico per distinguere computer e umani”), effettuato per stabilire se l'utente è un essere umano o un computer, o più precisamente, un bot.



Il sostantivo *bot* è un prestito integrale dall'inglese *bot*, abbreviazione di *robot*. Il termine *robot* deriva, attraverso il francese *robot* (1924), dal ceco *Robot*, nome proprio (che deriva a sua volta da *robot* ‘lavoro forzato’) dato nel 1920 dallo scrittore Karel Čapek agli automi che lavoravano al posto degli operai nella sua opera utopica-fantascientifica *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*.

In informatica, *bot* indica un ‘programma usato per svolgere automaticamente operazioni ripetitive’, come l'invio di una risposta automatica alle e-mail (*mailbot*) o la scansione di pagine web per l'indicizzazione (*crawler* o *spider*). Un altro significato, che si potrebbe considerare un'estensione del primo, è quello di ‘programma in grado di interagire in modo automatico con sistemi e utenti, anche simulando il comportamento umano’. Ad esempio, esistono software, usati principalmente nei servizi di assistenza ai clienti, capaci di simulare una conversazione con un essere umano (*chatbot* o *chatterbot*), o programmi che gestiscono automaticamente account sui social network, mettendo “mi piace”, commentando o seguendo i profili di altri utenti (*social bot*).

Nei videogiochi, i bot (detti anche *gamebot*) possono essere i personaggi controllati dal computer, come i *personaggi non giocanti* (PNG), oppure i programmi usati per migliorare le abilità di un giocatore o sostituire il giocatore stesso: ad esempio, è possibile usare un bot che aiuta a prendere la mira (*aimbot*), uno che esegue compiti noiosi e ripetitivi al posto del giocatore (*farmbot*), ecc. L'uso di tali tipi di bot non è sempre consentito.

Esiste poi tutta una serie di bot malevoli, usati con scopi illegali e dannosi (ed ecco perché sono utili strumenti di difesa come il CAPTCHA): ad esempio, alcuni bot sono responsabili di truffe informatiche (*scam*, *phishing*), come il furto di dati sensibili attraverso e-mail false, in cui si invita il destinatario a fornire informazioni riservate (password, numero di carta di credito, ecc.). Alcuni bot si occupano di raccogliere indirizzi e-mail per poi usarli per la diffusione di grandi quantità di spam

(*spambot*); altri programmi tentano invece di infettare i computer con malware (i dispositivi infettati sono detti *bot* o *zombie* e l'insieme di questi è chiamata *botnet*). Anche i *social bot* possono essere malevoli, ad esempio se usati per diffondere *fake news* o per effettuare attività di propaganda politica in modo manipolatorio.

Il termine *bot* è registrato da vari dizionari italiani come sostantivo maschile invariabile. Il GRADIT lo accoglie nel 2007, datandolo 1998, mentre gli altri lo inseriscono in anni più recenti, datandolo però 1997: Garzanti nell'edizione 2017, Zingarelli in quella 2020; Devoto-Oli non lo registra nelle versioni cartacee ma esclusivamente in quella online (consultabile solo in abbonamento a [questo indirizzo](#)). Treccani non lo registra nel *Vocabolario* ma soltanto nel repertorio *Neologismi 2016*, con un esempio risalente al 2014.

Quanto al significato, il GRADIT riporta come unica definizione quella di “programma che esegue operazioni ripetitive come, ad esempio, la scansione di internet per la creazione degli indici di ricerca”. Altri dizionari, invece, pongono l'accento sull'interazione automatica: “programma in grado di interagire automaticamente con contenuti web al fine di acquisire informazioni, diffondere messaggi, ecc.” (Zingarelli 2020), “programma che svolge compiti automatici su Internet simulando il comportamento di un utente umano” (Devoto-Oli online). Garzanti (2017 e versione online) è l'unico a includere entrambe le accezioni: “software, utilizzato per cercare informazioni in Internet, che esplora automaticamente numerosissime pagine web per trovare, registrare e catalogare dati; anche, software che ricerca in Internet indirizzi e-mail e invia automaticamente messaggi” e “software che è in grado di simulare, in un videogioco, in una chat ecc., il comportamento di un utente umano: *chattare con un bot*”. Il repertorio Treccani *Neologismi 2016* intercetta anche la sfumatura legata alla pericolosità dei bot malevoli: “in informatica, programma o script che infetta i computer con l'invio di spam, virus e spyware, il blocco di siti web e il furto di informazioni personali e riservate, automatizzando operazioni effettuate in internet”.

Data l'omonimia con la sigla BOT (Buono Ordinario del Tesoro), non è facile rintracciare in rete i dati relativi all'effettiva diffusione del sostantivo, né effettuare ricerche esaustive circa la prima attestazione. Per limitare il rumore nelle interrogazioni dei motori di ricerca o degli archivi, si è scelto quindi di affiancare a *bot* altri termini, come “robot”, “informatica”, “programma informatico”, “programma automatico”, ecc.

La prima attestazione rintracciata di *bot* è del 1995 (retrodatata di un paio di anni rispetto alla lessicografia), in un articolo presente sul “Corriere della Sera”, nella sezione Scienza:

Ma a un certo punto, nel dialogo tra gli utenti può inserirsi un *bot*, un programma del computer che si presenta come una persona e che, ad esempio, può giocare a scacchi, dare informazioni su come «navigare» in Internet, rispondere a delle domande e anche porle. Voi direte che il *bot* non è altro che un programma, intelligente, fatto da una persona che l'ha ideato e che, come tale, è soltanto una evidente simulazione. Eppure non è sempre facile smascherare la fittizia essenza umana dei *bot* se l'altro resta invisibile... (Alberto Oliviero, *Un sosia elettronico ci sopravviverà*, “Corriere della Sera”, sez. Corriere Scienza, 26/11/1995, p. 39)

Per quanto riguarda i volumi a stampa, è possibile trovare una delle prime occorrenze nel *Dizionario di informatica: inglese/italiano* di Angelo Gallippi (Milano, Tecniche nuove), che, nella 3^a edizione del 1997, registra la seguente definizione:

bot. Nel gioco computerizzato multi-utente MUD, o nel collegamento Internet per chiacchierate (v. IRC), personaggio sullo schermo le cui azioni ed espressioni sono il risultato di un programma per

computer piuttosto che di un essere umano. MUD comporta l'interazione di numerosi operatori umani, ciascuno dei quali controlla una caratteristica sullo schermo, mentre le parole che si vedono sullo schermo in IRC provengono da una persona che le scrive. Entrambi sono programmi creati dall'utente, che simulano le azioni di attori umani allo scopo di salutare i nuovi venuti in una "stanza" virtuale.

In realtà, il lemma *bot* è presente anche nell'edizione precedente, del 1996, ma fa riferimento all'acronimo BOT (*Beginning Of Tape* 'inizio del nastro'), che indica la "tacca riflettente applicata sulla parte posteriore di un nastro magnetico per identificare l'inizio della superficie registrabile" (definizione che, per altro, sembra rimanere circoscritta a questa unica pubblicazione).

Le ricerche delle occorrenze in rete sono, come già accennato, rese difficili dall'alta percentuale di rumore, tuttavia, possiamo attestare l'effettiva presenza del termine nella seconda parte degli anni '90, e un significativo incremento della sua diffusione a partire dal 2010.

Per dare un'idea della presenza del sostantivo in rete, nella stampa e nei quotidiani, riportiamo i dati delle ricerche effettuate accostando a "bot" alcune delle forme che co-occorrono maggiormente: le pagine in italiano di Google (in data 2/2/2021) restituiscono 988.000 per "bot" "informatica", 450.000 risultati per "bot" "robot", 7.030 per "bot" "programmi informatici", 6.880 per "bot" "programmi automatici", 6.510 per "bot" "programma automatico", 2.230 per "bot" "programma informatico". La stessa ricerca eseguita in Google libri restituisce 3.540 risultati per "bot" "robot", 2.040 per "bot" "informatica", 727 per "bot" "programmi informatici", 575 per "bot" "programma informatico", 140 per "bot" "programma automatico" e 130 per "bot" "programmi automatici". Nell'archivio del "Corriere della Sera" troviamo 69 occorrenze di "bot" "informatica", 58 di "bot" "robot", 13 di "bot" "programma automatico", 8 di "bot" "programmi automatici", 6 di "bot" "programma informatico" e 3 di "bot" "programmi informatici".

Merita un accenno anche tutta una serie di composti formati con *bot*, alcuni dei quali già citati: *aimbot*, *chatbot*, *chatterbot*, *farmbot*, *gamebot*, *mailbot*, *newsbot* ('bot utilizzato per fornire le principali notizie, a seconda delle preferenze dell'utente'), *shopbot* o *shopping bot* ('bot che fornisce aiuto per lo shopping online, ad esempio confrontando i prezzi nei vari siti web'), *socialbot*, *spambot*, ecc.

In inglese l'uso di *bot* come suffissoide è molto diffuso, in particolare unito al cognome di un personaggio noto per indicarne la somiglianza con un "robot": è il caso di *Maybot*, nomignolo dato dai giornalisti all'ex primo ministro britannico Theresa May, o *Obamabot*, usato per indicare i seguaci più fedeli dell'ex presidente statunitense. In ambito inglese, *bot* viene considerato un *libfix* (da *liberated affix*), termine coniato dal linguista Arnold Zwicky nel 2010, per indicare quei morfemi dotati di significato che si comportano come suffissi (come *-gate* o *-splain*); sono confissi che si sono "liberati" di parti di parole per formare nuovi elementi semanticamente simili.

I composti con *bot* entrano in italiano come prestiti integrali dall'inglese e sono usati sia con la grafia univerbata che separata. Il canale di diffusione di tali termini è sicuramente l'informatica, da sempre ricca di vocaboli specialistici provenienti dall'inglese.

Le uniche forme accolte dai dizionari sono *chatbot*, *mailbot* e *spambot*. *Chatbot* è registrato come sostantivo maschile invariabile, appartenente al lessico specialistico dell'informatica, dal GRADIT, con la definizione di "bot capace di simulare una conversazione con un essere umano", dal Devoto-Oli online, con quella di "programma in grado di interagire con gli esseri umani, rispondendo alle loro domande, fornendo loro informazioni o aiutandoli nel compimento di alcune attività; si presenta per lo più come il profilo di un social network con cui si ha l'impressione di dialogare realmente" e dallo Zingarelli 2020 con quella di "applicazione che, simulando il comportamento umano, è in grado di

colloquiare con l'utente vocalmente o con messaggi scritti, gener. su argomenti prestabiliti". Il GRADIT lo data al 2004, il Devoto-Oli al 2001, lo Zingarelli al 1998. Il vocabolo è attestato anche nel repertorio Treccani Neologismi 2008, ma come sostantivo femminile invariabile e con un esempio risalente al 2004; l'attribuzione del genere femminile, il cui uso risulta comunque minoritario, potrebbe essere spiegata dalla presenza nel composto del sostantivo *chat* (*una chat* → *una chatbot*). *Mailbot* e *spambot* sono invece presenti esclusivamente nel GRADIT, marcati entrambi come termini specialistici appartenenti al lessico dell'informatica e con la stessa data di prima attestazione di *bot*, cioè il 1998; le definizioni sono rispettivamente "programma per la gestione della posta elettronica" e "bot che invia automaticamente grandi quantità di posta non inerente agli argomenti trattati nei newsgroup".

Appartengono, infine, esclusivamente al gergo videoludico i derivati *bottaro*, usato in senso ironico o dispregiativo per indicare 'chi, nel gioco, fa uso di *bot*' e il corrispondente verbo *bottare*.

Non capisco nemmeno il senso delle parole di Xa_Legione nel post dell'aggiornamento ams che dicono: (Visto il gran numero di utilizzatori di bot lucine, abbiamo rilevato che molti imbrogliatori erano avvantaggiati nel gioco, grazie alla maggior velocità rispetto ai giocatori onesti) ma scusami legione, se i giocatori onesti sono full non hanno la stessa velocità dei **bottari**? (dal forum italiano dedicato al gioco Seafight, board-it.seafight.com, 18/2/2014)

Ora il domandone: potrebbe esserci sotto qualcosa? C'è la possibilità che dietro alla beginner guild si celi una cospirazione? Magari a fini economici, che so i soldi raccolti mentre **bottano** vengono venduti dagli alz seller o cose simili (Post dal titolo *Teorie cospirazionistiche*, presente sul forum di mmorpgitalia, mmorpgitalia.it, 1/1/2009)

Cita come:

Lucia Francalanci, *Una risposta col bot*, "Italiano digitale", XIX, 2021/4 (ottobre-dicembre)
DOI: 10.35948/2532-9006/2021.12642

Copyright 2021 Accademia della Crusca

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