

# Competenza comunicativa 2.0

Le funzioni sociali dell'alterazione grafica nelle comunità videoludiche\*

di *Giovanni Urraci*

## I

### Introduzione

L'avvento e il rapido affermarsi del *web 2.0* hanno arricchito la complessità sociale ed emotiva delle interazioni online, rendendo Internet un autentico *cyberspazio* ossia uno spazio non localizzato in grado di produrre una rete di relazioni interpersonali stabili e durature; ciò si è inevitabilmente ripercosso sulla comunicazione, la quale è stata sottoposta a un progressivo processo di elaborazione in risposta alle esigenze di parlanti che aspirano a realizzare una conversazione piena e soddisfacente, efficace e in grado di trattare ogni argomento. Nel presente lavoro intendiamo appunto indagare i proteiformi effetti che le nuove esigenze interazionali degli internauti hanno prodotto sull'italiano digitato, focalizzandoci in particolare sulla manipolazione dell'ortografia — una manipolazione volontaria ma non necessariamente libera.

I Mmorpq: una nuova frontiera sociale della rete

La lingua impiegata su Internet ha dovuto imparare ad aggirare le limitazioni del canale informatico adattando e affinando gli usi che la caratterizzano, così da accostarsi per potenzialità e funzioni alla comunicazione *face to face*. Sostiene al riguardo Antonelli:

i tratti più caratteristici della scrittura elettronica rispondono, in effetti, al tentativo di forzare i limiti della comunicazione scritta. Dal tono di voce alla mimica, dalla gestualità al contesto comunicativo, questo tipo di scrittura cerca di rendere la concretezza sensoriale di una conversazione faccia a faccia, trasformando il testo in un luogo d'incontro virtuale<sup>1</sup>.

Diffusione e pervasività di queste nuove forme di socializzazione hanno spinto molti studiosi a prospettare un'autentica rivoluzione, li ha portati a parlare di avvento

\*. Alcuni dei contenuti sono ripresi dalla tesi di laurea magistrale: Giovanni Urraci, *La pragmatica della comunicazione nelle comunità di gioco on-line. Riflessi sociali ed esigenze interazionali nella lingua dei videogiocatori*, Università di Padova, a.a. 2013–2014, relatore prof. Michele A. Cortelazzo. In relazione al presente lavoro si ringrazia invece la prof.ssa Rita Fresu per i preziosi consigli e l'attenta lettura del testo.

di un *homo communicans* che «ha subito la sua fondamentale e caratteristica trasformazione grazie alla sua ibridazione con le protesi tecnologiche dell'informazione e della comunicazione digitale»<sup>2</sup>.

I sorprendenti risultati raggiunti in termini di ricchezza interazionale non sono conseguenza di una evoluzione tecnologica del mezzo ma derivano da nuove norme e consuetudini, sono stati resi possibili dall'affermazione di un'autentica competenza comunicativa 2.0 la quale suggerisce gli usi adeguati ai diversi contesti mediati dal computer e, soprattutto, gli elementi idonei a comunicare in maniera efficace, senza ambiguità, ricche sfumature emotive e complessi significati, anche sociali.

È bene precisare che non esiste una lingua unitaria di Internet; la poliforme e policentrica realtà del *web* non può essere costretta negli stretti vincoli di una singola e omogenea varietà di lingua, e deve pertanto essere rifiutato ciò che Androutsopoulos definisce *netspeak myth* — «popular conceptions of language use on the Internet as being distinct, homogenous, and indecipherable to “outsiders”»<sup>3</sup>; per comprendere il fenomeno è piuttosto necessario riconoscere l'esistenza di un'proteiforme insieme di varietà accomunate dal fatto di essere impiegate online ma profondamente differenziate e ben distinte in conseguenza dell'eterogeneità di situazioni, attori e scopi presenti nella rete. Al riguardo Antonelli giustamente riconosce che «proprio come accade per l'italiano parlato e per l'italiano scritto [...] non si può parlare in termini unitari neanche [...] [dell'] italiano digitato»<sup>4</sup>; non è quindi appropriato schiacciare la lingua in esame sull'asse diamesico: deve essere abbandonato ogni determinismo tecnologico secondo il quale «i tratti espressivi della comunicazione elettronica sarebbero da imputarsi interamente alle caratteristiche del mezzo»<sup>5</sup>, per assumere una prospettiva attenta sia alla varietà di usi contestuali sia alla individualità degli utenti: ciò è indispensabile per cogliere le dinamiche soggiacenti agli scambi verbali e, conseguentemente, per comprendere i valori e le funzioni che orientano le scelte linguistiche dei parlanti, i riflessi sociali e psicologici che su di esse si riverberano, le norme e le convenzioni che le vincolano. Segnaliamo a tal proposito Prada (2015), che offre un'interessante disamina delle varietà linguistiche impiegate nel *web*.

Non intendiamo produrre un ritratto prototipico della lingua del *web* in quanto, come giustamente segnala Androutsopoulos, «there is a wealth of descriptive accounts of its “unique features” such as emoticons and acronyms, the hybrid combination of written and spoken features, and principal differences between synchronous and asynchronous modes»<sup>6</sup>, mentre carente è l'attenzione «to the socially situated discourses in which these features are embedded»<sup>7</sup>.

Desideriamo invece contribuire alla conoscenza delle specificità della comunicazione su Internet approfondendo lo studio di uno dei suoi linguaggi: quello proprio delle comunità videoludiche. Le comunità assunte quale riferimento sono riconducibili ai MMORPG, videogiochi scelti in quanto al loro interno si costituiscono gruppi stabili e articolati, coesi e gerarchicamente strutturati, presso i quali emergono con evidente chiarezza usi linguistici peculiari e aventi una distribuzione non uniforme ma significativa; l'acronimo MMORPG è derivato dalla denominazione *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, etichetta che individua un genere videoludico il cui tratto

definitorio è la proposizione di un *gameplay* che, attraverso la rete Internet, coinvolge simultaneamente un numero di utenti variabile tra le decine e le migliaia. Si tratta di una realtà che, con una rapida ed inesorabile avanzata, è stata in grado di diffondersi ampiamente e di penetrare a fondo il tessuto sociale; utili alla lettura del fenomeno sono i dati contenuti nel rapporto ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*) *Video-games in Europe: consumer study* (2012), secondo il quale in Italia, nel 2012, il numero dei videogiocatori ha sfiorato quota undici milioni, dei quali circa cinque milioni e mezzo dichiarano di interagire con altri utenti e sono quindi, a vario titolo e in diversa misura, membri di una comunità di gioco online: si tratta di cifre considerevoli, nonostante le stime siano al ribasso in quanto non considerano le persone con meno di sedici anni. Segnaliamo un altro dato, forse sorprendente: ben quattro milioni di videogiocatori italiani hanno più di trentacinque anni, dimostrazione questa del fatto che non si tratta di un fenomeno tipicamente giovanile.

La nostra ricerca, pur tenendo in considerazione varie comunità, si è primariamente focalizzata su una singola realtà videoludica ossia quella di World of Warcraft<sup>8</sup>, un videogioco di ambientazione *fantasy* sviluppato dalla *software house* Blizzard. Il titolo, che si appresta a compiere 12 anni di vita, è certamente il più illustre, celebre e diffuso tra i MMORPG: nel corso della sua lunga esistenza ha ospitato cento milioni di *account* unici, cinquecento milioni di personaggi ne hanno calcato le *texture* e ha conosciuto, per la precisione tra il 2010 e il 2012, un picco di dodici milioni di sottoscrizioni attive. È all'interno del videogioco presentato che abbiamo scelto di realizzare una intensa ed estesa osservazione partecipante, la quale, oltre a fornirci un imprescindibile quadro sociologico, ci ha consentito di monitorare e registrare<sup>9</sup> i 7 canali di chat attraverso i quali i giocatori sono soliti comunicare. La necessità di adottare le metodologie dell'etnografia della comunicazione per comprendere gli usi del *web* è stata riconosciuta da molti autori che hanno affrontato la materia, tra i quali citiamo Androutsopoulos (2006) e Williams *et al.* (2006); in particolare Williams afferma che «researchers of games should play the games they are studying [...]. If they do not, they cannot know what questions to ask, decipher the local language, understand the game mechanics, or have any sense of the social context of play»<sup>10</sup>.

Oltre la dimensione tecnica: la lingua come gergo

Le dinamiche proprie dei MMORPG sono impossibili da affrontare autonomamente in quanto trascendono le capacità del singolo personaggio: per portare a compimento le attività ludiche i videogiocatori devono necessariamente collaborare e, quindi, comunicare è per loro una ineludibile esigenza; nei contesti considerati lo scambio verbale non è però agevole in quanto, in circostanze frenetiche, coinvolge individui che devono coordinarsi con rapida precisione e negoziare in tempo reale decisioni collettive: ne deriva una comunicazione complessa, intricata e costantemente sul baratro della confusione, la quale necessita di una lingua che sappia conciliare rapidità, chiarezza e accuratezza denotativa. Nelle comunità videoludiche l'interazione non è però solo *task-oriented*, presenta anche una forte componente sociale che si esprime

in ampi spazi di libera conversazione sui più vari temi, dai racconti aneddotici al confronto sulle difficoltà della vita reale, importanti in quanto contribuiscono a rendere vivo e tangibile il mondo virtuale concorrendo così alla formazione di una pervasiva realtà quotidiana fatta di consuetudini, appuntamenti e semplici chiacchierate<sup>11</sup>: «la vita dei gruppi [...] è scandita da scambi conversazionali [...] che sono irrilevanti dal punto di vista comunicativo, e che hanno invece una importante funzione di collante identitario»<sup>12</sup>; si tratta di «scambi e atti linguistici fini a se stessi, rituali»<sup>13</sup>, non di meno imprescindibili in quanto creano e preservano l'intreccio di legami interpersonali sui quali la comunità si fonda, legami che possono sia consistere di relazioni informali, ovvero semplici rapporti di amicizia ed inimicizia, sia innestarsi in strutture complesse quali gilde, fazioni e alleanze: in World of Warcraft trovano spazio «casual dyadic partnership and short-term ad hoc groups as well as long-term social organizations»<sup>14</sup>. In altri termini, dunque, le forme della comunicazione rispecchiano quelli che sono i principali «community-valued goals (1) developing one's avatar in terms of experience and wealth, and (2) creating and maintaining social relationships»<sup>15</sup>.

Padroneggiare i particolari usi linguistici sviluppati negli ambienti videoludici costituisce un'impresa tanto ardua quanto necessaria: maturarne adeguata conoscenza e comprensione non è infatti indispensabile soltanto per poter indicare specifici referenti, ma è anche essenziale prerequisito all'ottenimento di prestigio sociale e, in certi casi, alla stessa accettazione nei gruppi. Per comprendere pienamente l'importanza implicitamente riconosciuta dai videogiocatori alla lingua è però necessario considerare un'ulteriore circostanza: la composizione delle comunità videoludiche è eccezionalmente varia per quanto riguarda età, istruzione, occupazione, provenienza e prospettiva sul gioco dei suoi membri. Si tratta quindi di gruppi estremamente eterogenei nei quali, inoltre, la competizione esistente tra i giocatori minaccia continue fratture; pertanto, per poter sopravvivere, le società considerate devono sedare i conflitti interni, hanno bisogno di un simbolo nel quale tutti i membri possano riconoscersi e che mitighi le spinte centrifughe: è questo il ruolo svolto dalla lingua, una lingua percepita come propria e distintiva e che contribuisce quindi a cementare l'unione tra i videogiocatori definendo l'identità dei gruppi dei quali sono parte; in altre parole

I gruppi che individui così differenti costituiscono sono evidentemente privi di un denominatore comune che li caratterizzi, la fondazione di una stabile e riconosciuta identità che ne leghi le molteplici e contrastanti anime è affidata all'adozione di un linguaggio peculiare, volutamente criptico e distante dalla lingua parlata nella realtà esterna. [...] Ne deriva che nelle comunità videoludiche le dinamiche di coesione ed esclusione si realizzano attraverso la lingua; è la lingua a fondere autonome esperienze di gioco in una unitaria complessa realtà, ed è la padronanza del gergo a manifestare l'appartenenza ad una comunità e a garantire l'accettazione in essa<sup>16</sup>.

Lo sottolineiamo: la lingua delle comunità di gioco online è a tutti gli effetti un gergo; ed è proprio questa natura gergale la ragione per la quale i videogiocatori promuovono non soltanto i tecnicismi utili a esprimere significati specialistici ma anche forme che non trovano giustificazione in alcuna esigenza denotativa, forme

volutamente insolite la cui unica funzione è quella di contribuire alla creazione di una lingua peculiare, originale ed esclusiva, la gelosia nei confronti della quale non è altro che manifestazione della volontà di consolidare e difendere l'identità della comunità. Si tratta chiaramente di aspetti non palesi, di dinamiche inconse; eppure, quando interpellati e spinti alla riflessione metalinguistica, i giocatori stessi riconoscono l'importanza dell'esistenza di espressioni condivise nella costruzione di un legame comunitario<sup>17</sup>.

### Lingua e dinamiche sociali: un complesso mosaico

La lingua dei videogiocatori presenta tratti peculiari in tutti i livelli di analisi ed esibisce una interessante variabilità interna in termini diafasici, diastratici e persino diamesici<sup>18</sup>. Lo spazio a disposizione impedisce di analizzare in dettaglio ognuno di questi elementi e un quadro generale risulterebbe a nostro avviso povero e poco interessante; il presente contributo pertanto verterà su un unico aspetto della poliedrica lingua impiegata nelle comunità online: l'alterazione grafica delle parole, e in particolare cause sociali e distribuzione dei fenomeni che la determinano.

Muovendo dal riconoscimento della duplice natura tecnica e gergale della lingua in esame, si intende analizzare dettagliatamente l'uso di varianti grafiche che, come ci proponiamo di dimostrare, non sono semplice sintomo di un "parlar spedito" (per riecheggiare il noto contributo Pistolesi 2004), ma prodotto delle dinamiche interazionali che strutturano i gruppi analizzati: possiedono cioè una funzione sociale, al pari del lessico contribuiscono a formare l'identità del gruppo e, al tempo stesso, definiscono le gerarchie tra i parlanti.

Tuttavia, come affermato in apertura di capitolo, sono tanti gli argomenti degni di attenzione; ne vogliamo almeno citare due. Innanzitutto, come prevedibile, il lessico: esso presenta un originale equilibrio che riesce a conciliare rigide tassonomie, un complesso apparato definitorio e una evidente univocità semantica, tutti elementi necessari alla rapida intelligibilità delle denotazioni, con una forte connotazione gergale e una rilevante differenziazione tra i sottogruppi interni alla comunità. Tra gli elementi lessicali vi è una netta prevalenza di termini tecnici necessari a illustrare la complessa realtà di gioco (alcuni esempi: *aggro* "quantificazione del livello di ostilità di un nemico controllato dal computer", *dottare* "applicare un *dot*, ossia un effetto che causa *Damage Over Time*", *kitare* "farsi inseguire da un nemico al fine di spostare lo scontro in un'area più favorevole", *lootare* "raccogliere il *loot*, ossia la ricompensa lasciata dai nemici sconfitti", eccetera), ma numerose sono anche le parole comuni che assumono significati o connotazioni particolari (alcuni esempi: *camper* "giocatore che si apposta per effettuare attacchi a sorpresa", *pozza* "oggetto curativo", *tank* "personaggio specializzato nel combattimento in mischia", *verdino* "giocatore debole o dalle scarse capacità", ecc.), talvolta in relazione a specifici *frame*<sup>19</sup>.

Gli scambi verbali sono estremamente interessanti anche nell'ottica di un'analisi del discorso: i giocatori impiegano infatti strategie discorsive particolari, alcune esclusive altre riprese dalle chat, le quali sono finalizzate sia a supplire alla debolezza del punto

di rilevanza transizionale (assolvono tale funzione, ad esempio, le *emoticon*, alcuni segni di punteggiatura e la risata resa onomatopeicamente o con l'acronimo *lol*) sia a rappresentare i differenti ruoli sociali degli interlocutori, in un gioco che intreccia abilmente autoaffermazione, scontro e mediazione; grande importanza rivestono inoltre le restrizioni ai turni estesi (vincolati a uno specifico ruolo e a un ben definito contesto) e il tempo di invio delle risposte (direttamente proporzionale al prestigio sociale dello scrivente), aspetti che auspichiamo di poter approfondire in un futuro contributo.

## 2

### La scrittura rapida: un fenomeno dalle radici profonde

Nella concezione prevalente vi è la tendenza a denunciare l'abuso nelle chat di espedienti volti a ridurre il corpo grafico della parola, interpretati come una risposta alla lentezza della digitazione in un ambiente che ambisce all'immediatezza del parlato: grafie contratte (*cmq*, *nn*, *tt*, *qlcn* ecc.), sigle, acronimi (*lol*, *afk*, *brb* ecc.) e allografi quali <K> (<CH>) e <X> (<SS>), oltre l'uso di una singola lettera per trascrivere intere sillabe, vengono non senza timore frequentemente additati all'interno dei messaggi inviati sui canali informatici; nei giochi online le esigenze di rapidità dalle quali scaturiscono gli usi illustrati non sono solo dettate dalla volontà di costruire una oralità secondaria, ma dipendono anche delle operazioni di controllo dell'*avatar* che affiancano la comunicazione, operazioni che mal si accorderebbero con scambi verbali lenti e macchinosi e che, pertanto, obbligano lo scrivente a una celere digitazione dei messaggi. Nelle prossime pagine tratteremo della diffusione e della distribuzione di allografi e abbreviazioni nelle comunità videoludiche, ma lo faremo disegnando un quadro articolato che non si limiterà a mettere in relazione tali elementi con la rapidità della digitazione.

#### Ricognizione delle forme di uso comune

Nelle comunità videoludiche sono ben evidenti gli aspetti fondamentali di quello che, trattando delle chat, Pistolesi definisce un "parlar spedito"<sup>20</sup>: in altri termini, le parole e le espressioni sottoposte a una riduzione del corpo grafico sono numerose e considerevoli. Eppure il loro predominio non può essere dato per scontato e dichiarato aprioristicamente: valutare adeguatamente il fenomeno richiede l'abbandono di ogni osservazione impressionistica e la quantificazione della diffusione dei processi coinvolti; di seguito riportiamo pertanto il numero di occorrenze degli allografi e delle abbreviazioni più comuni nel *corpus*, per il momento non prendendo in considerazione i tecnicismi.

<b>Forme estese</b>	<b>per</b>	<b>che</b>	<b>-ss-</b>	<b>-ch-</b> <sup>21</sup>	<b>di</b>	<b>non</b>	<b>disponibile</b>
	5.722	3.045	2.796	2.390	2.397	2.026	994
<b>Forme contratte</b>	<b>x</b>	<b>ke</b>	<b>-x-</b>	<b>-k-</b>	<b>d</b>	<b>nn</b>	<b>disp</b>
	2.606	694	21	348	364	1.433	211
<b>% Forme contratte</b>	31,29	18,56	0,74	12,71	13,18	41,42	17,51
<b>Forme estese</b>	<b>tutt-</b>	<b>qualcuno</b>	<b>ci</b>	<b>chi</b>	<b>perché/è</b>	<b>dopo</b>	<b>grazie</b>
	925	747	707	557	321	202	185
<b>Forme contratte</b>	<b>tt</b>	<b>qlcn-qlkn</b>	<b>c</b>	<b>ki</b>	<b>xke/è</b>	<b>dp</b>	<b>thx-tnx</b>
	76	30	140	225	176	18	43
<b>% Forme contratte</b>	7,59	3,86	16,52	28,77	35,41	8,18	18,85
<b>Forme estese</b>	<b>però</b>	<b>qualche</b>	<b>aspett-</b> <sup>22</sup>	<b>qualcosa</b>	<b>ci sei</b>	<b>comunque</b>	
	159	137	114	80	32	27	
<b>Forme contratte</b>	<b>xò/o</b>	<b>qlc</b>	<b>asp</b>	<b>qlcs</b>	<b>c6</b>	<b>cmq</b>	
	30	19	54	2	5	259	
<b>% Forme contratte</b>	15,87	12,17	32,14	2,43	13,51	90,55	

Tabella 1: Numero di occorrenze nel *corpus* dei principali contrazioni e allografi.

I dati sono eloquenti e la loro interpretazione chiara: le forme alterate non solo sono nettamente minoritarie ma, anche nelle loro più note manifestazioni, tendono a presentarsi come marginali o persino trascurabili<sup>23</sup>. Moderata è la presenza delle forme *xke/è* (*perché*), preferite nel 35% dei casi, e certamente sorprendono sia la debole attestazione degli allografi <K><sup>24</sup> (scelto nel 18% dei casi) e <X> (preferito a <SS> appena il 0,74% delle volte), sia l'inaspettata scarsa frequenza di forme ormai parte del repertorio comune quali *ke* (19%) e *ki* (29%); non hanno migliore fortuna i procedimenti di sostituzione di intere sillabe con un solo grafema (*c* per *ci*, *d* per *di*), stante la parziale eccezione di <X> il cui utilizzo è comune in funzione di preposizione: in tale circostanza la sostituzione a *per* avviene nel 31% dei casi, un valore discreto che si scontra però con l'uso sporadico di questo allografo connotativo all'interno di parola<sup>25</sup>, (solo quattro occorrenze di *xdere* a fronte delle 123 di *perdere*; due di *xsona* e settantasei di *persona*). Stessa sorte spetta alla celeberrima forma *c6*, abitualmente associata alle chat quale espressione al limite del formulare: le sue sole cinque occorrenze, numero insignificante, ci spingono a ipotizzare una eccessiva enfasi posta su di essa in passato o un suo rapido abbandono da parte degli scriventi.

Dalla precedente tabella si può dedurre anche che, nella scelta di una forma estesa o contratta, la lunghezza della parola non è un fattore dirimente. *Comunque* è una parola lunga e, esattamente come ci si attende, *cmq* la supera in numero di occorrenze; eppure il pronome *qualcuno*, composto di otto lettere così come *comunque*, è sostituito dalla sua forma abbreviata appena nel 4% dei casi, e l'aggettivo *disponibile*, persino più lungo, domina il confronto con la forma tronca *disp*. Se ne deduce che la preferenza non è

accordata alla forma più rapida, all'abbreviazione più consistente: le ragioni alla base dell'adozione di una variante formale sfuggono ad ogni logica di economia linguistica in quanto, come cercheremo di dimostrare nel corso del presente articolo, sconfinano nella dimensione sociale.

Totale forme estese	Totale forme contratte
23.700	6.776

Tabella 2: Occorrenze nel *corpus* delle principali forme contratte e delle relative forme estese.

Volendo condensare i dati sino ad ora dettagliatamente esposti, sintetizziamo le precedenti considerazioni affermando che delle 30.473 occorrenze considerate, tutte passibili dei più comuni e noti processi di abbreviazione, appena il 22% viene effettivamente manipolato nel suo corpo grafico. Il peso dei processi di alterazione della parola all'interno delle chat esce dalle nostre osservazioni fortemente ridimensionato<sup>26</sup>; la loro presenza non può essere ignorata ma, al tempo stesso, non deve neanche essere esasperata: il rischio è quello di generalizzare eccessivamente il fenomeno sfocando la complessità e oscurando le dinamiche che ne definiscono la fisionomia. Nelle prossime pagine, spingendoci oltre i vincolanti confini della diamesia, andremo perciò alla ricerca delle cause profonde che determinano comparsa, diffusione e distribuzione delle forme alterate.

Prima di procedere oltre, ancora due rapide annotazioni relative a forme *leet* e acronimi. Le forme *leet*<sup>27</sup> sono quasi completamente assenti nel *corpus*, emergono esclusivamente in sparuti *nickname*: persa la loro originaria funzione criptica, questi particolari allografi connotativi sono rapidamente diventati marginali e ormai, sempre più spesso, vengono percepiti negativamente e associati a una giovanissima età dello scrivente, oppure a suoi maldestri e fallimentari tentativi di affermare le proprie competenze informatiche; irrisoria è anche la presenza di quelli che sono stati riconosciuti essere gli acronimi più comuni nella CMC<sup>28</sup> (*mof*, *imho*, *cvd*, *aka*, *btw* ecc.), con la sola eccezione di *lol* (*Laughing Out Loud*) e *afk* (*Away From the Keyboard*) i quali registrano rispettivamente 1.450 e cinquantaquattro occorrenze (è necessario però segnalare che *lol* e *afk* possiedono uno statuto particolare, sul quale non è possibile soffermarsi in questa sede).

#### Distribuzione dei fenomeni di alterazione grafica

L'analisi condotta sul nostro *corpus* dimostra che gli allografi connotativi e i molteplici meccanismi di abbreviazione della parola non possono essere considerati quali testimoni di un alto grado di alfabetizzazione informatica: se non la loro esistenza quanto meno la preferenza loro accordata, e quindi la frequenza di utilizzo, sono in altro modo determinate. Fondiamo tale affermazione sui risultati dell'indagine condotta circa la distribuzione delle parole graficamente alterate presso i differenti gruppi di autori



individuati in World of Warcraft e, in particolare, sull'asimmetria rilevata tra chi ha fatto registrare un'alta partecipazione alla comunicazione e chi, invece, si colloca in una posizione più marginale intervenendo raramente nelle chat. In concreto condurremo un insieme organico di osservazioni muovendo dalla interpretazione di occorrenze e specificità<sup>29</sup>, due misure lessicometriche che ci consentiranno di valutare in maniera oggettiva la distribuzione delle forme alterate presso differenti categorie di utenti<sup>30</sup>.

La tabella che segue mette in relazione l'impiego di forme alterate e la competenza comunicativa, mostrando con quale frequenza gli utenti più o meno attivi in chat fanno ricorso agli allografati riportati nella prima colonna; la partecipazione dell'autore, che è specchio del suo grado di conoscenza delle regole della interazione, è stata considerata alta per gli utenti che hanno inviato almeno trecento messaggi, media per chi ha prodotto tra i cento e i 299 messaggi e bassa nella fascia 16–99. Ovviamente ad essere significativo non è tanto il dato sulle occorrenze, inficiato dalla differente lunghezza dei *corpora*, quanto piuttosto il calcolo delle specificità.

Uso	Occorrenze			Specificità	
	Alta partecipazione	Media partecipazione	Bassa partecipazione	Alta partecipazione	Bassa partecipazione
nn	306	435	564	Negativa	Positiva
k (ch)	163	298	654	Negativa	Positiva
cmq	133	60	49	Positiva	Negativa
ke	76	158	364	Negativa	Positiva
k (c)	25	51	95	Negativa	Positiva
xke/è	36	53	73	Negativa	Positiva
ki	15	54	121	Negativa	Positiva
thx–tnx	8	8	16	Negativa	Banale
x (ss)	3	3	17	Negativa	Positiva
tt	1	17	48	Negativa	Positiva

Tabella 3: Principali abbreviazioni e allografati individuati nel *corpus*. Occorrenze e specificità sono relative alla variabile "Partecipazione dell'autore".

Il fenomeno, così come rappresentato dai dati riportati, si configura secondo uno schema stabile e ricorrente<sup>31</sup>, e presenta una sistematicità tale da poter essere fatto oggetto di riflessioni teoriche che vadano oltre una semplice descrizione circostanziale: forse sorprendentemente, sono gli utenti maggiormente esperti, i più assidui frequentatori della comunità, ad utilizzare il minor numero di abbreviazioni e allografati, mentre tali usi si espandono al contrarsi del livello di partecipazione alla comunicazione. Come il calcolo delle specificità testimonia, si tratta di differenze statisticamente significative e non di irrilevanti casuali oscillazioni. Ulteriore conferma di quanto osservato giunge dal fatto che l'analisi condotta sulle corrispondenti forme estese mostra risultati siste-

maticamente ribaltati: tutte le forme piene hanno una specificità negativa per gli utenti sporadici e positiva per quelli che partecipano costantemente agli scambi comunicativi.

	Alta partecipazione	Media partecipazione	Bassa partecipazione
Tasso di alterazione ortografica <sup>32</sup>	13,01	34,36	36,39
Porzione della totalità delle forme alterate	12,50%	26,30%	49,18%
Specificità	Negativa	–	Positiva

Tabella 4: Sintesi della distribuzione nel *corpus* di forme abbreviate e allografi secondo la variabile "Partecipazione dell'autore"; le percentuali sono calcolate sul totale delle varianti formali.

Condensando il discorso fin qui sviluppato, sembra legittimo avanzare l'ipotesi di una correlazione tra esperienza dello scrivente e impiego di allografi e abbreviazioni di uso comune: a un maggiore e più costante utilizzo della chat corrisponde un minore ricorso ad espedienti grafici; tale correlazione trova efficace sintesi nel fatto che su 6.555 forme da noi considerate, tutte abbreviate o contenenti allografi connotativi, appena il 12,5% trova spazio nei testi degli utenti più assidui mentre quasi il 50%<sup>33</sup> è prodotto da giocatori saltuari o comunque dai novizi della comunità. Dunque, a differenza di quanto comunemente creduto, le grafie usualmente definite proprie del *web* non caratterizzano chi, attraverso un suo utilizzo costante, meglio padroneggia la lingua di Internet, ma è anzi vero il contrario: sono gli utenti sporadici, nel nostro caso i giocatori ai margini della comunità, a fare un uso più intenso e invasivo di allografi, sigle e abbreviazioni. Per verificare le conclusioni alle quali siamo pervenuti abbiamo successivamente analizzato delle registrazioni relative ad ulteriori comunità videoludiche, per un totale di 500.000 occorrenze: le nostre ipotesi hanno trovato conferma anche in questi nuovi dati.

Crediamo che le ragioni della circostanza descritta vadano ricercate nel fatto che i processi di alterazione della parola qui osservati hanno sì trovato terreno fertile in Internet ma, comunque, costituiscono in larga parte una consuetudine che chi accede al *web* trascina con sé come retaggio della digitazione negli SMS (peraltro ora in notevole calo) e pertanto, pur motivate nell'uso del cellulare, molte abbreviazioni non hanno ragion d'essere nelle chat; il lascio degli SMS viene così abbandonato dall'utente nel momento in cui acquisisce abilità nell'impiego della tastiera e il controllo di strumenti idonei a riflettere competenza videoludica e appartenenza al gruppo online: come in precedenza accaduto alle forme *leet*, ciò ha determinato per gli allografi connotativi e per alcune abbreviazioni un progressivo decadimento che li ha resi marginali. Non solo: le abbreviazioni vengono di frequente messe in discussione, specialmente nei *forum*<sup>34</sup>, e quando travolgono le parole con eccessive frequenza o invadenza diventano,

senza appello, oggetto di un'aspra condanna da parte degli interlocutori, condanna che può trasformarsi in sanzione sociale per il parlante stesso; in particolare è afflitto da una valutazione socialmente negativa l'allografo connotativo <K> per <C>, in quanto ritenuto incontrovertibile segnale di una troppo giovane età dello scrivente e, nei selettivi e competitivi ambienti di gioco online, ciò è sufficiente a bollare chi lo impiega come molesto e incompetente, e a definirlo pertanto, con una espressione tipicamente gergale, un *bimbominkia*<sup>35</sup>.

Quanto sin qui affermato porta a concludere che i fenomeni osservati e analizzati non sono semplicemente determinati dalle caratteristiche del mezzo, ma le loro qualità e frequenza sono affini a variabili sociolinguistiche che caratterizzano fasce diverse di parlanti: le abbreviazioni, pertanto, nonostante si manifestino negli strati più superficiali della lingua, penetrano le fondamenta della interazione relazionandosi al ruolo del singolo nella comunità digitale e, come vedremo nel prossimo paragrafo, alla sua identità.

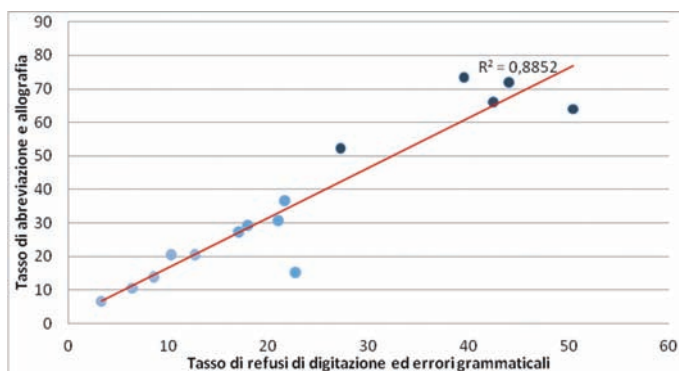
Allografi, abbreviazioni ed errori di competenza: una correlazione possibile

Proseguiamo nell'analisi della distribuzione di sigle, abbreviazioni e allografi connotativi indagandone la dipendenza da un fattore che si dimostrerà essere di determinante importanza: la competenza linguistica dello scrivente.

Per verificare l'esistenza di una relazione tra ricorso volontario all'allografia e correttezza grammaticale abbiamo esaminato con strumenti di analisi quantitativa i messaggi inviati da quindici utenti, selezionati casualmente, conteggiandone il tasso di errori di competenza e il tasso di sigle, abbreviazioni e allografi riconducibili a parole di uso comune; il successivo passaggio è consistito nel posizionare tutti gli utenti-campione all'interno di un grafico a dispersione secondo i valori rilevati nelle due misure considerate. Tutto ciò ha consentito una rappresentazione visiva, e una più certa quantificazione, della correlazione tra allografi e abbreviazioni di uso comune da un lato ed errori grammaticali e refusi di digitazione dall'altro.

Il fatto che nel grafico i punti che rappresentano gli utenti siano strettamente concentrati dimostra l'esistenza di una correlazione, forte, tra l'impiego volontario di variazioni ortografiche e il manifestarsi di errori di competenza e refusi di digitazione: si tratta di una correlazione positiva per la quale l'incremento nella frequenza di utilizzo degli allografi e delle abbreviazioni nei singoli *sub corpora* è direttamente proporzionale all'aumento di refusi ed errori ortografici; è dunque inversa la proporzionalità con la competenza scritta e l'abilità nell'uso della tastiera. Tali considerazioni sono confermate dal valore molto elevato del coefficiente di determinazione<sup>36</sup>, pari a 0.8852; segnaliamo inoltre che, al di là di fisiologiche variazioni, il rapporto tra errori e allografi si mantiene sostanzialmente costante presso tutti gli utenti-campione.

Detto altrimenti, gli utenti che fanno largo uso di processi volontari di manipolazione della grafia mostrano anche molte incertezze nella grammatica e nella digitazione; l'uso di <K> per <CH> e di forme quali *cmq*, *xkè* o *qlkn* si associa quindi a deficienze nella produzione testuale e, più in profondità, a gravi ed estese lacune grammaticali:



**Esempio 1.** Grafico a dispersione relativo a abbreviazioni/allografi e refusi/errori grammaticali in un campione casuale di quindici autori; ogni punto corrisponde a un autore. I tassi sono calcolati dividendo il numero di fenomeni rilevati presso un certo utente per la lunghezza in *token* del suo *sub corpus*; i valori, per semplificarne la lettura, sono stati moltiplicati per mille.

il loro impiego è marginale presso gli scriventi che vantano una buona capacità di scrittura, e pertanto non è né rilevabile né affermabile una diretta e lineare dipendenza del fenomeno dall'impegno del canale informatico.

A tale proposito risulta quindi difficile condividere quanto sostiene Tavosanis, il quale, in relazione all'espressività grafica e alle forme *leet*, dichiara che «scrivere in questo modo è verosimilmente più difficile, per tutti, rispetto al seguire lo standard»<sup>37</sup>, per poi aggiungere

che sarebbe comunque interessante se ricerche future approfondissero l'argomento, e sarebbe interessante anche vedere se [...] la deformazione grafica viene usata in prevalenza, per esempio, dalle fasce di studenti con rendimento peggiore nelle materie tradizionali, o piuttosto (come forse si può legittimamente sospettare) da quelle con rendimento migliore<sup>38</sup>.

Crediamo la prima affermazione contrasti col fatto che la dimestichezza con un particolare uso linguistico dipenda non dalla sua complessità intrinseca ma dalla frequenza di utilizzo dello stesso, e ad oggi sono maggiori le occasioni nelle quali si impiega l'italiano digitato rispetto a quelle in cui si scrive in italiano standard; in relazione alla seconda ipotesi, rispondiamo invece ribadendo la correlazione che è emersa tra ricorso alle strategie in esame e lacune grammaticali.

### 3

#### Processi involontari: refusi di digitazione ed errori grammaticali

Nel precedente capitolo abbiamo trattato degli errori grammaticali e dei refusi di digitazione osservandoli nel loro rapporto con abbreviazioni e allografi. Riteniamo però che i casi di alterazione involontaria della grafia meritino anche una trattazione

autonoma, in quanto indubbiamente interessanti e sorprendentemente significativi: si tratta infatti non di banali incidenti ma, in certe loro manifestazioni, di elementi che penetrano la dimensione interazionale esponendo ulteriori venature del poliedrico legame tra grafia e strutture sociali.

### Refusi di digitazione

I refusi di digitazione sono certamente prodotto delle esigenze di rapidità alle quali gli scambi verbali sono soggetti nel contesto delle attività videoludiche, rapidità che comporta virtuosistici movimenti delle mani sulla tastiera particolarmente suscettibili di selezionare una lettera errata o di “mancare” un tasto; allo stesso tempo il loro numero e la tolleranza nei loro confronti sono indubbio segnale della natura informale del registro prevalente nei videogiochi<sup>39</sup>. Il manifestarsi degli errori nel testo è in primo luogo favorito dalla usuale mancata rilettura del messaggio prima del suo effettivo invio, operazione evitata perché percepita dagli scriventi come eccessivamente dispendiosa; questa non è però una circostanza dettata semplicemente dalla fretta: è sì vero che «in chat si privilegia [...] la rapidità sulla correttezza»<sup>40</sup> e che pertanto «l'errore provocato dalla rapidità di scrittura è preferibile al ritardo»<sup>41</sup>, ma tale preferenza non è una libera scelta bensì un obbligo dettato dal fatto che, mancando nelle comunità online il contatto diretto con il proprio interlocutore, in esse il silenzio è ancora più intollerabile che nella comunicazione *face-to-face*: la parola è spesso il solo strumento di azione, il solo segnale della propria presenza, e l'assenza di messaggi è quindi a tutti gli effetti sospensione, morte, della interazione; la stasi del testo deve essere evitata a qualunque costo.

Rapidità e distrazione non sono gli unici fattori che accompagnano la comparsa di refusi, essi sono stimolati anche dall'eventuale coinvolgimento emotivo del parlante: l'*immediacy* si associa infatti a una maggiore enfasi nella scrittura e a un minor controllo sul testo, circostanze la cui inevitabile conseguenza è appunto il proliferare di errori di digitazione; i refusi si interfacciano quindi con le articolate nozioni di faccia e identità virtuale, e possono svelare molto sulla situazione comunicativa e sui rapporti tra gli individui. Nei gruppi online la partecipazione emotiva si traduce principalmente, ma non esclusivamente, in *flame*<sup>42</sup>, fenomeno di grande interesse e importanza al quale possiamo fare qui soltanto un rapido cenno (rimandando per una completa trattazione a Pistolesi 2002).

### Errori grammaticali

Gli errori grammaticali non sono semplicemente riconducibili all'adozione di un registro linguistico basso o alla caratterizzazione diamesica dei testi, non sono ascrivibili nella loro totalità al mezzo impiegato e alla sua vicinanza alla informalità del parlato. Sebbene sia in qualche modo consolatorio imputarli alla situazione comunicativa, in verità solo una parte degli errori è giustificabile facendo riferimento alla dimensione diafasica mentre i rimanenti, di certo non pochi, sono spia di una scarsa dimestichezza

con la scrittura e segnale quindi di un analfabetismo di ritorno, che emerge proprio nella CMC in quanto essa è per molti la sola significativa opportunità di esercitare la propria desultoria capacità di produzione testuale. A sostegno di tale ipotesi depone il fatto che un numero notevole di forme errate non è generosamente riconducibile all'italiano neo-standard ma si colloca nell'orbita dell'italiano popolare, varietà di lingua chiaramente non correlata al canale impiegato; ci riferiamo, ad esempio, a fenomeni quali la mancanza dell'accento nella terza persona singolare del presente indicativo del verbo *essere* e a quella di <H> nella corrispondente forma del verbo *avere*, a devianze di vario genere (*gniente, cuel, cavagliere, paghato*, ecc.) e alle tante forme univerbate (*cè, dovè, allimite*, ecc.).

La frequente emersione di tratti substandard non è necessariamente diretta conseguenza della comunicazione sul canale informatico; semplicemente «la rete ha fatto emergere il modo in cui gli italiani si esprimono»<sup>43</sup> e ciò ha messo in risalto le lacune grammaticali diffuse tra gli scriventi. Il nostro pensiero al riguardo può essere efficacemente riassunto prendendo in prestito le parole di Fresu (2016), contributo al quale rimandiamo anche per una più completa disamina dell'italiano popolare in relazione agli usi mediati dal computer<sup>44</sup>:

Se gli utenti dei mezzi digitali adottano, con consapevolezza, uno stile allegro, che può scivolare facilmente — per scopi emulativi, creativi e ludici — in una scrittura liquida, è necessario, ovviamente, tenere ben distinte le infrazioni intenzionali da quelle che dipendono invece da una effettiva condizione di indigenza scritturale dell'estensore, e attribuire un diverso valore ai fenomeni rilevabili<sup>45</sup>.

Gli errori grammaticali sono numerosi nei testi prodotti dagli utenti del *web*, ed è questa una innegabile verità. Ma è importante, forse rassicurante, rilevare che mancanze gravi come quelle precedentemente riportate difficilmente passano inosservate: esse intaccano il prestigio sociale di chi le esibisce e suscitano reazioni negative che possono prendere la forma dell'emarginazione, dell'offesa o della sottile derisione ironica. Pertanto, nonostante si sia giustamente riconosciuto che la correttezza è spesso sottomessa alla rapidità, vi sono dei limiti, difficili da definirsi, oltre i quali questo assunto non è più valido, limiti che marcano il confine tra l'errore accettabile e quello stigmatizzabile; tale soglia è intrinsecamente soggettiva, ha sede nella sensibilità dell'interlocutore e non può pertanto essere iscritta in rigorosi parametri ma solo, al limite, ricondotta ad alcune linee generali: sono tollerati i refusi di digitazione, purché non inficino l'intelligibilità della parola, e tutti gli elementi neo-standard o comunque collocabili nell'ambito del parlato colloquiale, mentre sono passibili di derisione o condanna gli errori ortografici che non possono essere etichettati come semplice svista ma che autorizzano a un negativo giudizio sulla competenza linguistica del parlante, il quale si configura quindi come un semicolto, laddove "semicolto" è una valutazione prettamente sociolinguistica in quanto individua chi «violando il conformismo grammaticale suscita una reazione censoria»<sup>46</sup>.

Segnaliamo infine che, non raramente, gli errori grammaticali accendono riflessio-

ni metalinguistiche e, talvolta, generano appelli alla salvaguardia dell'italiano dai *barbari* che lo *deturpano* con la loro *violenza sconsiderata* — così si esprimono i videogiocatori; ciò testimonia l'esistenza di una non trascurabile sensibilità nei confronti della correttezza linguistica<sup>47</sup> che, anche nella CMC, risulta pertanto essere non completamente de-valorizzata. Si tratta di una interessante circostanza più volte segnalata anche in Fiorentino (2014), testo al quale rimandiamo per un più completo approfondimento della questione.

## 4

### Allografia e coesione sociale: la manipolazione delle parole come strumento di costruzione gergale

Il rapporto tra manipolazione della parola e competenza comunicativa disegna un intreccio complesso, una ricca trama composta da tratti evidenti e da legami profondi che vanno a costruire un sostrato straordinariamente capace di modellare le dinamiche interazionali e sociali. Proprio su questi legami, nascosti ma pregnanti, ci concentreremo ora: li metteremo in evidenza descrivendo i mutamenti grafici ai quali sono soggetti i termini tecnici, illustrando il modo in cui tali processi si impongono quale strumento di costruzione gergale e, quindi, affermando il loro ruolo nella creazione e preservazione dell'identità della comunità online.

<b>Forme contratte</b>	<b>hero</b> 2.997	<b>rep</b> 1.409	<b>ally</b> 539	<b>lv-liv-lvl</b> 212	<b>merci/y</b> 157	<b>mats</b> 115
<b>Forme estese</b>	<b>heroic</b> 82	<b>reputazione</b> 90	<b>alliance</b> 9	<b>livello</b> 86	<b>merciless</b> 64	<b>materials</b> 33
<b>Forme contratte</b>	<b>war</b> 84	<b>storm</b> 75	<b>lock</b> <sup>48</sup> 68	<b>pala</b> 54	<b>retri</b> 51	<b>cd</b> 34
<b>Forme estese</b>	<b>warrior</b> 60	<b>stormwind</b> 37	<b>warlock</b> 35	<b>paladin-</b> 60	<b>retribution</b> 1	<b>cooldown</b> 3

Tabella 6: Acronimi, abbreviazioni e sigle relativi a una selezione di tecnicismi e termini settoriali, e relative occorrenze.

I termini tecnici, una minima selezione dei quali è riportata nella precedente tabella, presentano un rapporto tra forme estese e abbreviazioni opposto rispetto a quello riscontrato presso le parole di uso comune: emerge un sorprendente proliferare di stravolgimenti ortografici, acronimi e abbreviazioni. Fatta salva l'apparente eccezione di *pala*, infatti, tutte le forme contratte prevalgono su quelle estese: la preferenza loro accordata varia tra il 98,35% di *ally* e il 58,33% di *war*, e alcuni troncamenti come *hero* e *rep* vantano un numero di occorrenze estremamente elevato; nel complesso, a fronte della sostituzione di parole comuni con abbreviazioni che abbiamo riscontrato essere al

22% (cfr. tabella 2), nell'uso dei tecnicismi le forme brevi vengono scelte nel 91,12% dei casi — una preferenza netta e schiacciante. Bisogna inoltre considerare che, mentre non vi è vocabolo specialistico che non abbia una o più abbreviazioni e sigle corrispondenti, molti sono gli acronimi per i quali la corrispondente forma sciolta non è attestata.

Totale forme contratte	Totale forme estese
5.719	557

Tabella 7: Occorrenze delle abbreviazioni e delle relative forme estese in un campione di tecnicismi.

Siamo fermamente convinti che i dati riportati possano essere giustificati facendo riferimento alla dimensione sociolinguistica. L'affollamento di abbreviazioni e sigle, osteggiato quando ritenuto banale (cfr. 2.2), assume in relazione ai tecnicismi una connotazione gergale affermandosi quale apprezzata esibizione di competenza ludica e comunicativa: esperienza e autorevolezza, elementi che contribuiscono al prestigio sociale dell'utente, si esprimono infatti anche nella capacità di manipolare i termini tecnici; ma soprattutto, la conoscenza e l'uso di forme alterate sconosciute ai non-videogiocatori e assenti nel manuale di gioco definiscono la piena appartenenza del parlante alla specifica comunità videoludica. La padronanza delle varianti dei tecnicismi è uno dei criteri sulla base dei quali viene valutata la competenza ludica e comunicativa del giocatore, e costituisce quindi un fattore che concorre a determinarne il prestigio e la collocazione gerarchica; non impiegare la tipologia di forme in esame genera invece negli altri diffidenza, in quanto ciò viene associato non solo all'inesperienza dell'utente ma anche alla mancata accoglienza degli usi prevalenti e, dunque, a una debole integrazione nel gruppo.

Le precedenti considerazioni stimolano un più approfondito confronto tra tecnicismi e vocaboli non settoriali, e spingono a interrogarsi sulla ragione per la quale la manipolazione grafica acquisisce un valore gergale esclusivamente quando applicata al lessico specialistico, un valore che, lo ribadiamo e sottolineiamo, nell'accezione considerata, appartiene non al lessema in sé ma ai processi ai quali il suo corpo grafico è sottoposto. Riteniamo ciò sia dovuto al fatto che trasformare i tecnicismi implica una duplice difficoltà: da un lato la piena comprensione delle meccaniche di gioco e la memorizzazione, enciclopedica, dei termini ad esse relativi, e, dall'altro, il successivo apprendimento delle forme alternative associate a quegli stessi referenti, apprendimento che può maturare solo attraverso l'interazione con gli altri giocatori e quindi attraverso una continua e costante frequentazione del gruppo.

In sintesi: la competenza comunicativa, intesa come impiego di una lingua consona alle attese dell'interlocutore e adeguata alle norme del gruppo, si esibisce nella manipolazione ortografica dei soli termini tecnici e non nell'utilizzo di forme comuni, poiché queste ultime sono ormai di dominio pubblico e quindi da tutti utilizzabili senza che alle spalle vi sia una reale esperienza della galassia videoludica; abbreviazioni e acronimi acquisiscono un valore sociale solo se sono esclusivi della comunità ed esibiscono



dunque l'appartenenza al gruppo: l'alterazione delle parole diventa uno strumento per innalzare barriere non valicabili né con l'ausilio di conoscenze pregresse, sviluppate su altri canali, né affidandosi a forme banali come *ke* e *x*. Al riguardo Antonelli afferma che «grafie come *kasa* o *kuello* (in cui non c'è alcun risparmio di caratteri) dimostrano che la funzione principale a cui rispondono le varie convenzioni del linguaggio SMS (e della CMC tutta) è una funzione sociale e identitaria»<sup>49</sup>. A tale rilievo, senz'altro condivisibile, è possibile affiancare la constatazione che la componente gergale nella comunicazione mediata dal computer è complessa, variegata e mutevole: ciò che è gergalismo grafico in un ambito può non essere riconosciuto come tale in un altro contesto, ciò che era gergalismo ieri è oggi una forma antiquata. Dunque non è possibile alcun tipo di generalizzazione ma le valutazioni possono essere espresse solo sui singoli casi e in relazione a contesti ben definiti.

## 5

### **Economia linguistica e chiarezza comunicativa: un complesso equilibrio**

Nelle precedenti pagine è emersa la natura complessa delle sostituzioni allografiche, l'adeguatezza o meno delle quali è suggerita dalla competenza comunicativa, in grado di discernere le forme maggiormente apprezzate dalla comunità, o le uniche accettate. Quelle sino ad ora espresse sono però norme, o meglio tendenze, di carattere generale; a livello concreto, nel singolo atto linguistico, la scelta del parlante circa la forma da impiegare, normale o alterata, è condizionata dalla ricerca del precario equilibrio, sfuggente e mutevole, tra rapidità e intellegibilità della comunicazione, tra economia della produzione ed efficacia informazionale: lo scambio verbale, infatti, può non essere felice, e nel suo fallimento trascinare anche le attività ludiche che ad esso si associano, non solo se non adeguatamente veloce ma anche se, essendo eccessivamente criptica l'ortografia del testo, l'interpretazione dei messaggi risulta difficoltosa. Bisogna infatti tener presente che tutti i processi di riduzione della parola e gli allografi producono forme che «non sono fatte per l'occhio, ma insieme per l'occhio e per l'orecchio»<sup>50</sup>, e che, in quanto tali, richiedono una lettura endofasica particolarmente impegnativa.

Simili considerazioni sono sostenute da alcune prove empiriche ricavabili dalla indagine delle forme alterate più comunemente usate nel *corpus*. Un primo indizio proviene dallo studio degli allografi connotativi che semplificano digrammi e trigrammi, studio dal quale risulta come essi sono impiegati, e tollerati, solo all'interno di vocaboli ben sedimentati e quindi immediatamente riconoscibili, quali *ke*, *ki* e *anke/neanke*; controprova è l'incapacità di affermarsi di questa stessa strategia in altre parole: il verbo *kiedere* ha solo cinque occorrenze (*chiedere* 107), *xdere* quattro (*perdere* 123), *skerzare* due (*scherzare* 48), eccetera. Un ulteriore segnale è fornito dall'esistenza di norme implicite che regolano le abbreviazioni: mentre esistono margini di libertà per quanto riguarda il troncamento e l'aferesi, ma solo quale espediente per rendere l'oralità, per quanto riguarda la sincope, invece, le limitazioni sono forti, ineludibilmente vincolanti: essa può essere solo vocalica ed è applicabile esclusivamente a un insieme estremamente limitato di forme altamente standardizzate quali *nm* e *tt*, un canone ristretto al di fuori

del quale la riduzione della parola non è tollerata in quanto, evidentemente, quello che sarebbe il necessario processo di ricostruzione è ritenuto inutilmente dispendioso per il lettore.

Si tenga però presente che, quali che siano i criteri che portano ad accettare una variante ortografica, una volta che essa è stata accolta la sua (quasi) esclusività viene accettata, sostenuta e valorizzata: ogni uso non conforme è visto con sospetto, e talvolta condannato.

## 6

### Conclusioni

Gli allografi e le abbreviazioni sono, naturalmente, degli strumenti propri dello scritto particolarmente consoni alla comunicazione mediata dal computer in quanto ne assecondano la volontà di rapidità e immediatezza, al tempo stesso ben accordandosi con quella che è una percezione desacralizzata della scrittura, meno formale e rigorosa; ed è proprio in risposta alle esigenze di rapidità che è nata l'alterazione grafica, salvo poi assumere una maggiore complessità. Circa le origini del fenomeno riteniamo interessante riportare anche alcune affermazioni di Pistolesi:

Nei messaggi elettronici sono comuni le abbreviazioni, inizialmente usate per motivi di economia, poi come indici di socializzazione. [...] In questo caso è evidente l'influenza che esercitano l'origine e l'interpretazione culturale del mezzo, perché soprattutto in inglese il ricorso agli acronimi e alle riduzioni grafiche era consolidato molto prima che si affermasse la CMC<sup>51</sup>.

I fenomeni esaminati sono consentiti, forse favoriti, dalla mediazione del computer; non sono però vincolati al canale informatico da un rapporto di causalità diretta, non sono necessariamente correlati al parlare delle chat e pertanto, nella loro descrizione e interpretazione, è opportuno evitare ogni determinismo diamesico: la scrittura nelle chat mette a disposizione questi strumenti e strategie, ma il loro effettivo utilizzo è determinato dal parlante che quindi, in quanto artefice dei testi, deve essere tenuto in considerazione anche se celato dietro uno schermo.

Riprendendo una prospettiva già abbozzata in precedenza, crediamo l'approccio corretto sia quello di riconoscere una situazione che comprende delle variabili, le forme standard, per le quali esistono delle varianti, le forme alterate nella grafia, l'adozione delle quali nel singolo atto linguistico e nella consuetudine del parlante, per il quale possono essere uso volontario o inconsapevole, si lega a fattori sia sociali sia individuali. Il criterio dell'economia della scrittura è certamente presente e valutato, ma esso è abbastanza marginale e comunque mai decisivo, mentre le cause principali coinvolgono la strutturazione della comunità videoludica e la caratterizzazione diastratica del parlante: la prima promuove la poligrafia quando in grado di assumere la funzione di simbolo della specificità e dell'unità del gruppo, mentre la boccia quando ritenuta banale o potenziale causa di *gap* comunicativi (particolarmente deleteri in un ambiente nel quale comunicare senza scontrarsi con ambiguità e incomprensioni è

necessario per avere successo nelle attività svolte); la seconda contempla invece una molteplicità di aspetti legati alla individualità del parlante tra i quali, certamente, la praticità con il mezzo informatico (che comporta un abbandono delle strategie tipiche degli SMS), l'abilità nella digitazione (che non solo consente di fare meno errori ma anche di essere rapidi senza abbreviare) e, infine, la competenza nella scrittura che, quando consona, genera nel parlante una sicurezza tale da consentirgli di produrre anche online un testo formalmente corretto che non sente il bisogno di affidarsi a semplificazioni ortografiche.

### Note

1. Antonelli (2010, p. 186).
2. Pecchinenda (2010, p. VIII).
3. Androutsopoulos (2006, p. 420).
4. Antonelli (2009, p. 249).
5. Antonelli (2010, p. 188).
6. Androutsopoulos (2006, p. 420).
7. *Ibidem*.
8. Sono numerose le ricerche che, specialmente in area anglosassone, si sono espressamente dedicate allo studio delle particolari dinamiche comunicative che caratterizzano World of Warcraft; tra le tante citiamo Newon (2011), Prax (2010), Rusaw (2011), Williams *et al.* (2006) e Zheng, Newgarden, Young (2012). Per una migliore conoscenza e comprensione della dimensione prettamente ludica rimandiamo invece a [https://it.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://it.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft) (ultima consultazione: 28/02/2016) e [www.warcraft.com](http://www.warcraft.com) (ultima consultazione: 28/02/2016).
9. Le registrazioni sono state effettuate sui server ufficiali Nemesis e Crushridge, e sullo *shard* Enturion's World; il risultato delle registrazioni è un *corpus* di grandi dimensioni: 3.207.319 caratteri successivamente ridotti a 1.274.690 eliminando il rumore di fondo costituito da *system message*, nome degli autori ed etichetta dei canali. Il *corpus* consiste di 226.291 *token*, 25.518 *type*.
10. Williams *et alii* (2006, p. 342).
11. Interessante al riguardo il dato riportato in Williams (2006, p. 351): «roughly 70% of the interviewees said that they chatted regularly with their guild mates about topics ranging from game strategy to real-life personal issues».
12. Miglietta, Sobrero (2007, p. 151).
13. *Ibidem*.
14. Thorne, Black, Sykes (2009, p. 810).
15. Steinkuehler (2009, p. 47).
16. Urraci (2012, p. 434).
17. Le considerazioni esposte si basano sui risultati di un sondaggio condotto presso 152 utenti di varie comunità videoludiche. Alla domanda «credi che l'impiego di espressioni condivise sia importante per creare legami all'interno del gioco?» il 69% degli intervistati ha risposto affermativamente.
18. Per un approfondimento al riguardo si veda Urraci (2012, pp. 428–30).
19. Dagli usi dei videogiocatori abbiamo estrapolato un glossario contenente 181 termini settoriali, ai quali andrebbero aggiunte le loro molteplici varianti grafiche e le folte onomastica e toponomastica; per un breve estratto di tale vocabolario rimandiamo a Urraci (2012, pp. 435–7). Per un'analisi del lessico dei videogiocatori consigliamo anche la consultazione di Bussolino, Quaglino (2014) e Casula (2009).
20. Pistolesi (2004).
21. Nella colonna non sono conteggiate le occorrenze di *che-chi-perché* e *ke-ki-xke* in quanto esse sono state calcolate separatamente.

22. Sono state conteggiate tutte le forme flesse del verbo *aspettare*; è stata ovviamente escluso *aspetto* quando si trattava di sostantivo.

23. La sola forma estesa che vede favorita una contrazione è *comunque*, non a caso parola lunga e dunque eccezionalmente esposta ai fenomeni di cui stiamo trattando; per un approfondimento sulle particolarità di *comunque* si veda la nota 31.

24. <K> viene usato non solo in sostituzione del digramma <CH> ma anche al posto di <C>; tuttavia il fenomeno, sebbene qualitativamente interessante, è sul piano quantitativo irrilevante: ne abbiamo riscontrato solo 228 occorrenze, delle quali 105 in *qualkuno* e sue varianti.

25. Abbiamo individuato solo 213 occorrenze del fenomeno, delle quali 206 concentrate nelle forme *xke/è* e *xo/ò*.

26. Ad analoghe conclusioni perviene Orletti (2004, p. 234), che seppure sinteticamente osserva: «nei lavori sull'inglese si rileva anche l'uso esagerato di abbreviazioni e di acronimi che non sembrano invece avere la stessa diffusione in italiano, almeno per le conversazioni *on line*».

27. Le realizzazioni *leet* (o *l33t*) consistono nell'impiego di caratteri non alfabetici, nello specifico numeri, al posto di alcune lettere: o in sostituzione di <O>, 3 di <E>, 4 di <A>, 5 di <S>, eccetera; ciò realizza una vera e propria codifica del testo che ne rende travagliata, o impossibile, la lettura per chi non padroneggia il codice. Alcuni esempi *leet* sono le forme *h4cker* "hacker", *noob* "noob" e *ru137* "rules".

28. Al riguardo si veda, tra gli altri, Baracco (2002, pp. 264–5).

29. Le specificità (o *characteristic textual units*) sono ricavate attraverso parametri di natura probabilistica che realizzano «un confronto tra le frequenze relative delle parole in un testo con le frequenze teoriche attese nell'insieme del corpus e di valutarne la sovra o sottoutilizzazione» (Giuliano, La Rocca 2008, p. 152); consentono quindi di individuare le unità testuali che sono significativamente sovrautilizzate o sottoutilizzate in un certo *sub-corpus* rispetto al *corpus* nella sua interezza (Tuzzi, 2003, p. 131). I calcoli vengono effettuati da *software* per l'analisi testuale (nel nostro caso TaLTaC2), i quali prevedono tre possibili esiti: specificità positiva (forma sovrautilizzata), specificità banale (distribuzione della forma non significativa) e specificità negativa (forma sottoutilizzata).

30. Dalle nostre considerazioni sono stati esclusi i processi che si manifestano in meno di quaranta *type*, data la scarsa attendibilità statistica di cifre così basse; abbiamo inoltre escluso dalle conclusioni i dati relativi alle abbreviazioni *x* (per) e *disp* (disponibile) in quanto la loro distribuzione, che pure conferma le nostre ipotesi, è condizionata da fattori primariamente dipendenti dalle strutture di gioco.

31. Il solo elemento difforme è *cmq*, che già in tabella 1 si era distinto per il suo prevalere sulla corrispondente forma estesa. Una spiegazione di tale particolarità potrebbe essere ricercata nel fatto che sia la forma estesa sia la forma breve presentano una specificità positiva per gli utenti della categoria "alta partecipazione"; ciò significa che ad essere determinante, e a causare l'incoerenza, non è una presunta preferenza per la forma contratta ma un semplice maggiore frequenza di *comunque/cmq* presso i più assidui frequentatori della chat. Le ragioni del maggiore uso di *comunque* presso una specifica categoria di utenti sono difficili da individuare; possiamo solo ipotizzare una connessione con la maggiore lunghezza media dei messaggi prodotti dagli utenti esperti e quindi con il loro sviluppare periodi più complessi: le cause della eccezionalità di *comunque* potrebbero dover essere ricercate sul piano della sintassi.

32. Il tasso di alterazione ortografica è dato dal rapporto tra il numero di allogrifi/abbreviazioni individuati presso una certa categoria di utenti e la lunghezza del relativo *sub corpus* misurata in token; il risultato è stato quindi moltiplicato per mille al fine di ottenere una migliore leggibilità dei dati.

33. A tale percentuale si potrebbe aggiungere, per affinità, un ulteriore 12% che rappresenta la produzione degli utenti la cui partecipazione abbiamo classificato come trascurabile, ossia quelli per i quali abbiamo registrato meno di sedici interventi in chat.

34. La presenza di queste figure nei *forum* che orbitano intorno alle comunità videoludiche è segnalata anche in Bussolino, Quaglinò (2014).

35. Anche Gheno rileva «la decadenza della *k*, impiegata ormai solo dai giovanissimi e percepita dagli altri come "bimbominkia"» (Gheno, 2012, p. 367); tra le più recenti trattazioni dell'argomento si veda anche Fiorentino (2014, p. 186). Nella comunità di riferimento è stato rilevato il termine *bimbonutella*, che esprime lo stesso significato di *bimbominkia* ma è privo della sua stessa connotazione violenta; il nome propone un nesso

logico Nutella–infantilità, nesso non infrequentemente richiamato dai membri della comunità e mediato dal riconoscere nei bambini una certa predilezione per tale alimento: *tornatene a casa che hai ancora le mani sporche di nutella*, viene così attaccato un giocatore nel corso di una discussione.

36. Il coefficiente di determinazione consiste in un indice che misura la percentuale di varianza comune tra due variabili; nel caso riportato, ciò significa che ben l'88% della variazione nel tasso di abbreviazione e allografia è spiegabile dai valori sull'asse X, ossia dal numero di errori di competenza e, quindi, dalla decrescita nella conoscenza della lingua da parte dello scrivente.

37. Tavosanis (2011, p. 87).

38. *Ibidem*.

39. È bene precisare che non si tratta di una verità assoluta: vi sono videogiochi e gruppi nei quali, con finalità mimetiche, viene creato un ambiente all'insegna di una formalità talvolta esasperata; la stessa preferenza accordata alla rapidità, è bene sottolinearlo, non è rilevabile nell'intera variegata realtà dei giochi online. In particolare ciò emerge nel momento in cui il giocatore sceglie di realizzare una piena immedesimazione nel proprio personaggio: in tali circostanze «in addition to controlling a character [...] players [...] talk and act "in character" or in a way their character might» (Williams *et al.*, 2011, p. 173): poiché prevalgono le ambientazioni *fantasy*, ciò solitamente implica l'adozione di un linguaggio ricercato, certamente di registro elevato, che tenta di raggiungere forme auliche; per una migliore comprensione delle dinamiche soggiacenti a tali fenomeni rimandiamo a Turkle (2005) e all'interessante Yee, Bailenson (2007), mentre in una prospettiva prettamente linguistica tale realtà era già stata inquadrata in Crystal (2001).

40. Pistolesi (2004, p. 66).

41. *Ibidem*.

42. Il *flame*, quando non rituale, consiste in aggressioni verbali che si manifestano non solo nella volontà di prevaricare il proprio interlocutore con l'insulto o il turpiloquio, ma anche in una sottrazione fisica dello spazio visivo necessario per poter rispondere e quindi difendersi: frequenti risultano così essere l'impiego del maiuscolo e la reiterazione dei propri messaggi (*spam* e *flood*), oltre che lo stravolgimento degli equilibri della turnazione.

43. Pistolesi (2014, p. 364). Lo stesso pensiero è espresso anche in Fiorentino (2014, p. 186): «Internet non crea deficit linguistici ma si limita a rispecchiare ed evidenziare le capacità e abitudini linguistiche dei suoi utenti e il loro livello di istruzione».

44. Segnaliamo anche Fiorentini (2015), che presenta ed esamina un interessante caso di volontario impiego sul *web* di una varietà di italiano *substandard*.

45. Fresu (2016, p. 99).

46. *Ibidem*, p. 104.

47. La non trascurabile consapevolezza metalinguistica degli internauti viene rilevata e illustrata anche in Fiorentino (2014, pp. 187–92).

48. La forma *lock* è interessante in quanto l'abbreviazione viene realizzata per aferesi, processo sì frequente ma normalmente utilizzato per produrre una mimesi del parlato: non abbiamo traccia di altri casi in cui l'eliminazione della prima sillaba della parola sia finalizzata alla semplificazione dell'ortografia.

49. Antonelli (2010, p. 188).

50. Pistolesi (2004, p. 102).

51. Pistolesi (2014, p. 366).

## Bibliografia

- ANDROUTSOPOULOS J. (2006), *Introduction: sociolinguistics and computer-mediated communication*, in "Journal of sociolinguistics", 10/4, pp. 419–38.
- ANTONELLI G. (2009), *Scrivere e digitare*, in T. Gregory (a cura di), *XXI secolo. Comunicare e rappresentare*, Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, Roma, pp. 243–52.
- ID. (2010), *La lingua di Internet e degli sms*, in *Lingua e linguaggio dei media*, Atti del convegno di Lecce, Lecce 22–23 settembre 2008, a cura di M. Aprile, Aracne, Roma, pp. 181–92.

- BARACCO A. (2002), *La comunicazione mediata dal computer*, in C. Bazzanella (a cura di), *Sul dialogo: contesti e forme di interazione verbale*, Guerini e associati, Milano, pp. 253–67.
- BUSSOLINO C., QUAGLINO M. (2014), *La lingua dei MMORPG: prime osservazioni sui glossari in rete*, in *Dal manoscritto al web. Canali e modalità di trasmissione dell'italiano*, Atti del XII Congresso SILFI — Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana, Helsinki 18–21 giugno 2012, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 585–94.
- CASULA C. (2009), *I giochi di ruolo on-line fra narrazione e comunicazione testuale: "Guild Wars" e "World of Warcraft"*, in "Lid'O. Lingua italiana d'oggi", VI, pp. 333–90.
- CRYSTAL D. (2001), *Language and the Internet*, Cambridge university press, Cambridge.
- FRESU R. (2016), *Semicolti nell'era digitale: testi, scriventi, fenomeni in e-taliano (popolare?)*, in S. Lubello (a cura di), *L'e-taliano: scriventi e scritture nell'era digitale*, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 93–118.
- FIORENTINI I. (2015), *Le lingue del LOL: scritture ludiche di varietà non standard in rete*, in S. Dal Negro, F. Guerini e G. Iannàccaro (a cura di), *Elaborazione ortografica delle varietà non standard. Esperienze spontanee in Italia e all'estero*, Bergamo University Press, Bergamo, pp. 159–79.
- FIORENTINO G. (2014), «Ti auguro tanta fortuna, ma non dov'esse esser così. . .»: norma liquida tra Internet e scrittura accademica, in S. Lubello (a cura di), *Lezioni d'italiano. Riflessioni sulla lingua del nuovo millennio*, il Mulino, Bologna, pp. 181–204.
- GHEÑO V. (2012), *L'Italia da bastione dell'indifferenza a paese socialnetworkizzato*, in M. Gargiulo (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma, pp. 361–70.
- GIULIANO L., LA ROCCA G. (2008), *L'analisi automatica e semi-automatica dei dati testuali. Software e istruzioni per l'uso*, Led edizioni, Milano.
- MIGLIETTA A., SOBRERO A. (2007), *Fra gergo e lingua comune, oltre le regole*, in U. Cardinale e D. Corno (a cura di), *Giovani oltre*, Rubbettino, Soveria Mannelli, pp. 139–71.
- NEWON L. (2011), *Multimodal Creativity and Identities of Expertise in the Digital Ecology of a World of Warcraft Guild*, in C. Thurlow e K. Mroczek (a cura di), *Digital discourse: language in the new media*, Oxford university press, Oxford, pp. 131–53.
- ORLETTI F. (2004), *Scrittura e nuovi media. Dalle conversazioni in rete alla Web usability*, Carocci, Roma.
- PECCHINENDA G. (2010), *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' «Homo game»*, Laterza, Bari.
- PISTOLESI E. (2002), *Flame e coinvolgimento in IRC (Internet Relay Chat)*, in C. Bazzanella e P. Kobau (a cura di), *Passioni, emozioni, affetti*, McGraw-Hill, Milano, pp. 261–77.
- EAD. (2004), *Il parlar spedito. L'italiano di chat, e-mail e SMS*, Esedra, Padova.
- EAD. (2014), *Scritture digitali*, in G. Antonelli, M. Motolese e L. Tomasini (a cura di), *Storia dell'italiano scritto*, Carocci, Roma, 3 voll., vol. III. *Italiano dell'uso*, pp. 349–75.
- PRADA M. (2015), *L'italiano in rete. Usi e generi della comunicazione mediata tecnicamente*, FrancoAngeli, Milano.
- PRAX P. (2010), *Leadership style in World of Warcraft raid guilds*, in *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, <http://www.digra.org/digital/T1/textendash library/forums/proceedings-of-digra-nordic-2010-experiencing-games-games-play-and-players>.
- RUSAW E. (2011), *Language and social interaction in the virtual space of World of Warcraft*, in "Studies in the Linguistic Sciences: Illinois Working Papers", 41/1, pp. 66–88.
- STEINKUEHLER C. (2009), *Massively Multiplayer Online Video Gaming as Participation in a Discourse*, in "Mind, Culture, and Activity", 13/1, pp. 38–52.
- TAVOSANIS M. (2011), *L'italiano del web*, Carocci, Roma.
- THORNE S., BLACK R., SYKES J. (2009), *Second language use, socialization, and learning in Internet interest communities and online gaming*, in "The modern language journal", 93, pp. 802–21.
- TURKLE S. (2005), *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano (Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, Simon & Schuster paperbacks, New York, 1995).
- TUZZI A. (2003), *L'analisi del contenuto. Introduzione ai metodi e alle tecniche di ricerca*, Carocci, Roma.
- URRACI G. (2012), *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in M. Gargiulo (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma, pp. 419–38.
- WILLIAMS D., DUCHENEAUT N., XIONG L., YEE N., NICKELL E. (2006), *From tree house to barracks. The social life of guilds in World of Warcraft*, in "Games and culture", 1/4, pp. 338–61.

## COMPETENZA COMUNICATIVA 2.0

- WILLIAMS D., KENNEDY T., MOORE R. (2011), *Behind the avatar: the patterns, practices, and functions of role playing in MMOs*, in "Games and culture", 6, pp. 171–200.
- YEE N., BAIENSON J. (2007), *The Proteus effect: the effect of transformed self-representation on behavior*, in "Human communication research", 33/1, pp. 271–90.
- ZHENG D., NEWGARDEN K., YOUNG M. (2012), *Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play: languaging as values-realizing*, in "ReCALL", 24, pp. 339–60.