

Il nuovo lessico italiano di videogiocatori e videogiocatrici di oggi. Un esempio di innovazione linguistica e co-autorialità

DELIA AIROLDI
Università degli Studi di Udine

1. INTRODUZIONE

Internet ha cambiato il nostro modo di vivere e di comunicare. Sono sorte nuove piattaforme e forme di intrattenimento, il mondo videoludico ha riscosso un enorme successo su scala internazionale. I videogiochi online, promuovendo nuovi spazi virtuali, hanno incentivato lo sviluppo di una lingua speciale che ogni videogiocatore conosce e pratica. Così l'italiano si è arricchito di parole e frasi nuove, create a partire dall'inglese (lingua franca anche in rete), nel trionfo dell'innovazione linguistica.

Videogiocatori e videogiocatrici d'Italia utilizzano molte parole ed espressioni caratteristiche. Per tale ragione nel presente contributo si è deciso di ricostruire un lessico e considerare voce per voce, in modo tale da valutare le creazioni linguistiche e comprendere in che misura sia possibile parlare di *co-autorialità*. Si può parlare di lingua speciale e di comunità di pratica, in particolar modo in riferimento al gioco online intitolato *League of Legends (LoL)*, che ha riscosso un notevole successo e su cui, per tale motivo, si è deciso di indagare, in quanto molto produttivo linguisticamente e pertanto ritenuto altrettanto interessante. Twitch.tv, Discord, Youtube e Reddit sono strumenti utilizzati per condurre le indagini e sono state

considerate sia le produzioni orali sia le chat di videogiocatori, *streamer* e spettatori online.

Gli obiettivi della ricerca sono: raccogliere e presentare particolari espressioni e termini, spesso creati a partire dall'inglese ed entrati *ex novo* nel lessico abituale dei videogiocatori, in particolar modo in riferimento a *League of Legends*; considerare in che misura sia possibile parlare di co-autorialità.

La metodologia comprende l'osservazione e l'analisi di produzioni spontanee, orali e scritte con imitazione del parlato, tratte da partite e messaggi di *gamer* italiani, su varie piattaforme in rete. Per questioni di praticità entrambi i generi saranno indicati con la forma maschile *videogiocatori*.

2. OBIETTIVI E METODOLOGIA DI RICERCA

La ricerca indaga sul modo di comunicare dei videogiocatori online, sulle specifiche peculiarità linguistiche e sulla presenza di neologismi. Si mira alla redazione di un glossario del lessico dei videogiocatori italiani di *League of Legends*, videogioco online di fama mondiale che ha indotto gli utenti a creare ed utilizzare nuovo lessico.

La metodologia comprende l'osservazione e l'analisi di tipo qualitativo di dati raccolti a partire da ottobre 2020 fino a dicembre 2021 e tratti da: canali Twitch.tv di *streamer* videogiocatori; video su YouTube; partite private di gruppo tra videogiocatori italiani di *League of Legends* mentre dialogano tra loro su Discord oralmente e/o comunicano per iscritto nella chat di gioco con altri giocatori; gruppi Facebook ufficiali di videogiocatori (come LOL Italia); discussioni su Reddit. FragoLaqt e Paolo Cannone sono gli *streamer* che si è deciso di osservare maggiormente, perché essi risultano tra i più famosi videogiocatori in Italia di *League of Legends*. Su Twitch.tv è stato possibile consultare i messaggi scritti in chat dai membri delle community e i commenti vocali degli stessi *streamer*. Sono stati consultati 100 video di FragoLaqt e Paolo Cannone e sono state osservate e analizzate 50 partite giocate privatamente su Discord.

Grazie al contributo e alla revisione di videogiocatori d'Italia è stato redatto un lessico relativo a *League of Legends*, talvolta con riferimenti anche a Twitch.tv e/o all'online in generale, con la presentazione di esempi facenti parte dei dati raccolti. Infine, è stata svolta un'intervista con lo *streamer* videogiocatore FragoLaqt e con il videogiocatore veterano Great Teacher Gin, entrambi giocatori appassionati di *LoL*.

3. COMUNITÀ DI PRATICA E VIDEOGIOCATORI

Una *comunità di pratica* è un gruppo di persone che condividono una passione o una preoccupazione per qualcosa che fanno e che imparano a fare meglio interagendo regolarmente. Una comunità di pratica mira all'acquisizione di conoscenze ed abilità che vengono socialmente riconosciute, rispetto alla determinata pratica, e valorizzate come bene comune. C'è sempre uno scambio tra singolo e comunità, in quanto ogni individuo contribuisce con le proprie conoscenze e competenze a favore della comunità, in cui ciascuno dei membri si identifica e di cui si riconosce come componente.

Wenger¹ ha individuato tre principali dimensioni che caratterizzano ciascuna *community of practice*: 1. l'impegno reciproco nella condivisione di esperienze e l'interazione efficace per ottenere un beneficio collettivo; 2. la realizzazione di un'impresa comune; 3. la presenza di un repertorio condiviso. Le tre suddette dimensioni che sono tipiche di una comunità di pratica trovano corrispondenza nelle comunità di videogiocatori online, in particolare modo di appassionati che giocano abitualmente giochi competitivi di squadra su internet.

Il gioco *League of Legends*, spesso abbreviato in *LoL*, si configura come un esempio molto adatto per parlare di *community of practice*. Si tratta di un videogioco online *multiplayer* strategico e competitivo in tempo reale, gratuito, lanciato nel 2009 e appartenente al genere MOBA, ossia *Multiplayer Online Battle Arena*. È un videogioco famoso che ha riscosso molto successo in tutto il mondo, un eSport di cui si svolgono i Campionati Mondiali dal 2011 (i cosiddetti *World Championship*), dunque già a partire dal terzo anno di vita del gioco, che consiste in *match* 5 vs 5, con ruoli da ricoprire (*top laner*, *mid laner*, *bot laner* e *jungler*)² e l'obiettivo di distruggere il *nexus* della squadra avversaria, ossia il cuore della base nemica.

¹ E. WENGER, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

² Inizialmente i ruoli all'interno del gioco erano stabiliti al momento della selezione dei campioni dai giocatori. Con il passare del tempo, gli sviluppatori hanno deciso di rendere questi ruoli standard e dare la possibilità di scegliere il ruolo da svolgere prima dell'inizio della partita. I ruoli sono i seguenti: un *top laner*, che si prende carico di difendere e attaccare la corsia superiore; un *mid laner*, che ha l'incarico di difendere e attaccare corsia centrale; due *bot laner*, uno di supporto e l'altro con il ruolo di *carry*, ossia potenziarsi il più possibile per poter fare il maggior numero di danni al team avversario; un *jungler*, che si occupa della zona neutrale della mappa, la giungla, e deve assistere i compagni di squadra e conquistare gli obiettivi chiave all'interno della mappa (drago, araldo e barone).

I videogiocatori appassionati di un medesimo gioco, nel caso specifico di *League of Legends*, condividono conoscenze e competenze relative alle comuni esperienze videoludiche e di solito interagiscono in modo quanto più rapido ed efficace possibile per ottenere vantaggi e benefici collettivi, ad esempio, nel caso di una squadra, al fine di elaborare strategie e tattiche inerenti alle partite giocate insieme contro gli avversari (dimensione 1.), realizzano un'impresa comune, l'atto di giocare, e la vittoria o la sconfitta del proprio team (dimensione 2.), hanno un repertorio condiviso, cioè il videogioco giocato, il server e internet stesso (dimensione 3.).

4. LINGUA SPECIALE DEI VIDEOGIOCATORI

Per *lingua speciale* Berruto³ intende:

una varietà funzionale di una lingua naturale che dipende da un settore di conoscenze o da una sfera di attività specialistici, utilizzata da un gruppo di parlanti più ristretto della totalità dei parlanti la lingua di cui la speciale è una varietà, per soddisfare bisogni comunicativi (soprattutto referenziali) del settore specialistico. A livello lessicale la lingua speciale è costituita da una serie di corrispondenze aggiuntive rispetto a quelle generali e comuni della lingua; a livello morfosintattico ricorrono con regolarità delle selezioni presenti all'interno delle forme disponibili nella lingua.

Si tratta di una varietà della lingua comune, un sistema organico e unitario di conoscenze ed attività condivise e di ambito specialistico. Cortelazzo⁴ parla di *fachliche Umgangssprache*, in riferimento alla lingua utilizzata dagli esperti di un determinato settore che comunicano tra loro, e così sembra opportuno considerare la lingua dei videogiocatori, in particolar modo nel caso di *League of Legends*.

Le lingue speciali (così indicate già da Devoto⁵ nel 1939), dette anche *linguaggi settoriali* (trattate da Beccaria⁶ nel 1973) e *microlingue* (denominazione proposta da Balboni⁷ nel 1982) condividono alcuni aspetti con i gerghi. Entrambi presentano un lessico specifico non esplicito ed incomprensibile ad altri, ma il gergo è criptico e per esistere necessita di un gruppo, costituito

³ G. BERRUTO, *La sociolinguistica*, Bologna, Zanichelli Editore, 1974, p. 68.

⁴ M. CORTELAZZO, *Lingue speciali. La dimensione verticale*, Padova, Unipress, 1990.

⁵ G. DEVOTO, *Le lingue speciali: le cronache del calcio*, in «Lingua Nostra», I, 1939, pp. 17-21.

⁶ G. L. BECCARIA, *I linguaggi settoriali in Italia*, Milano, Bompiani, 1973.

⁷ P. BALBONI, *Le microlingue: considerazioni teoriche*, in «Scuola e lingue moderne», 20, 1982, pp. 107-111 e 136-148.

da persone che consapevolmente ed intenzionalmente comunicano in modo oscuro agli altri. Urraci⁸ parla di *gergo* in modo generale in riferimento alla comunicazione delle comunità di gioco online, ma sarebbe opportuno fare delle distinzioni. Nel caso di *League of Legends* non c'è alcuna volontà di occultare, caratteristica tipica dei gerghi. È quanto è emerso dal confronto diretto con videogiocatori, i quali hanno dichiarato di non avere interesse a nascondere il significato delle loro frasi, e dalla loro stessa apertura e curiosità nel confrontarsi con chi non è del settore e appare interessato a “capirne di più”. Miłkowska-Samul⁹ parla di “linguaggio specialistico” dei gamer. Marri¹⁰ tratta la lingua dell'informatica e ritiene opportuno parlare di lingue speciali e varietà gergali, ma devono essere considerati di volta in volta i vari contesti. Di videogiochi si sono occupati anche Jones,¹¹ Casula¹² ed Ensslin.¹³

La varietà linguistica dei giocatori di *LoL* potrebbe essere considerata gergo per alcuni aspetti, in particolare per l'omogeneità della comunità di pratica e per la sua incomprensibilità da parte dei non specialisti, che però non deve essere confusa con una cripticità volontaria e consapevole. Si tratta piuttosto di un insieme di competenze e conoscenze condivise da chi fa parte della comunità di pratica e non c'è volontà di occultamento. Questo è emerso anche dal confronto con 40 videogiocatori di *League of Legends*, tutte persone tra i 16 e i 34 anni, i quali hanno risposto «no» alla domanda «Quando usi parole come *feeddare*, *gankare*, *instapickare*, lo fai perché vuoi evitare di farti capire da altre persone che non giocano?» e hanno dichiarato che questo è il modo abituale di comunicare efficacemente durante le partite. Per tali motivi, in definitiva, si propende per considerare la lingua dei videogiochi di *League of Legends* come una lingua speciale, così come lo è la lingua

⁸ G. URRACI, *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in M. GARGIULO (a cura di), *L'Italia e i mass-media*, Roma, Aracne, 2012, pp. 419-438.

⁹ K. MIŁKOWSKA-SAMUL, *I gamers italiani. Alcune riflessioni sul linguaggio dei videogiocatori online*, in E. MOSCARDA MIRKOVIĆ – I. LALLI PAĆELAT – T. HABRLE (a cura di), *Studio sull'immaginario italiano. Una prospettiva interdisciplinare*, Milano, Prospero Editore, 2019, pp. 357-371.

¹⁰ F. MARRI, *Lingua dell'informatica e lingua comune: lingue speciali e varietà gergali*, in «Plurilinguismo», 10, 2003, pp. 379-393.

¹¹ S. E. JONES, *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, New York, Routledge, 2008, pp. 4-5.

¹² C. CASULA, *I giochi di ruolo on-line fra narrazione e comunicazione testuale: Guild Wars World of Warcraft*, in «Lid'O. Lingua italiana d'oggi», 6, 2009, pp. 333-390.

¹³ A. ENSSLIN, *The Language of Gaming*, New York, Palgrave Macmillan, 2012.

del calcio.¹⁴ Difatti, *League of Legends* è un *eSport*, uno sport elettronico (da *electronic sport*), di cui si organizzano campionati internazionali e mondiali da vari anni. Inoltre *LoL* ha riscosso così tanto successo che è stato proposto addirittura di inserirlo tra i giochi olimpici.

Il linguaggio giovanile spesso appartiene a chi gioca a videogiochi online, però la fascia di età dei videogiocatori di *LoL* è piuttosto variegata e capita spesso che ci giochino anche persone meno giovani. Il mezzo di comunicazione che si utilizza quando si gioca a *LoL* è sempre attraverso internet e, a maggior ragione se si considera che si tratta di momenti ludici e di pausa dalle abituali occupazioni, chi gioca a *LoL* comunica in modo più “rilassato” ed informale, come se si fosse sempre “tra amici”. Tutto ciò consente di considerare il modo di comunicare dei videogiocatori di *LoL* come una lingua speciale particolare, nella misura in cui anche il grado di conoscenza dei termini specifici dipende da quanto intensamente si sia appassionati di *LoL* e da quanto frequentemente si giochi a questo gioco. È naturale considerare anche un’importante componente legata al concetto di gruppo e a quello di socializzazione, sia per il fatto che spesso si tratta di giovani, sia perché *League of Legends* è un gioco di squadra e appare inevitabile “fare gruppo” e, soprattutto se si gioca frequentemente con le medesime persone (anche se ciò non avviene necessariamente), instaurare dei legami. In tal senso, può essere comunque possibile parlare anche di gerghi, esclusivamente nella misura in cui si considera l’aspetto sociale e si esclude l’occultazione e la volontà di non essere compresi da chi non fa parte del proprio gruppo. La categoria stessa di *videogiocatore* è piuttosto libera e meno vincolata rispetto ad altri ambiti specialistici, perché la conoscenza e la competenza comune dei membri sono riconducibili ad una passione comune, non ad un mestiere. Tutto ciò non toglie il fatto che si possa parlare di lingua speciale, considerato che i termini utilizzati esprimono spesso concetti molto specifici e utili per il gioco, talvolta necessari per coordinare il gioco di squadra e rispondere alla necessità di comunicare rapidamente e agire in modo efficace. Inoltre, oltre al lessico, molto cospicuo, ci sono caratteristiche morfosintattiche tipiche di chi gioca a *LoL*.

¹⁴ Vedi ad esempio G. RANDO, *Dizionario degli anglicismi nell’italiano postunitario*, Firenze, Olschki, 1987.

5. LESSICO ITALIANO DEI VIDEOGIOCATORI

Il *corpus* analizzato è sia orale sia scritto, con prevalenza dell'oralità, e va precisato che non sono state riscontrate particolari differenze tra modo di parlare e modo di scrivere, anche perché in chat la tendenza è proprio quella di riprodurre una conversazione orale. Significativo è il fatto che talvolta ci siano varianti di uno stesso lemma, fonologiche nelle versioni orali e grafiche in quelle scritte in chat. Tali varianti sono determinate da diversi fattori, soprattutto dalla provenienza geografica di chi parla nel primo caso e dalla competenza della lingua inglese nel secondo caso.

Nel complesso il lessico dei videogiocatori, come si vedrà, consta di:

1. prestiti non adattati o minimamente adattati (es. *dive, stun*);
2. prestiti camuffati (es. *camper*), quando due unità nella lingua modello e nella lingua replica sono simili dal punto di vista formale e non dal punto di vista semantico, per cui la lingua replica sviluppa un significato corrispondente a quello della lingua modello, che è completamente diverso rispetto al significato originario nella lingua replica;
3. prestiti adattati (es. *divare*);
4. calchi (es. *tassare*), quando ci sono due unità lessicali corrispondenti semanticamente e formalmente nella lingua modello e nella lingua replica, poi la lingua modello sviluppa dei significati accessori rispetto al significato di base e la semantica dell'unità lessicale della lingua replica si sviluppa allo stesso modo;
5. rideterminazioni semantiche dall'italiano standard (es. *arare*), quando un'unità lessicale sviluppa un determinato significato, accessorio rispetto a quello di base, da cui si differenzia;
6. neologismi (es. *camperare*), quando è creata una nuova unità lessicale derivata da un sostantivo che etimologicamente è un prestito, con processi produttivi regolari della lingua italiana;
7. semplificazioni (es. *Pink*), ossia abbreviazioni;
8. acronimi/sigle (es. *AFK*), in quanto composti dall'unione di lettere o sillabe di diverse parole, costituiscono una categoria peculiare, anche perché c'è consapevolezza, da parte dei parlanti, del fatto che si tratti dell'unione di più parole, pertanto sono stati classificati a parte, pur essendo utilizzati anche in inglese.

Sono presenti anche parole macedonia (es. *gank*) e semplificazioni (es. *exp*) che risultano tali già in inglese e dunque costituiscono dei prestiti minimamente adattati o non adattati.

La lingua speciale dei videogiocatori è ricca di nuove parole, spesso create per esigenze di rapidità ed efficacia nella comunicazione del gioco, in relazione all'interazione tra giocatori. Si tratta soprattutto di anglicismi e ciò è dovuto anche al fatto che videogiochi come *League of Legends* sono americani e nei primi anni a *LoL* si poteva giocare solo in inglese. Molti sono prestiti non adattati di matrice inglese, soprattutto sostantivi inglesi (come *build* e *boost*), ma anche aggettivi (come *big* e *bulky*). In altri casi, piuttosto interessanti, specialmente quelli relativi alla maggior parte dei verbi, i prestiti sono adattati morfologicamente, foneticamente e/o graficamente. Ciò avviene quando l'italiano, lingua replica, nel procedimento del prestito reagisce adeguando il nuovo lessema alle proprie strutture. La pronuncia è italianizzata in alcuni casi e in altri no, in base alla competenza di inglese e alla consapevolezza dell'origine della parola da parte del parlante. Ci sono vari gradi di adattamento a più livelli: fonetico, morfologico, semantico e grafico. Frequentemente il prestito viene integrato morfologicamente alle strutture grammaticali della lingua ricevente. La struttura del modello alloglotto viene integrata per mezzo dell'aggiunta di morfemi indigeni, ma ciò sembra avvenire sempre meno, dato l'aumento della conoscenza della lingua inglese in Italia e della sua diffusione pervasiva nel mondo videoludico. I prestiti riguardano in particolar modo nomi e verbi, ma anche aggettivi, che subiscono una sostituzione morfologica di grado zero. Talvolta sono usati avverbi (es. *facciamo fast!*) e interiezioni inglesi (es. *fuck!*). Numerosi sono anche gli acronimi.

Le forme verbali sono integrate nel sistema morfologico italiano con una completa *transmorfemizzazione*, con l'inserimento tra i verbi di prima coniugazione. Spesso tali prestiti si acclimatano e acquisiscono una connotazione neutrale.

A livello morfosintattico la lingua speciale dei videogiocatori di *LoL* ha mostrato peculiarità come l'utilizzo dell'aggettivo in luogo dell'avverbio, prevalenza della paratassi, dislocazioni, *c'è* presentativo, forme colloquiali e marcate. Interessante è l'utilizzo di espressioni come *KEKW*, una sorta di onomatopea con cui si rimanda ad un meme di un video diventato famoso per il modo in cui un uomo ride. Scrivere *kek* significa 'risata' e richiama a tutti gli effetti l'immagine del meme in questione, creando quello che chi scrive ha definito "effetto sinestesia", perché pur scrivendo è come se si mostrasse un'immagine. Lo stesso dicasi per *poggers*, che rimanda al meme di Pepe the Frog.¹⁵

¹⁵ Cfr. il contributo di Valenti nel presente volume.

Per approfondimenti sulla linguistica di contatto, sull'interferenza linguistica e sulla formazione di parole si rimanda in particolar modo a Weinreich,¹⁶ Gusmani¹⁷ e Bombi.¹⁸

Di seguito si presenta una selezione del lessico ricostruito a partire dagli usi linguistici osservati nei videogiocatori di *League of Legends* e negli utenti di *Twitch.tv* appassionati del gioco, con riferimenti specifici a *LoL*, talvolta comuni ad altri giochi, e generali dell'online. Si è deciso di optare per un ordine alfabetico per motivi di ordine e chiarezza esplicativa, con rimandi ad altre voci in alcuni casi. Gli esempi riportati sono reali. *Kekw*, *poggers* e altri termini sono stati omessi, in quanto forme linguistiche appartenenti più in generale a *Twitch.tv*, a videogiochi o all'online, non assumendo significati particolari in *LoL*.

A

Ability = /a' biliti/

s. f., tratto dall'inglese, abilità intesa come *spell* ('magia') o come attacchi; generalmente in *LoL* i personaggi hanno quattro abilità più una passiva (con alcune eccezioni). Es. *non ricordo le ability del nuovo champ* (vd. *champ*).

Addare = /ad' dare/

v. tr., dall'ingl. *to add* ('aggiungere'), l'atto di aggiungere qualcuno alla propria *friend list* ('lista di amici' con cui è possibile giocare una partita) o a un party (vd. *party*) per giocare insieme. Es. *mi hai addato?* per dire 'mi hai aggiunto?'

ADC = /'a 'di 'ci/

s. m., tratto dall'ingl. *attack damage carry*, ruolo di un personaggio che di solito si trova di solito in corsia inferiore insieme al support. Es. *Vado con Lucian ADC bot*.

AFK = /' afk/

acronimo di *away from keyboard*, frequente in "andare afk", allontanarsi dal computer momentaneamente o per un po' di tempo; usato in generale online. Es. *vado afk*.

¹⁶ U. WEINREICH, *Languages in Contact: Findings and Problems*, New York, Mouton The Hague, 1953.

¹⁷ R. GUSMANI, *Saggi sull'interferenza linguistica*, Firenze, Le Lettere, 1986.

¹⁸ R. BOMBI, *La linguistica del contatto. Tipologie di anglicismi nell'italiano contemporaneo e riflessi metalinguistici*, Roma, Il Calamo, 2009; EAD., *Il contatto anglo-italiano e i riflessi nel lessico e nei processi di formazione delle parole*, in C. CONSANI (a cura di), *Contatto interlinguistico fra presente e passato*, Milano, LED, 2015, pp. 379-396.

Aggro = /'aggro/

s. m., tratto dall'ingl. *aggro*, che deriva da *aggressive* o *aggression* ('aggressivo' o 'aggressione'), l'attenzione di un mostro, e dunque la sua aggressività, che si può *prendere* o *perdere*, attirandola su di sé nel primo caso e allontanandola da sé nel secondo; in sostanza, il mostro attacca chi ha l'*aggro*, che infatti si può anche avere. Es. *ho preso l'aggro del mostro!*

Aggrare = /ag'grare/

v. tr., attirare l'attenzione di un mostro "stuzzicandolo", azione che in *LoL* non ha necessariamente uno scopo preciso, eccetto il caso in cui si voglia far spostare il mostro. Es. *ho aggrato per sbaglio il drake...* ('ho preso per sbaglio l'attenzione del drago...').

AP Carry = /'a 'pi 'kerri/

s. m., tratto dall'ingl. *Ability Power Carry*, ruolo che di solito è assegnato al personaggio che va, di solito, bot (nella corsia inferiore) insieme al *support* o mid (corsia centrale). Es. *Veigar come apcarry non è male.*

Arare = /a'rare/

v. tr., estensione semantica del verbo italiano *arare*, *distruggere* nel senso di *devastare*, così come, metaforicamente, l'atto di arare i campi. Es. *vi stanno arando!* ('vi stanno distruggendo!').

B

Back = /'bæk/

avv., dall'ingl. *back* ('indietro'), indietro in generale oppure inteso come "in base", ossia il punto di partenza a inizio di ogni partita; frequentemente associato al verbo *andare*. Es. *sono andato back* ('sono tornato in base').

Backare = /bæk'kare/

v. intr., l'atto di tornare indietro rispetto a determinato punto della mappa oppure indietro in base, a cui di solito si fa ritorno durante la partita per curarsi o per "shoppare" (vd. voce). Es. *ho backato un attimo* ('sono tornato un attimo in base').

Bait = /'bejt/

s. m., dall'inglese, adescamento, esca ai danni di un avversario. Es. *ho fatto un bait assurdo* ('ho fatto un'adescata molto buona').

Baitare = /bej'tare/

v. tr., dall'ingl. *to bait* ('adescare'), fare da esca; si resta sotto alla torre o vicino ad essa con poca vita allo scopo di istigare e adescare l'avversario, facendolo venire sotto torre o preparandogli un agguato con i compagni di squadra. Es. *l'ho baitato proprio bene!* ('l'ho adescato proprio bene!').

Ban = /'ban/

s. m., dall'ingl. *to ban* ('bandire'), espulsione di un utente da una specifica piattaforma, può essere permanente o temporaneo, di solito a discrezione dello staff della piattaforma e a seconda della gravità di ciò che ha causato il ban; usato online in generale.

Bannabile = /ban'nabile/

agg., qualcuno o qualcosa che può essere bannato (vd. *bannare*); nel caso di *LoL* si fa riferimento solo ai personaggi. Es. *penso sia bannabile KEKW*.

Bannare = /ban'nare/

v. tr., dall'ingl. *to ban* ('bandire'), l'atto di usare lo strumento *ban* su una persona (giocatore o utente) per espellerlo dalla piattaforma, di uso generale online; nel caso di *LoL* il verbo *bannare* si riferisce all'atto di escludere dal gioco cinque personaggi per ciascuna squadra, durante la selezione dei campioni, ossia prima dell'inizio partita. Es. *banna Kayn, che lo trovo molto fastidioso!*

BG = /'bi'dʒi/

acronimo di *Bad game* ('brutta partita'), quando chi gioca non è soddisfatto delle proprie prestazioni o di quelle della squadra durante la partita. Es. *BG!*

Big = /'big/

agg. dall'ingl., grande, inteso come elevata quantità di punti vita, ossia HP (vd. *HP, Health Point*). Es. *Mundo si è fatto troppo big!*

Bodyblock = /'bɔdɪblɔk/

s. m., dall'ingl. *bodyblock* ('blocco corpo'), tipico del wrestling, anche in *LoL* indica lo stato di essere bloccati col corpo. Es. *dovrebbero rimuovere il bodyblock dei Minion!*

Bodybloccare = /bɔdɪblɔk'kare/

v. tr., dall'ingl. *bodyblock*, l'azione di bloccare con il corpo qualcuno o qualcosa. Es. *potevo salvarmi... se solo i minion non mi avessero bodybloccato!*

Boost = /'bust/

s. m., dall'ingl. *boost* ('supporto', 'spinta', 'incremento', 'aumento'), esperienza, quando un giocatore di *LoL* fa salire di livello (vd. *ranked*) un account, quando hai dei potenziamenti (vd. *buff*). Es. *ho avuto un Boost all'attack damage*.

Boostare = /bus'tare/

v. tr., dall'ingl. *to boost* ('incoraggiare', 'sostenere', 'promuovere'), incrementare una statistica, l'esperienza del personaggio o far salire il livello dell'account, ossia aiutare qualcuno, di solito un amico o compagno ma talvolta anche un sconosciuto a pagamento, facendolo salire di livello nelle leghe rapidamente o dando dei potenziamenti; chi è stato "boostato" ha giocato con qualcuno di livello più alto che può aver "smurfato", infatti *boostare* e *smurf-*

fare possono essere spesso collegati (vd. *smurfare*); presente in vari contesti online. Es. *vieni a giocare con me, che ti boosto!*

Bot = /'bɔt/

s. m., dall'inglese, abbreviazione di *bottom* ('inferiore', 'basso'), indica la corsia inferiore della mappa, dove generalmente sono posizionati *support* e *adc/apc* (vd. voci). Es. *Io vado bot con Ez.*

Bug = /'bag/

s. m., dall'ingl. *bug* ('insetto'), un difetto, un errore del programma; termine generico informatico che si può usare anche su *LoL* e in generale online. Es. *questo è sicuramente un bug devono fixarlo* (vd. *fixare*).

Buggare = /bag'gare/

v. tr., dall'ingl *bug*, l'azione di far uscire un difetto volontariamente o non, per cui qualcosa non funziona normalmente. Es. *hai buggato la stanza.*

Build = /'bild/

s. f., dall'ingl. *build*, la configurazione che comprende abilità, oggetti e rune e che un giocatore ha scelto di giocare per il proprio champ (vd. *champ*) in una partita; in *LoL* con *build* non si intende il riferimento, tipico dei giochi RPG, alle caratteristiche (es. forza) e/o alla classe (es. guerriero) del personaggio giocato. Es. *la mia build funziona!*

Buildare = /bil'dare/

v. tr., dall'ingl. *to build* ('costruire'), personalizzare il proprio *pg* (personaggio) equipaggiandolo con oggetti e rune in *LoL* (armi, armature e abilità in altri giochi); può essere usato anche in altri giochi, ad esempio in *RTS* (*Real Time Strategy*) per indicare la costruzione di edifici. Es. *ho buildato l'infinity troppo tardi* (*infinity* è un'arma, ossia un oggetto).

Buff = /'baff/

s. m., dall'agg. ingl. *buff* ('lucido', 'muscoloso'), potenziamento donato da mostri presenti nella giungla; di solito il *buff* va ad aumentare un parametro delle statistiche (*hp*, attacco, difesa, ecc.). Es. *hai preso il buff rosso?*

Buffare = /baf'fare/

v. tr., dall'ingl. *to buff* ('lucidare'), potenziare, dare un potenziamento; si possono "buffare" gli altri e ci si può "buffare" anche da soli. Es. *usa la "e" di Janna per buffarmi l'attacco* (la "e" è un'abilità e Janna un champion di *LoL*).

Bulky = /'bulki/

agg. dall'ingl. *bulky* ('ingombrante', 'grosso', 'corpulento') massiccio, usato per indicare personaggi di grandi dimensioni, con tanta vita e/o difesa. Es. *è molto bulky!*

C

Camper = /'kamper/

s. m., dall'ingl. *to camp* ('fare campeggio'), chi "campera" spesso (vd. *camperare*). Es. *sei proprio un camper!*

Camperare = /kampe' rare/

v. intr., neologismo derivato dal sostantivo italiano *camper* che etimologicamente è un prestito (vd. *camper*), stare per lungo tempo in unico punto per uscire allo scoperto al momento opportuno e cogliere alla sprovvista gli avversari. Es. *quel jungler non fa che camperare topside!* ('quel giocatore della giungla non fa che giocare sulla corsia in alto nella mappa').

Carry = /'kɛrri/

s. m., dall'ingl. *to carry* ('portare', 'trasportare', 'portare con sé'), colui che su *LoL* ha il ruolo di fare molti danni dalla *backline* ('la fila di dietro') per portare la propria squadra alla vittoria. C'è l'*AD Carry* (*Attack Damage Carry*), ruolo di chi attacca a distanza fisicamente e sta nella botlane (in basso nella mappa) insieme al Support; c'è anche l'*AP Carry* (*Ability Power Carry*), che sta nella *midlane* o nella *toplane*. Es. *il nostro carry fa schifo...*

Carriare/carryare = /karrj' are/

v. tr., dall'ingl. *to carry* ('portare', 'trasportare', 'portare con sé'), azione di portare una squadra di *LoL* a vincere una partita, da non attribuire necessariamente al ruolo del Carry; chi "è carriato". Es. *ti hanno proprio carriato!*

CC = /'tʃi 'tʃi/

acronimo di *crown control* ('controllo della folla'), abilità e magie che consentono di indebolire un'unità bersaglio (minion o avversari) riducendo o rimuovendo il controllo che questa ha su se stessi, ad esempio la possibilità di lanciare magie. Es. *prendi un champ che ha molti CC!*

CD = /'tʃi 'di/

acronimo di *cool down* (vd. voce dedicata), 'ricarica'. Esiste anche il *CD reduction*, ossia la riduzione della ricarica.

Champ = /'tʃɛmpion/

s. m., dall'ingl. *champion* ('campione'), diminutivo di *Champion*, un campione di *LoL*, ossia un personaggio da giocare. Es. *ho scelto un champ fortissimo!*

Chasare = /tʃej' zare/

v. tr., dall'ingl. *to chase* ('inseguire'), inseguire qualcuno, di solito si usa quando si segue per troppo tempo. Es. *il loro jungler mi ha chasato fino in base.*

Clear = /'kliar/

s. m., dall'ingl. *clear*, 'chiaro', 'limpido'; si dice anche *full clear*. Es. *ho fatto full clear della jungla* ('ho fatto una pulizia completa della jungla', cioè 'ho ucciso tutti i mostri/nemici').

Clearare = /kli' rare/

v. intr., da *to clear* ('liberare', 'sgomberare'), rendere pulito, l'azione di pulire una *lane* o il campo della giungla, di solito dai *mob* ('mostri'). Es. *prima di gankarti klearo la giungla.*

Coach = /'koʃ/

s. m., dall'ingl. *coach* 'allenatore', chi sa giocare bene e fa da allenatore per un'altra persona. Es. *mi fai da Coach?*

Coachare = /koʃ'ʃare/

v. tr., dall'ingl. *to coach* ('allenare'), fare da *coach*. Es. *ho giocato con challenger che mi ha coachato.*

Cold streak = /kold strik/

s. m., serie di sconfitte. Es. *siamo entrati in una Cold streak!*

Comeback = /kam 'bɛk/

s. m., dall'ingl. *comeback* ('ritorno', 'rimonta'), rimonta, quando si torna ad avere la possibilità di vittoria. Es. *nell'ultima partita c'è stato un improvviso comeback!*

Comebackare = /kambɛk'kare/

v. intr., dall'ingl. *to comeback* ('ritornare', 'rimontare'), rimontare nel gioco. Es. *gli avversari stanno comebackando, attenzione!*

Cool down = /'kul 'dawn/

s. m., dall'ingl. *cool down* ('raffreddamento'), tempo di ricarica necessario affinché un'abilità possa essere usata di nuovo; si usa anche l'acronimo CD. Es. *ho tutte le abilità in cool down.*

Counterare = /kawnte 'rare/

v. tr., dall'ingl. *to counter* ('neutralizzare'), usato dai videogiocatori e tratto dall'agg. ingl. *counter* ('contrapposto'), prendere un personaggio contrapposto ad un altro per neutralizzare la forza di quest'ultimo. Es. *certo che Yone lo potevi counterare!*

Crashare = /kraʃ'ʃare/

v. intr., dall'ingl. *to crash* ('scontrarsi', 'schiantarsi'), si usa per indicare quando si fa scontrare la *wave* di *minion* (vd. voci) contro la torre avversaria e quando c'è la chiusura forzata del gioco a causa di un problema tecnico o di connessione. Es. 1. *Ora dobbiamo far crashare la wave* (contro la torre). Es. 2. *Mi è crashato il gioco.*

Creep = /'krip/

s. m., dall'ingl. *creep*, vd. *minion*. Es. *hai molti più creep dell'avversario!*

D

Debuff = /de' baf/

s. m., dall'ingl. *debuff* ('qualcosa che depotenzia'), un depotenziamento che può essere di vari tipi, come bloccare le cure, infliggere danno, rallentare, ecc. Es. *per quel personaggio nella prossima season ci dovrebbe essere un debuff*.

Debuffare = /deba'f fare/

v. tr., da *debuff*, depotenziare qualcuno, applicare un *debuff* su altri, ossia applicare un depotenziamento, di solito di tipo magico o causato da un'abilità. Es. *nonostante fosse debuffato, mi ha fatto comunque un sacco di danni*.

Dive = /' dajv/

s. m., dall'ingl. *dive* ('tuffo'), andare sotto la torre per uccidere gli avversari. Es. *quel dive non si doveva fare*.

Divare = /daj' vare/

v. tr., dall'ingl. *to dive* ('immergersi', 'tuffarsi'), l'azione di andare sotto la torre per compiere delle uccisioni (vd. *kill*). Es. *hai divato inutilmente*.

Dodge = /' dɔdʒ/

s. m., dall'ingl. *dodge*, 'schivata'. Es. *pure il dodge!*

Dodgiare = /do' dʒare/

v. tr., dall'ingl. *to dodge*, ('scansare', 'evitare'), schivare un'abilità o un attacco, ma anche evitare una partita, ad esempio quando si incontrano *team mate* che sembra vogliono rovinare il gioco come dei *troll* (vd. *troll*) oppure quando si preferisce giocare con degli amici che si sono connessi da poco: in questi casi "si dodgia", perché si esce dalla selezione del campione e si annulla l'inizio della partita. Es. *ho dodgiato quel game* (partita)

Droppare = /drop' pare/

v. tr., dall'ingl. *to drop* ('lasciar cadere'), i *drop* sono quegli oggetti (armi, oggetti curativi ed eventuali) che vengono lasciati dopo aver sconfitto un mostro; in uso anche in altri giochi online. Ess. *quel mostro mi ha droppato un'arma leggendaria e ieri nel Raid ho droppato l'arma del Boss* (nel caso di *LoL* si intende scendere di rango).

E

Enemy side = /' enemi 'said/

s. f., dall'ingl. *enemy side* ('lato nemico'), il lato di mappa della squadra avversaria. Es. *Che ci faceva quello nell'enemy side*.

Equip = /e' kip/

s. f., dall'ingl. *to equip* ('equipaggiare'), gli oggetti equipaggiabili. Es. *bell'equip!*

Equippare = /ekip'pare/

v. tr., dall'ingl. *to equip*, equipaggiare oggetti; utilizzato in giochi MMORPG e MOBA. Es. *equippo anche questo.*

Exp = /'ɛksp/

s. f., dall'ingl., abbreviazione di *experience point*, punti esperienza. Es. *così guadagni exp!*

Expire = /ɛks'pare/

v. tr., dall'ingl. *exp*, fare azioni per procurarsi della *exp*, ossia esperienza. Es. *prova a expire un po' di più!*

EZ = /'ɛdz/

semplificazione di *easy* ('facile'), viene usato in segno di scherno a fine partita per dire alla squadra avversaria che la vittoria è stata ottenuta facilmente. Es. *EZ!*

F

Fail = /'fejl/

s. m., dall'ingl. *fail*, 'errore', 'sbaglio'. Es. *che fail!*

Failare = /fej'lare/

v. intr., dall'ingl. *to fail* ('fallire'), sbagliare qualcosa. Es. *basta failare!*

Farm = /'farm/

s. m., dall'ingl. *farm* ('fattoria'), le risorse che un giocatore riesce ad accumulare, generalmente su *LoL* si tratta di soldi e punti *exp* (vd. *exp*), che si acquisiscono sconfiggendo mostri, minion o avversari. Es. *il mio farm non è dei migliori...*

Farmare = /far'mare/

v. tr., dall'ingl. *to farm* ('coltivare'), l'azione di procurarsi risorse, che in *LoL* sono soldi ed esperienza; utilizzato in giochi MMORPG e MOBA. Es. *non vi posso aiutare, devo farmare.*

Feeder = /fi'dɛr/

s. m., riferito a chi muore dando delle risorse agli avversari, intenzionalmente e non; usato in generale nei giochi MOBA per indicare chi non sa giocare bene o sabota partire. Es. *quel tipo è proprio un feeder.*

Feedare = /fid'dare/

v. tr., dall'ingl. *to feed* ('dare da mangiare', 'nutrire') prendere abbastanza risorse per ottenere vantaggi, uccidendo *minion*, mostri, avversari o distruggendo torri. Es. *Se il mid si feedda siamo a cavallo.*

Fixare = /fiks'are/

v. tr., dall'ingl. *to fix* ('aggiustare'), sistemare, mettere a posto. Es. *devono fixare la sua ultimate* (l'abilità suprema, vd. *ulti*).

Flame = /'flejm/

s. m., dall'ingl. *flame* ('fiamma'), associato all'azione del *flaming*, ciò che le persone fanno quando esprimono un'opinione fortemente sostenuta senza trattenere alcuna emozione, di solito con rabbia. Es. *c'è del gioco in questo flame*.

Flammare = /flam'mare/

v. tr., dall'ingl. *to flame* ('fiammeggiare'), indica l'atto di assumere un comportamento aggressivo e provocatorio, di regola nella chat. Es. *questi non la smettono di flammare!*

Flash = /'fleʃ/

s. m., dall'ingl. *flash*, una delle "abilità dell'evocatore", che consiste nel teletrasporto a corto raggio. Es. *ho usato il flash inutilmente*.

Flashare = /fleʃ'fare/

v. tr., da *flash*, l'atto di usare l'abilità *flash*. Es. *dovevi flashare in quel caso lì*.

Flex = /'fleks/

s. f., dall'agg. ingl. *flexible* ('flessibile'), una modalità di gioco di *LoL* "flessibile", più dinamica del 5 vs 5, non solo duo (2 vs 2), che si può giocare in due, in tre o in cinque contro altrettanti possibili membri nella squadra avversaria (non necessariamente dello stesso numero della propria). Es. *cercasi qualcuno per flex elo silver bronzo* (*elo* è un *rating system*, un sistema di giudizio, dal grado *silver* a quello *bronzo*).

Flexare = /flek'sare/

v. tr., da *to flex*, ('ostentare'), l'atto di fare sfoggio di qualcosa, pavoneggiarsi, "fare lo sborone". Es. *basta flexare i soldi* ('basta ostentare i soldi').

Freezzare = /fridz'dzare/

v. tr., da *to freeze* ('congelare'), l'atto di congelare la *wave* di *minion* per non far farmare l'avversario (vd. voci). Es. 1. *Non sono riuscito a freezare la lane* (corsia). Es. 2. *Qui è meglio se freezzo la lane così mantengo il vantaggio*.

Fullare = /ful'lare/

dall'agg. ingl. *full* ('pieno'), riempire la barra della vita del personaggio. Es. *quel Mundo si è fullato!*

G

Gank = /'gank/

s. m., con molta probabilità dall'espressione ingl. *gang kill*, un attacco di gruppo con l'intenzione di uccidere un membro della squadra avversaria (talvolta anche più di uno); un gank si può fare contro altri, ricevere in proprio favore da parte di un compagno o subire da parte di un nemico. Nei

giochi MMORPG assume una connotazione negativa, mentre nei giochi MOBA, come *LoL*, il gank è parte integrante della strategia. Es. *ma che gank hai fatto?* ('ma che attacco di gruppo hai fatto?').

Gankare = /gan'kare/

v. tr., dall'ingl. *ganking*, l'azione di fare un attacco di gruppo con l'intenzione di uccidere il nemico; utilizzato in generale nei giochi MOBA. Es. *mi hanno gankato* ('mi hanno attaccato in gruppo').

GG = /'dʒi 'dʒi/

dall'ingl. *GG*, acronimo di *good game*, 'bella partita'. Es. *GG!*

GGWP = /'dʒi 'dʒi 'wu 'pi/

dall'ingl. *GGWP*, acronimo di *good game well played*, 'bella partita, ben giocata'. Es. *GGWP!*

Giveuppare = /givap'pare/

dall'ingl. *to give up* ('rinunciare'), l'atto di rinunciare a giocare o a fare qualcosa, usato spesso nei giochi competitivi in generale. Es. *hai giveuppato troppo presto!* ('hai rinunciato troppo presto!').

Grab = /'grab/

s. m., dall'ingl. *grab* ('presa'), un'abilità che afferra. Es. *il grab di Bliz è OP* (acronimo per *over power*, un personaggio che è più potente del dovuto).

Grabbare = /grab'bare/

v. tr., dall'ingl. *to grab* ('afferrare', 'agguantare'), usare un'abilità che afferra; si dice anche *afferrare*, ma *grabbare* esprime meglio il senso dell'abilità specifica, è più come *agguantare*. Es. *mi sono fatto grabbare da quel Blitz* (un personaggio).

Greedy = /'gridi/

agg., dall'ingl. *greedy*, 'avidò'. Talvolta è usato anche *greed*, ossia 'avidità'. Es. *sei stato greedy* ('sei stato avido').

Greeddare = /grid'dare/

dall'ingl. *greed*, fare un'azione da avido, da *greedy*, volendo ottenere più del necessario e facendo il passo più lungo della gamba. Es. *li non dovevi greeddare!*

H

HP = /'akka 'pi/

acronimo di *health point*, 'punti salute'. Es. *quanti hp!*

Healare = /i'lare/

v. tr., dall'ingl. *to heal* ('guarire'), curare se stessi o gli altri; usato in giochi MMORPG e MOBA; può essere usato anche il sostantivo *heal* ('cura'). Es. *si è appena healato* ('si è appena curato').

Hot streak = /'ɔt 'strik/

s. f., serie positiva di vittorie (più di una). Es. *sono in una hot streak, forse è meglio fermarmi.*

I

Instapickare = /instapik 'kare/

v. intr., dall'ingl. *instant picking*, l'azione di prendere per sé un personaggio nella selezione dei campioni per usarlo in partita, bloccandolo subito per gli altri della propria squadra; in *LoL*, infatti, non è possibile che una squadra sia composta da due campioni uguali. Es. *uffa, volevo provare Zed jugle, ma me l'ha instapickato!*

Intentional feeding, versione originale di *inting* (vd. voce seguente). Es. *ma questo è Intentional feeding!*

Inting = /'inting/

s. m., dall'ingl. *INTentional feedING* ('feeding intenzionale'), la perdita della compostezza, la persona che mentre gioca si innervosisce per il fatto di aver cominciato a morire e così "feedda" l'avversario, intenzionalmente e non (vd. *feedare*); usato in generale nei giochi MOBA. Es. *ho deciso: lo reporterò per inting.*

Intare = /in 'tare/

v. intr., da *inting*, l'azione di effettuare *intentional feeding*, ossia morire intenzionalmente per donare risorse all'avversario e sabotare la partita; usato in generale nei giochi MOBA. Es. *questa partita l'abbiamo persa perché hai intato...*

Invadere = /in 'vadere/

v. tr., da *to invade*, l'atto di entrare nella zona della giungla avversaria per attaccare, cercando di rubare *buff* (vd. *buff*) o uccidere i nemici. Es. *appena respawna il blu andiamo a invadere.*

J

Jump = /'dʒamp/

dall'ingl. *jump* ('salto'), usato per indicare abilità che fanno saltare. Es. *il jump non è andato.*

Jumpare = /dʒam 'pare/

dall'ingl. *to jump* ('saltare'), l'atto di fare ricorso ad abilità che consentono di saltare. Es. *non sono riuscito a jumpare il muro...*

Junglare = /dʒangl 'are/

v. intr., dall'ingl. *to jungle* ('andare nella giungla'), andare nella giungla o scegliere il ruolo di jungler. Es. *non è che jungli molto.*

Jungle gap = /'dʒaŋgl 'gap/

s. m., differenza di *jungle*, quando uno dei due *jungler* è più forte dell'altro. Es. *questa partita è vinta dal jungle gap*.

K

Kick = /'kik/

dall'ingl. *kick* ('calcio'), rimozione forzata da uno spazio virtuale. Es. *kickalo dalla stanza*.

Kickare = /kik 'kare/

dall'ingl. *to kick* ('calciare'), l'azione di cacciare qualcuno dalla *lobby*, ossia la stanza che precede la partita, l'anticamera; usato online in generale. Es. *siamo troppi, chi kickiamo?*

Kill = /'kil/

s. f., dall'ingl. *kill* ('uccisione'), uccisione di qualcuno in gioco. Es. *grande! È stata proprio una bella kill!*

Killare = /kil 'lare/

v. tr., dall'ingl. *to kill* ('uccidere'), uccidere qualcuno in gioco. Es. *l'ho killato giusto in tempo!*

L

Lag = /'lag/

s. m., dall'ingl. *lag* ('ritardo'), fenomeno che si manifesta quando si rallenta la velocità della connessione internet o con il server di gioco. Es. *Ma che è 'sto lag!*

Laggare = /lag 'gare/

v. tr., dall'ingl. *to lag* ('rallentare'), quando si verifica un *lag* (vd. voce precedente) e la connessione si rallenta. Es. *'Sto game non la smetto di laggare!*

Last hitting = /'last 'itting/

s. m., dall'ingl. *last hittig* ('colpire all'ultimo'), l'atto di dare il colpo di grazia a qualcuno. Es. *il last hitting è importante per l'ADC (AD Carry, vd. Carry)*.

Lasthittare = /lastit 'tare/

v. tr., dall'ingl. *Last hittig* ('colpire all'ultimo'), l'azione di dare l'ultimo colpo a qualcuno prima di ucciderlo, spesso ai *minion* per ottenere le risorse della loro uccisione. Es. *devi lashittare di più, sei indietro di farm!*

Leftare = /lef 'tare/

dall'ingl. *to left* ('andare via'), l'azione di lasciare una partita o una stanza in *LoL*, anche un party (vd. *party*) o una gilda (un'associazione di persone nei

giochi fantasy in altri giochi; può essere usato online in generale. Es. *mi sa che devo leftare la partita.*

Lobby = /'lɔbbi/

dall'ingl. *lobby*, 'anticamera'. Es. *dài, invita quel tuo amico in Lobby!*

Loose streak = /'luz 'strik/

s. f., dall'ingl., 'serie di sconfitte'. Es. *per oggi mi fermo, sono in una loose streak di 7 partite.*

M

Main = /'mejn/

dall'ingl. *main*, ('principale'), riferito al personaggio principale, ossia il champion che si sceglie di giocare in una partita di *LoL*. Es. *ci provo a giocare, ma non è il mio main.*

Mainare = /mej' nare/

dall'ingl. *main* ('principale'), riferito all'uso frequente di un personaggio come principale che di conseguenza si sa usare molto bene. Es. *devi provare a mainare un personaggio per volta.*

Master = /'master/

s. m., all'ingl. *master*, rango che va dopo il diamante, prima di *gran master* e poi *challenger*. Es. *so di uno che è diventato master in una settimana!*

Masterare = /maste' rare/

v. tr., dall'ingl. *to master*, ('diventare esperto di qualcosa', 'padroneggiare') avere il pieno controllo, conoscere a fondo, prendere il completo controllo usato per indicare quando qualcuno conosce bene un *champ* che usa. Es. *si vede che lo mastera...*

Maxare = /ma'ksare/

v. intr., dall'ingl. *to maximize* ('massimizzare'), portare un'abilità al massimo, ossia al livello più alto. Es. *maxiamo prima la Q!*¹⁹

Mid = /'mid/

s. m., dall'abbreviazione ingl. di *middle* ('centrale', 'mezzo'), indica la corsia centrale della mappa di *LoL*. Es. *dovremmo pushare in mid e chiudere il game.*

Minion = /'minion/

s. m., dall'ingl. *minion* ('servi') sgherri di *LoL*, mostri *npc* (*non playable character*) utili perché al personaggio che li uccide ottiene soldi ed *exp*, così come

¹⁹ Una delle quattro abilità (attive) del personaggio giocato, associato al tasto Q predefinito ma cambiabile: Q, W, E, R.

avviene quando sono uccisi i mostri della giungla. Es. *più minion killi più sali veloce* (vd. *killare*).

Miss = /'miss/

s. m., dall'ingl. *to miss* ('mancare') qualcuno degli avversari che manca nella propria visuale di gioco, comune a quella degli altri membri del proprio team. Gli avversari più vicini sono visibili, mentre tutto ciò che non è nella propria visuale è nascosto nella *fog of war* ('la nebbia di guerra');²⁰ il *miss*, infatti, è un avversario più distante, che non si vede e che pertanto potrebbe attaccare in un'altra *lane* e fare un *gank* (vd. *gank*); quando qualcuno "missa", si avvertono i propri compagni "chiamando il miss", ossia dicendo che qualcuno dei nemici manca all'appello (per rendere visibili alcuni punti della mappa si usano le *ward*, vd. *ward*). Es. *bisogna chiamare il miss degli avversari!*

Missare = /mis'sare/

v. tr., dall'ingl. *to miss* ('mancare'), un nemico che è in un punto lontano nella mappa e che non compare nella visuale, coperto dalla *fog of war*. Può significare anche mancare un colpo, quindi sbagliare a colpire; usato in giochi MMORPG, MOBA, MMOFPS e MMORTS.

Es. 1. *il nemico missa dal suo solito luogo*. Es. 2. *ho missato con la mia ultimate!*

MMR = /'emme 'emme 'erre/

acronimo per *Match Making Ratio*, in *LoL* è un "rating" nascosto con cui vengono assegnati più o meno punti rispetto ad altri giocatori della stessa lega. Es. *ho un MMR da schifo*.

N

Nerf = /'nɛrf/

s. m., indica ciò che indebolisce e deriva dall'ingl. *to nerf*, verbo informale che fa riferimento all'atto di ridurre l'efficienza di un'abilità o un arma di un personaggio, in modo da ottenere un bilanciamento del gioco competitivo. Es. *che nerf!*

Nerfare = /nɛr'fare/

v. tr., dall'ingl. *to nerf*, 'depotenziare', ridurre il potenziale di un personaggio (perché o troppo forte o sbilanciato). Es. *bisogna nerfare Yasuo* (un personaggio).

²⁰ La *fog of war* o *nebbia di guerra* è la parte nascosta della mappa e indica un velo scuro che nasconde i movimenti avversari a chi gioca, è una caratteristica dei giochi MOBA ed RTS, in cui la visione è sbloccata solo intorno a membri della stessa squadra o a unità alleate.

O

Outplayare = /awtplej' are/

v. tr., dall'ingl. *to outplay* ('sconfiggere', 'battere'), superare e surclassare qualcuno in abilità con una particolare azione. Es. *l'abbiamo proprio outplayato, quello Yasuo!*

Outplayata = /awtplej' ata/

s. f., dall'ingl. *to outplay* ('sconfiggere', 'battere'), un'azione particolarmente ben giocata, superando l'avversario in abilità. Es. *è stata una bella outplayata!*

Outsmitare = /awtsmaj' tare/

v. tr., dall'ingl. *out + to smite*, l'atto di non farsi battere nell'uso dello *smite* da parte dell'avversario (vd. *smite*). Es. *vedi di non farti outsmitare anche questo drago!*

Overkill = /over' kill/

s. f., all'ingl. *overkill*, ('eccesso', 'esagerazione'), l'atto di usare più risorse del dovuto, in modo eccessivo, per ottenere una *kill* (vd. *kill*). Es. *ho buttato quella ultimate, che overkill!*

P

PG = /' pi ' gi/

Abbreviazione di *personaggio*. Es. *quale pg?*

Party = /' parti/

s. m., dall'ingl. *party*, (vd. "fare *party*", "creare un *party*") gruppo a cui si può partecipare scegliendo i propri compagni oppure randomicamente, ossia formato in maniera casuale; in uso nei giochi MMORPG, MOBA, MMORTS e MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) Ess. *eddai vieni a giocare con noi, facciamo party e sono stato invitato in un party.*

Ping = /' ping/

s. m., dall'ingl. *ping* ('tintinnio'), onomatopea di tintinnio, è un campanello d'allarme, una segnalazione sonora e visiva usata sulla mappa dai personaggi per indicare qualcosa; ne esistono vari tipi e chi gioca può vedere solo i *ping* dei propri alleati, non quelli degli avversari. Es. *e basta co' sto ping ho capito!*

Pingare = /pin' gare/

v. tr., dall'ingl. *to ping* ('emettere un tintinnio'), l'azione di usare lo strumento *ping*. Es. *perché non hai pingato?*

Pink = /' pink/

s. f., dall'ingl. *pink* ('rosa') vd. *Pink ward*. Es. *ho preso per sbaglio due Pink.*

Pink ward = /' pink ' word/

s. f., dall'ingl. *pink ward*, dalla combinazione di *pink* ('rosa') e *ward* ('guardia', 'difesa'). Tradotto in italiano con 'lume', è uno strumento di difesa che

consente di vedere in punti nascosti della mappa. Con l'evoluzione del gioco la *pink ward* è stata sostituita dalla *control ward*, anche detta *red ward*, che, sebbene non sia di colore rosa, viene ancora chiamata *pink* da chi gioca da anni per abitudine e da giocatori e giocatrici più recenti per consuetudine.²¹ Es. *vado back per comprare la pink ward*.

Pushare = /puʃˈʃare/

v. tr., dall'ingl. *to push* ('spingere'), l'azione di spingere e fare pressione su una corsia per cercare di ottenere degli obiettivi, come distruggere torri avversarie. Es. *dobbiamo pushare mid!*

Q

Quest = /'kwɛst/

s. f., dall'ingl. *quest* ('ricerca'), una missione di gioco. Es. *ho finito tutte le quest che avevo per quest'evento*.

R

Ragequittare = /reidʒkwitˈtare/

v. tr., dall'ingl. *rage* ('rabbia') + *to quit* ('smettere'), in preda alla rabbia, smettere di giocare e chiudere il gioco. Es. *abbiamo vinto l'ultima partita perché gli avversari hanno ragequittato*.

Ranked = /'ranked/

s. f., dall'ingl. *rank*, modalità classificata, ciò che dona un rango. Es. *facciamo Ranked?*

Rankare = /ranˈkare/

v. tr., dall'ingl. *rank*, fare modalità *ranked*, salire di livello di *rank* o fare partire per salire di livello di *rank*. Es. *ti va di rankare?*

Recall = /reˈkol/

dall'ingl. *recall* ('richiamo'), abilità per tornare in base. Es. *è meglio se usi il recall*.

Recallare = /rekolˈlare/

v. intr., dall'ingl. *to recall* ('richiamare'), usare l'abilità *recall* per tornare in base. Es. *devo recallare in base!*

Refullare = /refulˈlare/

²¹ Chi ha iniziato a giocare a *LoL* più recentemente non sempre è consapevole del motivo per cui si dice *Pink* o *Pink ward*, infatti in rete è possibile trovare topic in cui è posto tale interrogativo ad altri utenti.

v. tr., da *fullare*, con il significato di “to get again full”, ‘far tornare di nuovo un personaggio a *full* vita, a piena vita’. Es. *big, compagno, mi ha refullato!*

Refund = /re'fund/

s. m., dall'ingl. *refund*, ‘rimborso’ quando si acquista qualcosa. Es. *hai solo tre refund.*

Refundare = /refun'dare/

v. tr., dall'ingl. *to refund*, ‘rimborsare’. Es. *ho refundato la skin.*

Report = /'rɛpɔrt/

s. m., dall'ingl. *report*, strumento utile a segnalare utenti o giocatori che attuano comportamenti non consoni alla piattaforma; usato online in generale. Es. *report per bullismo.*

Reportare = /repor'tare/

v. tr., dall'ingl. *to report* (‘denunciare’, ‘riferire’), segnalare una persona usando lo strumento di *report* su *LoL*, *Twitch* o su altre piattaforme; usato online in generale. Es. *quel tizio è troppo tossico, va reportato.*

Resettare = /reset'tare/

v. tr., dall'ingl. *to reset* (‘azzerare’), annullare un obiettivo, quando in *LoL* ci sono mostri della giungla con una intelligenza artificiale che hanno un *aggro* (vd. *aggro*) e questi sono resettati se ci si allontana troppo, così da recuperare tutta la vita. Es. *resettiamo il drago!*

Respawnare = /respow'nare/

v. tr., dall'ingl. *to respawn* (‘rigenerare’), ciò che accade quando un campo di mostri viene rigenerato o un giocatore torna in vita. Es. *abbiamo dieci secondi prima che Yi respawni.*

River = /'river/

s. m., dall'ingl. *river* (‘fiume’), si usa per indicare la zona della giungla dove si trova il fiume che taglia trasversalmente la mappa. Es. *mi hanno gankato nel river.*

Rushare = /raf'fare/

v. intr., dall'ingl. *to rush* (‘fare di corsa’), fare di corsa un obiettivo e provare a raggiungerlo in fretta; in uso nei giochi RPG, MMORPG, MOBA, MMOFPS, MMORTS. Es. *rushiamo il Baron* (‘facciamo velocemente l’obiettivo Baron’).

S

Salty = /'salti/

agg., dall'ingl. *salty* (‘salato’), indica un comportamento aspro; più da chat, quando si comunica con altri. Es. *non essere salty.*

Season = /'zizon/

s. f., dall'ingl. *season*, 'stagione' di ranked, durata annuale. Es. *questa season non riesco a salire di rank*.

Shield = /'ʃild/

s. m., 'scudo'. Es. *usi lo shield?*

Shieldare = /ʃil'dare/

v. tr., dall'ingl. *to shield* ('proteggere', 'difendere'), l'atto di difendere qualcuno o di proteggerlo usando una particolare abilità. Es. *shieldami veloce!*

Shoppone/Shoppona = /ʃop'pone/ /ʃop'pona/

Agg. dall'ingl. *to shop* ('comprare'), chi fa molti acquisti molto. Es. *sei uno shoppone!*

Shoppare = /ʃop'pare/

v. tr., dall'ingl. *to shop* ('comprare'), comprare fuori dalla partita in gioco. Es. *devo tornare in base per shoppare*.

Showare = /ʃo'ware/

v. tr., dall'ingl. *to show*, 'mostrare'. Es. *è showato sulla mappa*.

Skin = /'skin/

s. f., dall'ingl. *skin* ('pelle'), l'aspetto di un personaggio, personalizzabile con effetti estetici aggiuntivi; lo si trova in vari giochi (*LoL*, *Black Desert Online*, *Overwatch*, *Valorant*, ecc.). Es. *ho deciso: shopperò l'ultima skin di Pantheon*.

Skillato/skillata = /skil'lato/ e /skil'lata/

agg. dall'ingl. *skill* ('abilità'), qualcuno che ha tecnica e abilità. Es. *sono molto skillato!*

Skinnare = /skin'nare/

v. intr., dall'ingl. *skin* ('pelle'), prendere una *skin* per un personaggio. Es. *grazie alla chest che ho preso, ho skinnato finalmente Ezreal!*

Skip = /'skip/

s. m., vd. *skippare*. Es. *let's skip the baron for now*.

Skippare = /skip'pare/

v. tr., dall'ingl. *to skip* ('saltare'), saltare nel senso di evitare un evento o un'opportunità. Es. *questa partita la possiamo pure skippare*.

Smite = /'zmajt/

s. m., dall'ingl. *to smite* (lett. 'distruggere'), nella versione italiana di *LoL* è stato tradotto con 'punizione', abilità che fa danno puro (*true damage*) ai *minion*. Es. *ho failato lo smite!* (vd. *failare*).

Smitare = /zmaj'tare/

v. tr., dall'ingl. *to smite* ('distruggere'), usare l'abilità *smite* per uccidere un mostro in giungla. Es. *non sono riuscito a smitare il Baron*.

Smurf = /'zmarf/

s. m. dall'ingl. *smurf* ('puffo'), nei giochi online, uno *smurf* è un giocatore esperto che usa un nuovo account per indurre gli altri giocatori a pensare che

sia un *noob* ('principiante'). Es. *quello Yone deve essere sicuramente uno smurf!* (Yone è un personaggio).

Smurfare = /zmar'fare/

v. intr., l'azione di usare un account nuovo (vedi *smurf*), quando uno gioca così bene che sembra di giocare con persone di livello più basso. Es. *sei riuscito a smurfarla da pro!*

Snare = /'znɛr/

s. m., dall'ingl. *snare*, abilità che blocca i movimenti ('laccio', 'trappola'). Es. *aspetta il momento giusto per usare lo Snare sul loro carry!*

Snarare = /'zne're/

v. tr. dall'ingl. *to snare* ('intrappolare'), bloccare o essere bloccato da qualcosa (una magia o una trappola) è un tipo di *debuff* (vd. *debuff*) e nei videogiochi di solito causa un rallentamento. Es. *l'ho snarato, ma è riuscito comunque a prenderlo.*

Snowballare = /'znɔwbɔl'lare/

v. intr., dall'ingl. *snowball* ('palla di neve'). Diventare sempre più forte, come una palla di neve che cade da una montagna su di una discesa innevata facendosi sempre più grande; l'atto di chi gioca e riesce a mantenere e a incrementare un vantaggio iniziale su *LoL*. Es. *ma tu snowballi sempre!*

Spam = /'spɑm/

s. m., da *spam*, usare qualcosa a ripetizione, come parole o abilità su *LoL*. Es. *basta spam!*

Spammare = /spɑm'mare/

v. tr., dall'ingl. *to spam*, l'azione di fare qualcosa ripetutamente o di inviare continuamente messaggi uguali o simili non richiesti. Es. *non spammare emote, pensa a giocare!*

Spell = /'spɛl/

s. f., dall'ingl. *spell* ('magia'); esistono varie tipologie di magie a seconda del gioco. Es. *ho tutte le spell in CD!*

Spiddare = /spɪd'dare/

v. tr., dall'ingl. *to spid*. Es. *lo puoi spiddare!*

Squishy = /'skwɪʃi/

agg., dall'ingl. *squishy* ('soffice', 'morbido'), su *LoL* si usa per indicare personaggi con una bassa difesa e/o pochi hp (vd. HP), in genere maghi e tiratori. Es. *un po' squishy...*

Startare = /star'tare/

v. tr., dall'ingl. *to start* ('iniziare'), cominciare una partita o un *team fight* (un combattimento tra team, con scontri che coinvolgono intere squadre). Es. *ho già startato la partita.*

Steal = /'stil/

s. m., dall'ingl. *steal*, qualcosa che è rubato, un furto. Es. *ma questo è uno steal*.

Stealare = /sti'lare/

v. tr., dall'ingl. *to steal* ('rubare'), usato di solito quando qualcuno ruba una *kill* di un avversario o un *buff* (vd. voci). Es. *mi hai stealato tutte le kill*.

Stealth = /'stɛlt/

s. m., dall'ingl. *stealth* ('nascosto', 'invisibile'), abilità che rende invisibili. Es. *ma come ha fatto a vedermi con lo stealth?* ('come ha fatto a vedermi se ero in modalità invisibile?').

Stealthare = /stel'tare/

v. intr., dall'ingl. *stealth* ('nascosto', 'invisibile'), usare abilità che rendono invisibili. Es. *mi ha preso con tutto che ero stealthato*.

Stun = /'stan/

s. m., dall'ingl. *stun*, abilità che stordisce chi la subisce. Es. *non ho lo stun up* (non averlo "up" significa che non è attivo, ma in *cool-down*, vd.).

Stunnare = /stan'nare/

v. tr., dall'ingl. *to stun* ('stordire'), applicare un effetto di *stun* (un tipo di *debuff*, vd. *debuff*); si può 'stunnare' o 'essere stunnati', quindi 'stordire' o 'essere storditi'; verbo usato in vari giochi, che equivale a impedire non solo il movimento ma anche l'uso di azioni da parte del nemico o di chiunque sia in questo stato; si usa negli RPG e nei MOBA e in quasi tutti i giochi online. Es. *pur troppo non ce l'ho fatta, mi ha stunnato sotto la torre!*

Surrender = /sur'rɛndɛr/

s. m., dall'ingl. *surrender* ('resa', 'abbandono', 'capitolazione'), la resa, la capitolazione, anche detto *ff* o *slash ff*, dai tasti cliccati per arrendersi. Es. *abbiamo votato il surrender*.

Surrendare = /sur'rɛndare/

v. intr., dall'ingl. *to surrender* ('arrendersi'). Es. *Baolo li hai fatti surrendare*.

T

Tankare = /tan'kare/

v. tr., da *tank* ('carro armato'), come un carro armato stare in prima fila e prendere su di sé i danni per proteggere i compagni; in uso nei giochi RPG, MMORPG e MOBA. Es. *mi tanko la torre e voi uccidete il carry*.

Tankoso/tankosa = /tan'kozo/ e /tan'koza/

agg. dall'ingl. *tanky* ('tankoso', da *tank*, 'carro armato'), qualcosa che è come un *tank*, resistente come un carro armato. Es. *ho comprato la Wormong per essere più tankoso*.

Tassare = /tas'sare/

v. intr., *tassare* dall'ingl. *to tax* ('imporre una tassa'), usato di solito dai *jungler* quando aiutano un *laner* (*top, mid e bot*), in quanto, in cambio dell'aiuto offerto, essi sono legittimati a uccidere dei *minion* del *laner* e riscuoterne i relativi vantaggi. Es. *quel dannato jungler non smette di tassare.*

Taunt = /'tawnt/

s. m., dall'ingl. *to taunt* ('deridere', 'schernire', 'provocare') è un tipo di abilità tra gli effetti alterati che su *LoL* si usa per attirare su se stessi l'attenzione dei mostri. Es. *ho usato il taunt.*

Tauntare = /tawn'tare/

v. tr., dall'ingl. *to taunt*, ('deridere', 'schernire', 'provocare'), stuzzicare, provocare; il *taunt*; per alcune classi esistono varie abilità di *taunt*, termine che per lo più è usato nei MMORPG, RPG e MOBA. Es. 1. *ho tauntato troppi mob e ora ho su di me il loro aggro* (vd. *aggro*). Es. 2. *l'ho tauntato ma ha usato il quick silver* (l'argento vivo, un oggetto).

Teleport = /'teleport/

s. m., dall'ingl. *teleport* ('teletrasporto'), abilità di teletrasporto. Es. *ho il teleport in CD* (vd. *cool-down*).

Teleportare = /telepor'tare/

v. tr., dall'ingl. *to teleport* ('teletrasportarsi'), usare l'abilità *teleport* per raggiungere un punto della mappa più velocemente. Es. *teleportati sulla ward in bot* ('teletrasportati sul lume nella corsia inferiore', vd. *ward*).

Tiltare = /til'tare/

v. intr., dall'ingl. *to tilt* ('incrinarsi'), uno stato emotivo quando si fa la stessa attività più volte e senza successo. Es. *l'ADC ha tiltato.*

Top = /'tɒp/

s. f. dall'ingl. *top* ('parte superiore'), corsia superiore di solito occupata da personaggi *tank*²² o comunque capaci di sostenere la corsia da soli senza un eccessivo intervento da parte della propria squadra. Es. *di solito top cerco di freezare la lane.*

Triggerare = /trigge'rare/

v. tr., innescare una reazione, di solito di rabbia; essere triggerato, essere alterato/arrabbiato. Es. *dopo aver sbagliato quella ulti mi sono triggerato.*

Troll = /'trɒll/

s. m., da *troll*, persona che si comporta volontariamente in modo stupido e disturba gli altri. Es. *quel tizio se non la smette di fare il troll lo reporto.*

²² Alcune classificazioni dei personaggi sono *tank, fighter, bruiser, assassin, caster, mage.*

Trollare = /trɔl'lare/

v. tr., comportarsi di proposito in modo sciocco, disturbando gli altri. Es. *questo Yasuo ha deciso di trollare.*

Trustare = /tras'tare/

v. tr., dall'ingl. *to trust* ('credere'), avere fiducia, affidarsi. Es. *trustami* ('fidati di me').

U

Ulti = /'ulti/

s. f., *ultimate*, 'abilità finale'. Es. *anche la ulti?!*

V

Vision = /'viʒən/

s. f. dall'ingl., *vision*, 'visione'. Es. *Non ho vision del bush* ('cespuglio').

W

Ward = /'word/

s. f., tradotto in italiano 'lume', è lo strumento che permette di avere visione in luoghi dove altrimenti non si potrebbe vedere. Es. *ho finito le word. Compro una pink-word.*

Wardare = /wor'dare/

v. tr., dall'ingl. *ward*, azione di piazzare una *ward*. Es. *sono stato wardato nel bush* ('cespuglio').

Wave = /wor'dare/

s. f. dall'ingl. *wave* ('onda'), indica le ondate di *minion* che vengono generati periodicamente e che percorrono tutte e tre le *lane*. Es. *devo correre a farmare top che ho due wave.*

Win streak = /'win 'strik/

s. f., dall'ingl., una 'serie di vittorie'. Es. *sono in una win streak di 10 partite.*

Workare = /wɔr'kare/

v. intr., dall'ingl. *to work* ('funzionare'), funzionare, andare bene. Es. *questa build worka* ('questa configurazione funziona').

Z

Zonare = /dzɔ'nare/

v. tr., dall'ingl. *zone* ('zona'), avere il controllo di una zona per fare in modo da tenere lontani gli avversari e far perdere loro soldi ed esperienza. Es. *sono stato zonato per tutta la partita.*

Nella tabella che segue è presentata la classificazione delle voci illustrate.

<p>1. Prestiti non adattati o minimamente adattati</p>	<p><i>ability, aggro, back, bait, big, bodyblock, boost, bug, build, buff, bulky, carry, clear, coach, cool down, comeback, creep, debuff, dive, dodge, enemy side, equip, fail, farm, feeder, flame, flash, flex, grab, greedy, hot streak, intentional feeding, jump, jungle gap, kick, kill, lag, lane, last hitting, lobby, loose streak, main, master, minion, miss, nerf, overkill, ping, quest, ranked, recall, refund, report, river, salty, season, shield, skin, skip, smite, smurf, snare, spam, spell, squishy, steal, stealth, stun, surrender, taunt, top, troll, vision, ward, wave, win streak + gank, inting, teleport²³ + bot, champ, comp, exp, ez, mid, ulti²⁴</i></p>
<p>2. Prestiti camuffati</p>	<p><i>camper,²⁵ party, zonare²⁶</i></p>
<p>3. Prestiti adattati</p>	<p><i>addare, aggare, backare, baitare, bannare, bodybloccare, boostare, buggare, buildare, buffare, camperare, carriare/carryare, chasare, clearare, coachare, comebackare, counterare, crashare, debuffare, divare, dodgiare, droppare, equippare, expare, failare, farmare, feeddare, fixare, flammare, flashare, flexare, freezzare, fullare, gankare, giveuppare, grabbare, greeddare, healare, instapickare, intare, jumpare, junglare, kickare, killare, laggare, lasthitare, leftare, mainare, masterare, maxare, missare, nerfare, outplayare, outsmutare, pingare, Pink ward, pushare, ragequittare, rankare, recallare, refillare, refundare, reportare, resettare, respawnare, rushare, shieldare, shoppone/shoppona, shoppare, showare, skillato/skillata, skinnare, skippare, smitare, smurfare, snarare, snowballare, spammare, spiddare, startare, stealare, stealthare, stunnare, surrendare, tankare, tauntare, teleportare, tiltare, triggerare, trollare, trustare, wardare, workare</i></p>

²³ *Blend*/parole macedonia di origine inglese.

²⁴ Semplificazioni già in lingua inglese.

²⁵ In italiano standard *camper* si riferisce al mezzo di trasporto, mentre nel lessico di *LoL* *camper* fa riferimento a 'chi campera' (vedi *camperare*).

²⁶ In italiano standard *zonare*, obsoleto, significa 'cingere' e 'dividere in zone', mentre nel lessico di *LoL*, semplificando, il significato è 'appostarsi per attaccare il nemico' (vedi *zonare*).

4. Calchi	<i>invadere, tassare</i> ²⁷
5. Rideterminazioni semantiche dall'italiano standard	<i>arare</i>
6. Neologismi	<i>camperare, outplayata</i> ²⁸
7. Semplificazioni	<i>pink</i> ²⁹
8. Acronimi/sigle	<i>ADC, AD Carry, APC, BG, MOBA, AFK, CC, CD, GG, GGWP, HP, MMR, MOBA, MMOFP, MMORPGS, MMORTS, RPG</i>

Tab. 1 Classificazione

6. INNOVAZIONE LINGUISTICA E CO-AUTORIALITÀ

È ormai risaputo che i “nuovi media” hanno portato a nuove modalità di fare comunicazione³⁰ (come si evince da autori come Crystal,³¹ Bonaiuto,³² Gheno,³³ Prada,³⁴ Orletti,³⁵ Androutsopoulos³⁶), anche in merito all’influenza

²⁷ Nel panorama videoludico italiano è usato *tassare*, non *taxare* (da *to tax*), motivo per cui è proposta la classificazione come calco. Il verbo inglese *to tax* e il corrispondente italiano *tassare* hanno lo stesso significato e sembra ci sia stata un’evoluzione semantica parallela, infatti il significato più generale ha sviluppato un significato più specifico per il lessico di *LoL*.

²⁸ Neologismi tratti da prestiti adattati (*outplayare*) e camuffati (*camper*).

²⁹ Sembra che *pink ward* sia stato abbreviato in *pink* direttamente da videogiocatori italiani di *LoL*, infatti per il momento non sono state trovate attestazioni inglesi.

³⁰ F. ORLETTI (a cura di), *Scrittura e nuovi media. Dalle conversazioni in rete alla web usability*, Roma, Carocci, 2004.

³¹ D. CRYSTAL, *Language and the Internet*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001.

³² M. BONAIUTO, *Conversazioni virtuali: come le nuove tecnologie cambiano il nostro modo di comunicare con gli altri*, Milano, Guerini e associati, 2002.

³³ V. GHENO, *Prime osservazioni sulla grammatica dei gruppi di discussione telematici di lingua italiana*, in «Studi di grammatica italiana», 22, 2003, pp. 267-308.

³⁴ M. PRADA, *Lingua e web*, in I. BONOMI – A. MASINI – S. MORGANA (a cura di), *La lingua italiana e i massmedia*, Roma, Carocci, 2003, pp. 249-289.

³⁵ ORLETTI, *Scrittura e nuovi media...*, cit.

³⁶ J. ANDROUTSOPOULOS, *Introduction: Sociolinguistics and Computer-Mediated Communication*, in «Journal of sociolinguistics», 10 (4), 2006, pp. 419-438.

dell'inglese sulle altre lingue,³⁷ però nell'innovazione linguistica occorre sempre considerare anche il fattore individuale, che è stato opportunamente analizzato da Spitzer³⁸ dopo Migliorini,³⁹ che pure ha affrontato la questione del contributo individuale per il linguaggio.

Chiunque crei una nuova forma linguistica può esserne considerato "l'autore", infatti il termine italiano *autore*, che proviene dal latino *auctor*, *-is*, derivato dal verbo *augeo*, *auges*, *auxi*, *auctum*, *augere* ('accrescere', 'aumentare'), in Treccani è spiegato con il senso di «chi è causa o origine di una cosa, artefice, promotore».⁴⁰

La comunità italiana di videogiocatori, dati i neologismi e i numerosi prestiti, riportati nell'articolo in una selezione, è ricca di autori e co-autori, perché attraverso la creazione e la successiva accettazione delle forme linguistiche nuove per la lingua italiana, con il loro riutilizzo e contribuendo alla diffusione degli stessi, hanno dato vita all'abituale lessico di *LoL*, arricchendo quello del mondo videoludico d'Italia. Leo Spitzer, nel suo lavoro del 1956, infatti, ha parlato di innovazione individuale nella formazione delle parole e di ratifica da parte di una comunità. Spesso i videogiocatori sono autori inconsapevoli, perché creano nuovi termini senza farci neanche caso, talvolta per necessità di gioco, e solitamente non è possibile sapere chi abbia dato origine per la prima volta a un determinato vocabolo. Per tale motivo, inoltre, si ritiene opportuno considerare il lessico dei videogiocatori come un esempio di co-autorialità, da intendersi appunto come *autorialità collettiva*.

7. INTERVISTA A CHI È DEL CAMPO

Nella ricerca sono stati coinvolti videogiocatori dai profili pubblici e privati. È stato deciso di organizzare un incontro con FragoLaq e Great Teacher Gin, online e in contemporanea, in qualità di esponenti della comunità videoludica di *League of Legends*, allo scopo di affrontare insieme a loro l'ar-

³⁷ Ad esempio in G. ANTONELLI, *L'italiano nella società della comunicazione*, Bologna, il Mulino, 2007.

³⁸ In italiano standard *zonare*, obsoleto, significa 'cingere' e 'dividere in zone', mentre nel lessico di *LoL*, semplificando, il significato è 'appostarsi per attaccare il nemico' (vedi *zonare*)

³⁹ B. MIGLIORINI, *The Contribution of the Individual to Language*, Oxford, Clarendon Press, 1952.

⁴⁰ <<https://www.treccani.it/vocabolario/autore/#:~:text=Chi%20%C3%A8%20causa%20o%20origine,il%20padre%20o%20la%20madre>>.

gomento, confrontando le due prospettive, e comprendere che percezione abbiano i videogiocatori dei fenomeni linguistici di cui sono attori.

Fragolaqt è considerato uno dei migliori *jungler* in Italia e Great Teacher Gin è stato tra i primi videogiocatori italiani di *LoL* in assoluto, quando il gioco era ancora nella versione *beta*,⁴¹ motivi per cui i due profili sono sembrati adatti ad essere acquisiti come campioni.

Nell'intervista a Fragolaqt e Great Teacher Gin sono emerse particolari e interessanti considerazioni. Entrambi hanno ammesso di non aver mai riflettuto prima dell'intervista su questo modo di parlare così peculiare e tipico dei videogiocatori di *League of Legends*. Essi hanno dichiarato di non avere la minima intenzione di occultare il significato di ciò che dicono a qualcuno e neppure di volere escludere altri dalla comunicazione. Ciò è conforme a quanto dichiarato da tutti gli altri videogiocatori di *League of Legends* a cui è stata posta tale domanda. Il fatto che nessuno degli intervistati faccia ricorso al suddetto lessico con l'intenzione di escludere dalla comprensione della comunicazione chi non si intenda di *LoL* rende opportuno parlare di *lingua speciale* dell'*eSport League of Legends*, allo stesso modo in cui è considerata tale la lingua del calcio. *Interazione* è la parola chiave, perché si impara a parlare in questo modo attraverso un processo di apprendimento graduale e immersivo, interagendo con gli altri attraverso internet e anche semplicemente osservando, ascoltando e leggendo. Si è riflettuto sull'influenza che può avere chi fa streaming e sull'importanza della *community* per il successo degli usi linguistici. Una nuova parola può essere proposta in live, ma è la *community* che decreta il successo o meno della neo-forma linguistica. In tal senso, la *community* funge da cassa di risonanza, perché può riproporre e amplificare quanto proposto in streaming. Deve essere sempre considerato un rapporto di continuità tra individuo e comunità. Il concetto di autorialità collettiva è stato considerato autentico anche da Fragolaqt e Great Teacher Gin. Inoltre, entrambi hanno ammesso di fare già ricorso a vari termini videoludici anche per situazioni della vita reale, ad esempio può capitare che essi usino *flammar* per esprimere il concetto di 'arrabbiarsi molto'. Ciò corrisponde a dei segnali di quel contatto bidirezionale che una lingua speciale può avere con la lingua comune, pertanto anche tale caratteristica sembra avvalorare la tesi secondo cui sia possibile parlare di lingua speciale dei videogiocatori di *League of Legends*.

⁴¹ In informatica la *beta* è una versione di un software non definitiva che, dopo essere stata già testata, viene messa a disposizione di un numero maggiore di utenti per individuare ulteriori difetti o eventuali incompatibilità del software.

8. CONCLUSIONI

Il modo di comunicare proprio dei videogiocatori italiani di *League of Legends* oggi può essere considerato un esempio di lingua speciale, in quanto il lessico è specialistico e spesso incomprensibile ad altre persone che non abbiano un insieme di competenze e conoscenze condivise da chi si interessa di *LoL* e dalla ricerca è emerso che non c'è alcuna intenzione di occultamento.

Di fatto, si può parlare di contatto bidirezionale con la lingua comune (caratteristica delle lingue speciali), nella misura in cui alcuni termini del lessico di *LoL* tendono ad entrare nel vocabolario italiano dei videogiocatori anche in contesti di vita quotidiana e lontani dal mondo videoludico, sia con mantenimento della semantica sia con acquisizione di senso metaforico (es. *flammare*), come avviene già per altre lingue speciali, con termini che si diffondono anche nell'italiano comune.

Il lessico italiano dei videogiocatori di oggi, in particolar modo quello degli appassionati di *League of Legends*, è caratterizzato da neologismi recenti, specialmente di anglicismi, ed è ricchissimo di prestiti adattati morfologicamente, fonologicamente e graficamente, oltre a quelli non adattati e agli acronimi. *League of Legends* è un videogioco che risulta essere molto produttivo linguisticamente, sia per le varietà di gioco che si riflettono in molte possibilità linguistiche sia per la larga diffusione dell'eSport, diventato molto famoso, con competizioni internazionali e campionati mondiali dal 2011. Partendo dall'esperienza di giochi precedenti, *League of Legends* ha favorito la risemantizzazione di alcuni termini già in uso online e la creazione di altri termini nuovi.

I videogiocatori di *League of Legends* costituiscono una comunità di pratica e possono essere riconosciuti come autori che collaborano inconsapevolmente nella creazione linguistica, con neologismi ed espressioni che rispondono a specifiche esigenze di rapidità ed efficacia nella comunicazione legata all'ambito videoludico in questione.

Come spesso accade, anche in questo caso internet funge da catalizzatore, perché velocizza ed amplifica vari processi, come la diffusione di nuovi termini e il successo o meno degli stessi. *League of Legends* è molto giocato da chi fa streaming ed è una delle attività più seguite su Twitch.tv, per cui sembra opportuno tenere in considerazione i ruoli di *streamer* e membri di community per promozione e diffusione dei vari termini, i secondi in quanto coloro che accolgono e ripropongono il nuovo lessico, fungendo da cassa di risonanza, e i primi anche in quanto influencer.