

IZABELA ANNA SZANTYKA

NEOLOGISMI A PIÙ SFUMATURE: ALCUNE OSSERVAZIONI SUGLI E-VERBI ITALIANI

Abstract. Il contributo è un tentativo di descrizione degli e-verbi italiani, vale a dire le singole unità lessicali legate tematicamente, semanticamente e contestualmente all'area della comunicazione mediata dal computer (interazione con i nuovi media e con la Rete, tra utenti dei social media e tra i gamers online), che nella loro struttura combinano elementi di origine straniera (anglo-americana) con morfemi endogeni. Lo studio si focalizza sull'identificazione e la descrizione delle caratteristiche che indicano la natura neologica di queste innovazioni e sul tentativo di misurare e gradare la neologicità e la conseguente individuazione dei gruppi distinti di e-verbi.

Parole chiave: CMC; neologia; ibridità; neologismo; Internet; social media; prestito linguistico

NEOLOGIZMY O WIELU ODCIENIACH: KILKA UWAG NA TEMAT WŁOSKICH E-CZASOWNIKÓW

Abstrakt. Studium jest próbą opisu włoskich e-czasowników, pojedynczych jednostek leksykalnych związanych tematycznie, semantycznie i kontekstowo z komunikacją zapośredniczoną przez e-technologię (interakcja z nowym medium i siecią, między użytkownikami mediów społecznościowych oraz między graczami RPG online), łączących w swojej strukturze elementy pochodzenia obcego z morfemami endogenicznymi. Artykuł skupia się na identyfikacji i opisie cech wskazujących na neologiczny charakter tych innowacji oraz próbie gradacji neologiczności poszczególnych grup e-czasowników.

Slowa kluczowe: CMC; neologia; hybrydowość; neologizm; Internet; media społecznościowe; za-pożyczenie

Dr IZABELA ANNA SZANTYKA – Università Maria Curie-Skłodowska, Facoltà di Lingue, Lettere e Culture, Istituto di Lingue e Lettere Moderne, indirizzo: Plac Marii Curie-Skłodowskiej 4A, 20-031 Lublin; Università di Varsavia, Facoltà di Lingue e Letterature Moderne, Dipartimento di Studi Italiani, indirizzo: ul. Dobra 55, 00-312 Warszawa; e-mail: izabela.szantyka@mail.umcs.pl, i.szantyka@uw.edu.pl; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9304-3533>.

NEOLOGISMS IN DIFFERENT SHADES: SOME REMARKS ON THE ITALIAN E-VERBS

Abstract. The paper is an attempt to describe the Italian e-verbs, i.e. single lexical units that are thematically, semantically and contextually related to communication mediated by computer and e-technology (interaction with the new medium and the web, between social media users and between online RPG players), combining in their structure elements of foreign origin with endogenic morphemes. The study focuses on the identification and description of features indicating the neological character of these innovations and aims to gradate the neologicity of individual groups of e-verbs.

Keywords: CMC; neology; hybridity; neologism; Internet; social media; linguistic loan

INTRODUZIONE

Frutti di pigrizia lessicale, di applicazione “non ortodossa” di norme linguistiche, di ignoranza linguistica (a più livelli) non solo del sistema nativo (la lingua italiana), ma anche di quello cui si tenta di ispirare (la lingua inglese); manifestazioni di un processo sempre in sviluppo, quello di esclusione e deformazioni (per lo più inconsapevoli) delle risorse indigene a favore dell’uso o dell’adattamento di quelle esogene; di incontaminazione e impoverimento del linguaggio, di gergalizzazione della lingua e di scarsa competenza linguistica, che possono risultare in una graduale regressione e involuzione della lingua madre. Tali diagnosi e valutazioni (espresse esplicitamente o sottintese fra l’altro in Gheno, 2009, 2012, 2017, 2019), ben fondate e documentate, si associano alle caratteristiche delle produzioni e interazioni linguistiche degli utenti dei nuovi media, nell’ambito italiano della CMC (*Computer Mediated Communication*). I verbi cui è dedicato questo contributo e che fanno una parte più o meno integrante di una nuova varietà della lingua, vale a dire l’*e-taliano*, si meritano senz’altro una descrizione così allarmante. *Ibridismi, neoformazioni ibride* (Micheli, 2022), coniate per *derivazione impropria* dall’inglese; *italiaricanismi*, prevalentemente superflui o, al massimo, di necessità fortemente dubbia; ulteriori manifestazioni dell’*itanglese/itanglano*, e in una prospettiva più ampia, del *globish* o *broken english* – sono proposte terminologiche del tutto applicabili nei confronti di queste unità dell’e-lessico.

Con il presente studio si propone, tuttavia, di uscire da tale prospettiva valutativa a favore di una neutralità descrittiva per due motivi. Prima di tutto si tratta di un processo ormai in atto e che probabilmente progredirà (ammesso che non stia già progredendo). In secondo luogo, gli e-verbi formano una categoria, oltre che dinamica (come lo è lo sviluppo delle nuove tecnologie della CMC), anche particolarmente variegata, sia dal punto di vista terminologico

che tipologico. Affrontando verbi come *clicare*, *videochattare*, *postare*, *twittare*, *taggare*, *copypastare*, *forwardare*, *dissare* o *killare*, si intuisce che, nonostante la matrice comune di provenienza e formazione, sono verbi che fanno parte di una categoria lessicale potenzialmente non omogenea. Si propone in questa sede di dare uno sguardo più attento solo a uno fra i numerosi aspetti sotto i quali tali verbi si possono analizzare, vale a dire alla loro natura neologica e ciò in termini di gradazione della neologicità e di tipologizzazione dei processi in atto.

1. QUADRO TEORICO DELLA RICERCA

1.1. COSA SAREBBERO GLI E-VERBI?

Nell’insieme contraddistinto da questa etichetta di coniazione nostra si racchiuderanno d’ora in poi le parti del discorso identificate come verbi e che soddisfano criteri specifici. Il primo è di natura formale: sono singole unità, verbi unitari e non complessi di parole con funzione verbale, da questo insieme saranno quindi escluse le collocazioni e locuzioni verbali polirematiche. Il secondo criterio è relativo all’area semantica e contestuale: sono verbi unitari che si riferiscono a diversi sottocampi relativi all’interazione con il computer, all’uso di Internet in generale (*downloadare*, *loggarsi*, *autenticare*, *backizzare*, *googlare*) e alle interazioni fra gli utenti della Rete globale. Fra questi ultimi si annoverano le voci che si riferiscono al modo e strumento di interazione (*chattare*, *whatsappare*, *mailare*, *videochiamare*), alle attività sui social (*postare*, *memare*, *streammare*, *followare*, *viralizzare*), alla valutazione di contenuti (*likeare*, *lovvare*) e comportamenti (*scammare*, *dissare*, *spammare*, *freebootare*, *blastare*). Troveranno un loro posto anche quelli di uso più circoscritto, vale a dire fra i gamers al momento dello svolgimento del videogioco (*hittare*, *levellare*, *pushare*). Nonostante le apparenze (sono quasi tutte combinazioni di basi esogene e morfemi endogeni), guardati più da vicino, gli e-verbi manifestano una certa eterogeneità categoriale delle basi, fra cui si individuano marchionimi, nomi, riduzioni, composti e parole complesse. Gli e-verbi formano anche un gruppo non unitario dal punto di vista dello status lessicografico degli elementi costituenti: vi troviamo verbi dizionariozzati e normalizzati nei vocabolari di lingua (*clicare*, *chattare*), anche se solo sotto l’aspetto formale (*autenticare* cui manca l’accezione informatica/telematica), quelli registrati e documentati solo nei dizionari dei neologismi (*googlare*,

memare), verbi che aspettano ancora una loro dizionarizzazione fra i neologismi, divulgati abbastanza per essere stati percepiti da linguisti (*scammare*, *dissare*), nonché quelli riportati esclusivamente nei vocabolari del gergo e dello slang, ignoti dalle fonti lessicografiche ufficiali (*skippare*, *favvare*, *skillare*). Sono quindi i verbi marcati dalla presenza più o meno esplicita del fattore esogeno (anche sotto forma di calco) uniti, paradossalmente da tratti quali l’ibridezza e l’eterogeneità. Con la proposta di tale denominazione generica, che si introduce in questa sede per la prima volta, si vuole accentuare un’altra proprietà che li accomuna, vale a dire l’impiego appunto nell’e-taliano, lingua della comunicazione mediata dal computer/tecnicamente, tendendo conto della specificità di quest’ultima.

1.2. ASSI DI VARIAZIONE LINGUISTICA COINVOLTI

L’italiano della CMC, *l’italiano dei nuovi media*, *l’italiano di Internet*, *l’e-taliano*, *l’italiano digitato*, *l’italiano inviato* è una nuova varietà della lingua, analizzata dapprima in chiave diamesica, come quella che prevede l’intervento di un ulteriore e relativamente recente (rispetto alla televisione, radio o telefono) canale di trasmissione (*computer mediated*). I primi studi condotti nell’ambito della lingua italiana si sono focalizzati sul confronto di essa con i due poli estremi dell’asse diamesico, ovvero lo scritto e il parlato prototipici, ricorrendo a termini quali *scritto trasmesso*, *parlar spedito*, *scrittura secondaria* (Pistolesi, 2004, p. 30 ss.), riconoscendo anche la specificità e l’esclusività delle forme e modalità che essa assume. Queste implicano tratti quali l’interattività, l’ipertestualità, la multimedialità, la multimodalità, l’interconnessione, la simultaneità della ricezione di più messaggi e una notevole modificazione dei rapporti di ruolo e identità del mittente e ricevente, i quali si sono giustamente meritati non solo il termine *utenti*, bensì quello appunto di *rete di utenti*. Per la *written conversation* (*written speech*) nel contesto italiano si è identificata la presenza di altri due fattori della variazione linguistica: l’e-taliano è quindi una varietà diamesica della lingua, posizionata verso il basso dell’asse diafasico e di quello diastratico (Antonelli, 2014, p. 539 ss.), la quale comporta scelte linguistiche condizionate dall’*uso immediato* e da un gruppo particolare di utenti (per lo più giovani e adolescenti). Esse si manifestano fra l’altro tramite la “non-ortodossia” o perfino “l’estremismo” nell’applicazione delle regole di punteggiatura, ortografia e grammatica, le riduzioni del significante, la brevità delle frasi, la semplificazione delle

costruzioni sintattiche o la limitazione dell'estensione della coerenza e coesione testuali (Antonelli, 2014, p. 550 ss.; Antonelli, 2007, p. 109 ss.; Fiorentino, 2007, p. 180 ss.). Si è altresì registrato l'impiego articolato di elementi iconici in quanto ausili della comunicazione (e sostituti di elementi non verbali o paralinguistici, inseparabili della comunicazione faccia a faccia), e a livello lessicale l'uso massiccio di anglicismi, pseudoforestierismi, giovanilismi, dialettismi, regionalismi ed elementi carichi di emozionalità, fra cui i disfemismi. Gli anglicismi e i giovanilismi sono un terreno particolarmente fertile in termini di innovazioni lessicali e neologismi del discorso. Per cui il quadro d'azione dei tre fattori finora individuati andrebbe completato con la variabile diacronica, la quale implica il verificarsi dei cambiamenti linguistici per fattori interni (fra cui riduzioni e semplificazioni di cui *supra*) ed esterni rispetto al sistema (fra i quali i prestiti e calchi). A livello globale, si può anche prendere in considerazione l'intervento del fattore diatopico, inteso in un senso più ampio, interlinguistico e interculturale.

Così il verbo *googlare*, ossia ‘cercare informazioni in Rete usando il motore di ricerca Google’, in un modo più breve, conciso e immediato trasmette il significato originariamente analitico/descrittivo (diamesia), è di stile informale e di registro medio-basso (diafasia), di provenienza gergale (diastratia e diafasia); è anche un neologismo, attestato per la prima volta nel 2003 e inserito nel dizionario dei Neologismi di Treccani nel 2008 (diacronia); è anche una neoformazione ottenuta mediante l'aggiunta del suffisso *-are* al marchionimo americano *Google*, ricalcando il verbo inglese ottenuto per transategorizzazione *to goole*, e trovando equivalenti in *googler/googliser* [fr.], *googlear* [sp.], *googlować/guglować* [pl.], *googlit/googlovat* [ceco] (diacronia e diatopia).

1.3. NEOLOGIA

L'uso nella CMC di verbi quali *whatsappare*, *loggarsi*, *dissare*, *spammare*, *followare*, *likeare*, *scammare*, *freebootare* o *levellare* al posto dei loro equivalenti italiani formati da elementi ben radicati nel sistema si potrebbe iscrivere nell'accezione negativa del termine *neologia*, intesa come uso abusivo, ostentato e compulsivo di parole nuove (ivi compresi i prestiti), vale a dire mai esistite prima nel sistema linguistico, “inventate” o “trapiantate” da altri sistemi linguistici, per motivi diversi (necessità, utilità, prestigio, urgenza, scarsa competenza linguistica, finalità stilistiche, espressive, ludiche, ecc.),

all'inizio individualmente (hapax), per poi, eventualmente, diffondersi, divulgarsi ed essere accolte da gruppi o comunità di parlanti (neologismi dell'uso incipiente; Migliorini, 1963, pp. V-II).

La neologia, come termine non riferito all'omonimo settore della lessicologia, può anche avere connotazioni positive: è quindi una delle dimensioni in cui si manifesta il “farsi” della lingua (Coseriu, 1981, p. 88 ss.), il cambio o l'adattamento delle risorse linguistiche richiesto da fattori e cambiamenti culturali, politici, sociali e tecnologici; il potenziale garante del suo “stare al passo” con la realtà extralinguistica, inclusa quella virtuale. È anche l'espressione della creatività lessicale degli utenti, i quali mediante l'azione armonizzata delle matrici lessicogeniche (Quemada, 2009; Sablayrolles, 2000), modelli morfosintattici e morfosemantici acquisiti, interiorizzati e arricchiti dalla pratica linguistica insieme all'applicazione delle competenze normative (istanze di gestione della produzione e di autocontrollo), sono in grado di oltrepassare i confini del sistema, cercando di adattarlo alle nuove esigenze espressive, referenziali, concettuali e denotative. La riuscita di tali innovazioni non è garantita così come la lessicalizzazione e la dizionarioizzazione, tappe finali cui una parola nuova può potenzialmente raggiungere. Sarebbe il caso degli e-verbi? Quelli citati a titolo esemplificativo all'inizio del sottocapitolo, come si è detto, non rispondono alla necessità di colmare una lacuna lessicale che non possa essere riempita da unità endogene. Tuttavia, come equivalenti che sfruttano le risorse interne del sistema, si avrebbero costruzioni analitiche e perfino definizioni quali: “scambiare messaggi tramite/su WhatsApp” (*whatsappare*); “effettuare/fare il log-in”, “collegarsi ad un sito/entrare in uno spazio web con le credenziali precedentemente registrate” (*loggarsi*); “insultare/deridere pesantemente e pubblicamente sui so-social” (*dissare*); “inviare mail o messaggi non richiesti e/o indesiderati a qualcuno/a più persone” (*spammare*); “seguire un profilo/un sito web” (*followare*); “mettere un *mi piace*”, “esprimere l'apprezzamento del contenuto altrui sui social” (*likeare*); “truffare/imbrogliare per ottenere denaro attraverso la Rete” (*scammare*); “pubblicare su un proprio spazio web contenuti altrui senza il permesso dell'autore” (*freebootare*); “salire di livello, passare al livello successivo in un gioco di ruolo online” (*levellare*). Le riformulazioni proposte *supra*, per rendere pienamente l'idea e il contenuto specifico associato agli e-verbi in questione, richiedono l'integrazione esplicita della specificazione di elementi circostanziali e contestuali quali mezzo, modo, luogo, tempo e fine; informazioni sintetizzate e sottintese *par default* da ciascuno degli e-verbi. In questo senso non sarebbero da considerare come necessari nel senso stretto

del termine, ma piuttosto come utili in termini della loro sinteticità, specificità, univocità e la conseguente funzionalità.

1.4. NEOLOGISMO

Gli e-verbì, essendo nel complesso innovazioni lessicali, manifestazioni e prodotti della creatività linguistica, soddisfano la definizione di neologismo in senso largo, inteso sia come una neoformazione elaborata con risorse interne al sistema sia come un elemento esterno, preso in prestito da un altro codice o sottocodice linguistico, con eventuali adattamenti alla lingua target (Serianini, 2010, p. 662 ss.). Gli e-verbì corrispondono al contempo a entrambe le accezioni: sono neoformazioni ibride che uniscono il suffisso “nativo” (componente indigena) alla base di origine angloamericana (componente esogena).

I neologismi di/per prestito si definiscono generalmente come elementi linguistici (grafici, fonetici, morfologici, lessicali, sintattici, semantici) di provenienza esterna rispetto al codice linguistico o una sua varietà, che vengono importati (a volte insieme con il concetto che esprimono) o presi in prestito ed eventualmente adattati alla lingua di arrivo. In base alla fonte esterna o interna rispetto al sistema ricevente, si distingue fra i prestiti esterni (da codici linguistici stranieri) e quelli interni (da sottocodici o varietà della stessa lingua). Gli e-verbì sono quindi neologismi per prestito esterno, con la fonte linguistica inglese e quella culturale e tecnologica americana, per cui si preferisce in questa sede ricorrere al termine *angloamericano* al posto di *inglese* e *angloamericanismo* in luogo di *anglicismo*. In base al grado di adattamento formale al codice target si individuano i prestiti adattati (a livello grafico, fonetico, morfologico) al sistema di arrivo e quelli non adattati, i più facili da riconoscere perché conservano i loro caratteri originari; fra questi due poli estremi vi è una categoria intermedia, vale a dire i prestiti parzialmente adattati (Bombi, 2005, p. 44 ss.), rappresentata, fra l’altro e a gradi diversi, dagli e-verbì. Il calco, considerato come un tipo particolare di prestito, consiste nel conio di parola, espressione o costruzione sintattica o nell’aggiunta o estensione del significato sul modello di un’altra lingua, ma ricorrendo alle risorse interne alla lingua d’arrivo; così si individuano calchi strutturali (morfologici e sintattici), calchi traduzione (nell’ambito della fraseologia) e quelli semantici. Un’ultima distinzione all’interno dei prestiti riguarda la motivazione (Giovannardi, Gualdo e Coco, 2008, pp. 70–71), secondo cui i prestiti si suddividono in quelli di necessità (di forma linguistica e del suo contenuto semantico,

difficilmente sostituibili con le risorse indigene), i prestiti utili e quelli di lusso/ prestigio, detti anche *superflui*, relativamente facili a sostituire con gli equivalenti italiani. Gli e-verbi sarebbero, di primo acchito, da annoverare fra questi ultimi, nonostante si possano identificare alcuni tratti associati a neologismi dell’uso incipiente, vale a dire la specificità, l’univocità e l’economia linguistica.

Vale la pena di interrogarsi su come possano essere ulteriormente tipologizzati. A questo scopo si ricorre alle classificazioni che prendono in considerazione come criteri: 1) aspetto coinvolto (significante vs significato); 2) motivazione e ambito; 3) *langue* vs *parole* (Quemada, 2009). A seconda del primo criterio si individuano i neologismi formali (combinatori, morfo-sintattici) o neoformazioni vere e proprie e quelli semantici (Aprile, 2005, pp. 55–56). Questi consistono nell’acquisizione di nuovi significati dalle parole già esistenti; quelli nella formazione di una voce nuova mediante i meccanismi di formazione delle parole (affissazione, composizione, conversione, riduzione) o mediante l’inserimento di un’unità lessicale di provenienza esterna a seconda del meccanismo del prestito interlinguistico (Marazzini, 2004, p. 530). Al secondo criterio corrisponde la distinzione fra neologismi settoriali (neonimi); letterari; giornalistici/mediatici (per lo più neologismi d’urgenza); ludico-persuasivi (neologismi pubblicitari, basati spesso sul gioco di parole per attirare l’attenzione); ludico-identitari (neologismi gergali e familiari) e, finalmente, i neologismi infantili. Il terzo criterio, che contrappone il sistema linguistico al discorso, distingue fra i neologismi lessicalizzati e dizionariozzati (lessicografici) e i neologismi veri e propri (lessicali) che si formano, usano e diffondono in particolari contesti senza essere ufficialmente registrati come tali.

1.5. NEOLOGICITÀ

Alla distinzione fra i neologismi del discorso e quelli del sistema si riferiscono le tappe di “vita” di una parola nuova, che sono le seguenti: conio/creazione; divulgazione (diffusione fra settori o varietà della lingua); lessicalizzazione (diffusione nella lingua comune); dizionariozzazione (normalizzazione lessicografica) e la conseguente deneologizzazione; (una probabile) uscita dall’uso e la conseguente scomparsa (Quemada, 2009)¹. L’identificazione di questi parametri, come si verdrà *infra*, è utile per tentare di definire il grado di neologicità di un e-verbo. L’unica tappa “garantita” è la prima, quella della

¹ Cf. le 3 tappe (nominazione, denominazione, dizionariozzazione) in Dardano 2009.

nascita di una voce nuova. Ogni neologismo nasce nel discorso, si diffonde e viene (eventualmente) accolto nel discorso, con la lessicalizzazione può diventare un elemento della lingua e con la dizionarioizzazione lo è a pieno titolo. I confini fra questi stadi e livelli non sono nettamente delineati, perché ci possono incidere fattori soggettivi quali le possibilità di rilevamento e di attestazione, il campo (troppo ristretto o troppo largo) su cui è analizzata la frequenza di occorrenze, il profilo ideologico del lessicografo e dell’istituzione, nonché l’atteggiamento generale nei confronti della neologia e neologismi (cf. valutazioni come *brutti, invadenti, arditi, non riusciti, terribili* ecc. riferite in Serianni, 2015).

A questo punto vale la pena di chiedersi se negli e-verbì possano essere riconosciuti i cinque parametri di qualità di un neonimo (neologismo settoriale), i quali possono potenzialmente contribuire alla lessicalizzazione e alla dizionarioizzazione. Nel contesto degli e-verbì fra i requisiti di un neologismo di qualità si possono individuare, come si è visto, la sinteticità, la specificità e univocità. La motivazione, oltre agli esempi particolarmente trasparenti dal punto di vista morfologico, può risultare oscura a chi non è utente assiduo dei social o non fa parte della comunità dei gamers. La compatibilità con il sistema linguistico non è del tutto garantita, nonostante i tentativi di adattare la grafia e la fonetica (si pensi, ad es. ai raddoppiamenti sistematici delle consonanti finali delle radici nel contesto intervocalico in *lovvare, scammare, taggare, debuggare*, ecc.). La produttività di tali formazioni è ancora da rilevare, osservare e studiare, ciononostante si sono registrati, ad es. i primi derivati aggettivali deverbali (*twittabile* da *twittare*) e prefissati con valore egressivo (*staggare, detaggare*) e iterativo (*ripostare*). Illustra la compresenza di tutti e cinque i requisiti il verbo *cliccare*, ormai lessicografato e normalizzato nei dizionari di lingua.

Un’altra difficoltà nella determinazione del grado di neologicità può riguardare il confine fra lessicalizzazione e dizionarioizzazione, dovuta anche alla non specificazione del tipo di fonte lessicografica. I verbi *chattare* e *twittare*, pur essendo inseriti e descritti lessicograficamente nelle fonti istituzionali non presentano uno stesso grado di dizionarioizzazione: il primo è pienamente stabilizzato nei grandi dizionari e vocabolari generali di lingua, il secondo – nei dizionari e vocabolari dei neologismi, lessicalizzato o, più cautamente, in corso di lessicalizzazione e prima ancora (semmal) della dizionarioizzazione nel grande vocabolario generale. Una distinzione particolarmente utile, che prende in considerazione appunto il tipo di fonte, è quella fra il Monumento (M), Documento (D) e Strumento (S) (Lurati 1990 in Frenguelli, 2008, pp. 119–

120). Le fonti del tipo M sono i grandi dizionari di lingua generale; il tipo D – dizionari focalizzati su una parte del lessico della lingua, che può sfuggire al tipo M, vale a dire sui neologismi intesi nel senso stretto della parola, promettenti dal punto di vista dell’attecchimento e frequenza d’uso. Il tipo S è rappresentato da fonti meno esperte e precise in termini di descrizione linguistica e documentazione d’uso; hanno per finalità quella di servire da strumento di rapida consultazione di base.

2. CORPUS E METODOLOGIA

Le osservazioni proposte in questa sede riassumono una parte preliminare di lavoro di ricerca condotto su un corpus composto da 215 verbi, estratti da fonti di vario tipo: dizionari e vocabolari di carattere prevalentemente divulgativo, pubblicati fra il 2020 e il 2023 su portali di informazione e attualità, giornali, riviste e blog, posizionati spesso come vocabolari *per boomer*, *per internauti*, *della gen Z*, *dello slang antiboomer*, *del linguaggio dei social e dei videogiochi*; e poi controllati con elenchi istituzionali delle parole nuove²; consulenze linguistiche online dell’Accademia della Crusca; contributi al riguardo su *Italiano Digitale. La Rivista della Crusca in Rete*³. Come fonti di consultazione e verificazione si è ricorso a risorse lessicografiche dell’Istituto Treccani, al Dizionario della lingua italiana di Olivetti, alla Banca dati dell’Osservatorio neologico italiano e al dizionario plurigergale Slengo.it.

Si è deciso di raggruppare le unità del corpus in tre grandi aree tematiche:

- 1) interazioni con il medium e uso di Internet in generale
- 2) interazioni e uso dei social media
- 3) interazioni fra i gamers

Nella definizione del grado di neologicità si è preso in considerazione lo status lessicografico di un e-verbo con un’ulteriore distinzione tra fonti lessicografiche istituzionali (Fonti M e D) e non (Fonti S). Il tipo M racchiude i dizionari e vocabolari di lingua generale, il tipo D – i dizionari e gli schedari di neologismi, il tipo S (Strumento) – le fonti di base, redatte spesso in cooperativa e senza il fattore D (descrizione linguistica, documentazione e prima attestazione). Visto che i limiti fra i gradi di neologicità sono privi di nitidezza e sottoposti all’azione di fattori più o meno discrezionali, gli e-verbi rilevati nelle Fonti M vengono definiti come dizionarizzati e normalizzati, quelli

² Fra cui *Elenco delle parole nuove* (2002–2024) dell’Accademia della Crusca.

³ Fasc. I–XX, 2017–2022.

individuati nelle Fonti D – decritti, con cautela, in termini di lessicalizzazione e quelli delle Fonti S – associati, al massimo, alla tappa di divulgazione. Fra gli e-verbì M si annoverano anche quelli che, pur essendo formalmente normalizzati, acquisiscono un nuovo significato, non ancora riportato dalle Fonti M. Come ausili nel compito della misurazione del grado di neologicità si è ricorso anche alla determinazione dello status lessicografico delle parole di base e all’individuazione fra parentesi quadre dei verbi angloamericani da cui probabilmente è stata ricalcata la neoformazione o il nuovo significato.

3. RISULTATI

3.1. NEOLOGICITÀ DEGLI E-VERBI DELLA PRIMA AREA

Fra gli e-verbì relativi all’uso generale del computer e di Internet si è avuto modo di individuare le seguenti unità:

- 1) dizionarizzate, entrate a far parte del vocabolario della lingua come vocaboli d’uso comune, ad es. *cliccare* (‘premere il tasto del mouse, fare clic’) < *clic* e *chattare* (‘comunicare attraverso una chat’) < *chat*, o come termini informatici, ad es. *loggarsi* (‘fare/effettuare il login’) < *log*, *hackerare* (‘accedere in modo non autorizzato a sistemi informatici’) < *hacker*, *linkare* (‘creare un link’) < *link*, ecc.;
- 2) dizionarizzate dal punto di vista formale, ma sprovviste di nuove accezioni semantiche relative all’uso di Internet e dei social: *sottoscriversi* ad un sito/un profilo [*to subscribe*], *registrarsi* su un sito/una piattaforma [*to register*], *autenticare* [*to authenticate*] (‘verificare/confermare l’identità dell’utente della rete informatica/telematica’), ecc.;
- 3) registrate ufficialmente come neologismi, lessicalizzati o in via di lessicalizzazione o fra lessicalizzazione, ricavate spesso da vocaboli dizionarizzati, ormai entrati nell’uso comune quali *googlare* (2008) < *Google*, *e-mailare* (2008, ‘inviare un’e-mail’) < *e-mail*; o dizionarizzati come termini informatici, ad es. *downloadare* (2018, ‘trasferire/scaricare i dati dalla rete al dispositivo locale’) < *download/downloading*, *uploadare* (2018, ‘trasferire/caricare i dati da un dispositivo all’altro o alla rete’) < *upload/uploading*; e come gergalismi informatici come nel caso di *trollare* (2018, ‘comportarsi da troll nei confronti degli altri utenti della rete’) < *troll*, ecc;
- 4) registrate ufficialmente come neologismi, probabilmente in via di lessicalizzazione, ricavate da vocaboli registrati anch’essi come tali: *screenshottare*

(2018, ‘fare una fotografia istantanea dello schermo di un dispositivo’) *da screenshot* (2012), *copincollare* (2018, ‘fare copia e incolla’) < *copincolla* (2014) [*copypaste*], ecc;

5) non ancora registrate come neologismi, probabilmente in via di divulgazione, ricavate da vocaboli ormai dizionariozzati come termini informatici/telematici: *backuppare* (‘copiare/mettere in sicurezza i dati’) < *backup*; *debuggare* (‘individuare e correggere gli errori di procedura’) < *debug/debugging*, *scrollare* (‘scorrere lungo la pagina sullo schermo’) < *scrolling*, *streammare/stimmare* (‘fare streaming trasmettendo audio e video’) < *streamer*, *bloggare* (‘pubblicare contenuti su un blog’) < *blog/blogging/blogger*, ecc.;

6) ignote da fonti lessicografiche istituzionali, presenti nei dizionari dello slang: *bookmarkare* (‘memorizzare un URL o un file con un bookmark nella lista dei preferiti’) < *bookmark*, *skippare [to skip]* (‘saltare un contenuto per passare all’altro’), *vloggare* (‘pubblicare contenuti su un video blog’) < *vlog*, *subbare [to subscribe]* (‘sottoscriversi ad un sito/un profilo’), *embeddare [to embed]* (‘incorporare/inserire il codice ai contenuti multimediali’), *copypastare [to copypaste]* (‘fare copia e incolla’), ecc.

3.2. NEOLOGICITÀ DEGLI E-VERBI DELLA SECONDA AREA

All’interno del gruppo degli e-verbii relativi, alle interazioni e uso dei social, si sono individuati le seguenti unità:

1) dizionariozzate dal punto di vista formale nel vocabolario della lingua comune (*condividere*) o come termini informatici (*taggare*, *visualizzare*), ma sprovviste di accezioni semantiche relative all’uso dei social, vale a dire ‘pubblicare un contenuto online’, ‘identificare qualcuno in un contenuto pubblicato online’ e ‘leggere il messaggio su una chat o sui social’, rispettivamente;

2) registrate ufficialmente come neologismi, probabilmente lessicalizzati o in via di lessicalizzazione, ad es. *postare* (2013, ‘pubblicare un post’) < *post*; ricavate da eponimi quali *twittare*, *ritwittare* (2018–2019, ‘pubblicare un post tramite Twitter’ e ‘ripubblicare il post di un altro utente di Twitter’ rispettivamente) < *Twitter*, *whatsappare* (2018, ‘comunicare tramite WhatsApp’) < *WhatsApp*; o da vocaboli ormai dizionariozzati: *selfare* (2018, ‘fotografare in un selfie’) < *selfie*, *spoilerare* (2015, ‘rilevare in anticipo dettagli importanti’) < *spoiler*, *triggerare* (2020, ‘innescare, far scattare’) < *trigger*, ecc.;

3) non ancora registrate come neologismi, probabilmente in corso di divulgazione, ricavate da voci dizionariozzate, quali *stalkerare/stalkerizzare*

(‘spiare e/o molestare qualcuno sui social’) < *stalker*, *viralizzare* (‘rendere/diventare virale’) < *virale*, o da vocaboli riconosciuti ufficialmente come neologismi, come nel caso di *repostare* (‘ripubblicare il contenuto altrui già messo online’) < *postare/post*, ecc.;

4) non ancora registrate come neologismi, di divulgazione probabilmente limitata a utenti giovani e adolescenti dei social, ricavate da neologismi per prestito ufficialmente registrati come tali: *hashtaggare* (‘contrassegnare con un hashtag’) < *hashtag* (2012), *followare* (‘seguire un profilo’) < *follower* (2012), *likare/laikare/laicare/likeare* (‘mettere un like/un mi piace’) < *like* (2012), *scammare* (‘truffare online’) < *scam* (2018), *memare* (‘diffondere i memi, trasformare in un meme’) < *meme* (2012), *dissare* (‘insultare qualcuno attraverso il testo di una canzone’) < *dissing* (2018), *ghostare* (‘fare ghosting, interrompere improvvisamente il contatto’) < *ghosting* (2015), ecc.;

5) non ancora registrate come neologismi, di diffusione limitata ai giovani e adolescenti, ricalcanti in modo più o meno felice i vocaboli angloamericani: *blastare* [*to blast*] (‘deridere/attaccare qualcuno senza pietà’), *flexare* (‘ostentare/vantarsi di qualcosa’) < *flex*, *bannare* [*to ban*] (‘escludere un utente o bloccargli l’accesso alla piattaforma’), *kickare* [*to kick*] (‘calciare, far uscire dal gruppo’), *friendare* (‘diventare amici sui social’) < *friends*, *lovvare* (‘mettere un love/un cuoricino’) < *love*, ecc.

3.3. NEOLOGICITÀ DEGLI E-VERBI DELLA TERZA AREA

Gli e-verbi usati fra i gamers formano un gruppo relativamente omogeneo, da collocare al livello di diffusione circoscritta alle comunità dei giovani e adolescenti appassionati di videogiochi. Si tratta di adattamenti minimi (e superflui dal punto di vista delle risorse del sistema) alla lingua italiana, che consistono nell’aggiunta del suffisso verbale a radici o voci verbali inglese, visualizzati al tempo stesso o immediatamente prima dello svolgimento del videogioco, ad es. *hittare* [*to hit*] (‘colpire con precisione, fare centro’), *pullare* [*to pull*] (‘tirare’: nei videogiochi MMORPG ‘allontanare un mob dal gruppo per combattere contro un solo nemico alla volta’, nel gergo giovanile ‘fumare una canna/una sigaretta’), *pushare* [*to push*] (lett. ‘spingere’: ‘attaccare il nemico avanzando il più possibile’), *leavvare* [*to leave*], *leftare* [*to leave*, part. pass. *left*] (‘uscire dallo spazio del videogioco’), *killare/killerare* [*to kill*] (‘eliminare l’avversario’), *skillare* [*to skill*] (‘aumentare le proprie abilità’), *targettare* [*to target*] (‘prendere di mira un personaggio attaccandolo

ripetutamente’), *runnare* [*to run*] (lett. ‘correre’), *bindare* [*to bind*] (‘collegare i tasti alle funzioni e ai comandi di gioco’), *crashare* [*to crash*, anche nel significato gergale di ‘perdere la connessione ad Internet’], *freezzare* [*to freeze*] (‘usare l’opzione freeze’, ‘bloccare, rallentare’) ecc.

CONCLUSIONI

In base ai risultati ottenuti e presentati in maniera succinta *supra*, si può constatare che la gradazione della neologicità tende a variare a seconda dell’area tematica e all’interno di una stessa categoria (tranne la terza area). La più promettente in termini di incipienza è la prima categoria, relativamente ampia dal punto di vista tematico e contenente il numero più alto di neologismi lessicografici del tipo M e D. La seconda categoria, più circoscritta dal punto di vista dell’area e anche degli utenti, racchiude per lo più i neologismi lessicali divulgati o in corso di divulgazione, ricavati spesso dai neologismi lessicografici del tipo D. In entrambe le categorie si sono individuate le unità del tipo S, di uso ancor più circoscritto e di carattere gergale, con una percentuale più alta di voci ricalcate dai verbi angloamericani. Voci di tale tipo, il cui uso è ulteriormente confinato ad un gruppo di interesse e attività condivisa, nonché al tempo e circostanze dell’attività, si sono impadronite pienamente della terza area tematica.

Parole nuove, neologismi del discorso, allo stato puro, per lo più operanti nelle tappe precedenti alla dizionarizzazione – sono queste fra diverse denominazioni e classificazioni che possono essere applicate agli e-verbi. Neologismi eso-endogeni, che sfruttano sistematicamente due tipi di materiale linguistico, interno ed esterno, relativamente uniformi anche quanto al livello (lessicale) e tessuto (soprattutto formale) linguistico coinvolto, nonché al sovra-meccanismo di neologia combinatoria in atto (derivazione suffissale). Neologismi per prestito che, pur sfuggendo ai parametri prestabiliti, relativi all’adattamento e alla motivazione, vengono incontro e rispondono alle esigenze e peculiarità delle e-nterazioni: sono sintetici, specifici ed univoci, trasparenti e intercomprensibili agli internauti di madrelingua diversa. Raggiungeranno la tappa della dizionarizzazione? E se sì, quale sarebbe il loro eventuale impatto sulle risorse e organizzazione del sistema?

RIFERIMENTI

1) STUDI

- Antonelli, G. (2007). *L'italiano nella società della comunicazione*. Il Mulino.
- Antonelli, G. (2014). L'e-taliano: una nuova realtà tra le varietà linguistiche italiane? In E. Garavelli, E. Suomela- Härmä (a cura di), *Dal manoscritto al web: canali e modalità di trasmissione dell'italiano*, vol. II (pp. 537–556). Franco Cesati editore.
- Aprile, M. (2005). *Dalle parole ai dizionari*. Il Mulino.
- Bombi, R. (2005). *La linguistica del contatto. Tipologie di anglicismi nell'italiano contemporaneo e riflessi metalinguistici*. Il Calamo.
- Coseriu, E. (1981). *Sincronia, diacronia e storia. Il problema del cambio linguistico*. Boringhieri.
- Dardano, M. (2009). *Costruire parole. La morfologia derivativa dell'italiano*. Il Mulino.
- Fiorentino, G. (2007). *Scrittura e società. Storia, cultura, professioni*. Aracne.
- Frenguelli, G. (2008). Come si studiano le parole nuove. In M. Dardano, G. Frenguelli (a cura di), *L'italiano di oggi. Fenomeni, problemi, prospettive* (pp. 99–120). Aracne.
- Gheno, V. (2009). I giovani e la comunicazione mediata dal computer: osservazioni linguistiche su nuove forme di alfabetizzazione. *Verbum Analytica Neolatina*, 11(1), 167–187.
- Gheno, V. (2012). Rilievi lessicali sui social network: l'italiano alle prese con la glocalizzazione linguistica. In T. Telmon, G. Raimondi, L. Revelli (a cura di), *Coesistenze linguistiche nell'Italia pre- e postunitaria* (pp. 647–658). Bulzoni.
- Gheno, V. (2017). È la rete, bellezza! Appunti sociolinguistici dal continente social. *Lid'O. Lingua italiana d'oggi*, 14, 93–112.
- Gheno, V. (2019). The Italian-English Cocktail on Italian Social Networks. *Quaderni di Linguistica e Studi Orientali*, 5, 459–475.
- Giovanardi, C., Gualdo, R., Coco, A. (2008). *Inglese-Italiano 1 a 1. Tradurre o non tradurre le parole inglesi?* Manni.
- Marazzini, C. (2004). Neologismo. In G. L. Beccaria (a cura di), *Dizionario di linguistica e di filologia, metrica, retorica* (pp. 50–51). Einaudi.
- Micheli, M. (2022). Ibridismi nella formazione di parola dell'italiano contemporaneo. Analisi di un repertorio di neoformazioni. *Giornale di storia della lingua italiana*, 1(1), 149–163.
- Migliorini, B. (1963). *Parole nuove. Dodicimila voci a complemento del Dizionario moderno di Alfredo Panzini*. Hoepli.
- Pistolesi, E. (2004). *Il parlar spedito. L'italiano di chat, e-mail e sms*. Esedra.
- Quemada, B. (2009). La neologia. *Enciclopedia del XXI Secolo*, Istituto Treccani. [https://www.trecani.it/enciclopedia/la-neologia_\(XXI-Secolo\)/](https://www.trecani.it/enciclopedia/la-neologia_(XXI-Secolo)/)
- Sablayrolles, J.-F. (2000). *La néologie en français contemporain*. Honoré Champion.
- Serianini, L. (24 febbraio 2015). Neologismi (e anglicismi) alla prova. *Corriere della Sera*. https://www.corriere.it/cultura/15_febbraio_24/neologismi-anglicismi-prova-3effa4dc-bc39-11e4-9889-956e36696542.shtml

2) FONTI DEL CORPUS

a) siti di informazione, giornali, riviste:

“Generazione Z, vocabolario minimo per capire lo slang dei ragazzi”. (21 sett. 2021). *Ansa*. https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/teen/2020/08/03/generazione-z-vocabolario-minimo-per-capire-lo-slang-dei-ragazzi_fa541e35-09f5-4c30-b471-0dcbb153738e.html

“Bae, bufu, cringe, swag: ecco il dizionario giovane per capire come parla la Generazione Z”. (28 giugno 2021). *Barinedita*. <https://www.barinedita.it/cronaca/n4352--bae-bufu-cringe-swag--co-il-dizionario-%22giovane%22-per-capire-come-parla-la-generazione-z>

Ventura, R.A. (13 agosto 2022). “Un dizionario per parlare di social media sotto l’ombrellone (a prova di boomer)”. *Il Domani*, <https://www.editorialedomani.it/longform/un-dizionario-per-parlare-di-social-media-sotto-lombrellone-a-prova-di-boomer-afspedl3>

Montebello, V. (16 nov. 2021). “Vocabolario per boomer. Da “basic bitch” a “cringe”, passando per “cheugy” e “sexting””. *Il foglio*. <https://www.ilfoglio.it/societa/2021/11/20/news/vocabolario-per-boomer-da-basic-bitch-a-cringe-passando-per-cheugy-e-sexting--3368252/>

Capone, E. (8 maggio 2022). “Droppare, cringe, crush, bando e il resto dello slang anti-boomer dei social network”. *La Repubblica*.

https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/03/17/news/droppare_cringe_crush_bando_e_il_resto_de_llo_slang_antiboomer_dei_social_network-341706840/

Mambelli, A. (23 nov. 2021). “Piccolo dizionario per boomer e Internet-nauti”. *Salgoalsud*. <https://www.salgoalsud.it/2021/11/23/piccolo-dizionario-per-boomer-e-internet-nauti/>

b) blog

“Lessico da tiktoker”. (21 luglio 2020). *Linkness*. <https://www.linkness.com/informa/lessico-da-tiktoker-2020>

“Il dizionario di Instagram”. (26 sett. 2020). *Instaexplorer*. https://www.instaexplorer.it/terminologia_social_network_instagram/

3) FONTI DI CONSULTAZIONE E VERIFICAZIONE

<https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/consulenza-linguistica/6945>

<https://accademiadellacrusca.it/it/lingua-italiana/parole-nuove/>

<https://aaa.italofonia.info/>

<https://www.dizionario-italiano.it/>

<https://www.iliesi.cnr.it/ONLI/>

<https://www.slengo.it/>

https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/neologismi/

<https://www.treccani.it/vocabolario/>

4) FONTI DI ULTERIORI APPROFONDIMENTI

Italiano Digitale. La Rivista della Crusca in Rete:

<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/xx-2022-1-gennaio-marzo/11749>

<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/xix-2021-4-ottobre-dicembre/8708>

<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/xvi-2021-1-gennaio-marzo/2565>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/xv-2020-4-ottobre-dicembre/1508>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/xiv-2020-3-luglio-settembre/1485>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/xi-2019-4-ottobre-dicembre/372>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/ix-2019-2-aprile-giugno/287>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/viii-2019-1-gennaio-marzo/254>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/vii-2018-4-ottobre-dicembre/8>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/v-2018-2-aprile-giugno/6>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/iv-2018-1-gennaio-marzo/5>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/iii-2017-3-ottobre-dicembre/4>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/ii-2017-2-luglio-settembre/3>
<https://id.accademiadellacrusca.org/fascicoli/i-2017-1-aprile-giugno/2>