

Costruzione e analisi di un glossario del mondo dei videogiochi.

Abstract della tesi magistrale di Barbieri Simone

Dai primi esperimenti degli anni '50 fino alle opere più recenti, i videogiochi sono divenuti un caposaldo della nostra società: la diffusione attraverso le fasce di età più disparate, il riscontro economico (con un giro di affari annuo multimiliardario), l'evoluzione tecnologica, la semplicità di fruizione, ne hanno determinato il successo che hanno raggiunto.

Ciò ha portato, in italiano, alla diffusione di innumerevoli terminologie estranee alla nostra lingua; non parliamo ovviamente solo di *videogame*, ma pensiamo a termini assai più insoliti come *farmare*, *JRPG*, *level cap*, *platform*, *sparatutto*, così come *livello* nelle sue accezioni originariamente non presenti (per esempio come parte ben definita di un preciso gioco). In questi casi siamo di fronte a novità per l'italiano, passate a essere usate grazie al medium videoludico.

Per questa casistica nasce questa tesi e il suo glossario, una raccolta di 1171 termini e relative definizioni che vuole porsi come approfondimento per quelle parole specificamente usate nel mondo dei videogiochi. Nella tesi è presente anche un'introduzione suddivisa in varie parti: la prima è dedicata alla storia dei videogiochi, dagli albori sino a oggi; le altre sono invece incentrate su di uno studio linguistico del glossario. Dopo una parte sulla costruzione del glossario, con l'aiuto di dati statistici troviamo un approfondimento sulle lingue presenti nel glossario (dall'inglese all'italiano e alle altre); dopodiché sono analizzate le classi di parole (sostantivi, verbi, aggettivi, ecc.) e le forme in cui tali parole si mostrano (come termine singolo, oppure come composto, locuzione, sigla, ecc.), fino alla parte finale, dedicata ai vari ambiti di appartenenza delle parole (ambito tecnico, ludico, economico, di discussione).