

Form@re, ISSN 1825-7321

© Edizioni Erickson, www.erickson.it

Questo articolo è ripubblicato per gentile concessione della casa editrice Edizioni Erickson.

Il linguaggio della CMC... il «Dolce Stil Novo» del web? Un percorso di riflessione linguistica all'Orientale di Napoli

Antonella Elia

Facoltà di Lingue e Letterature Straniere corso di laurea in Linguaggi Multimediali e Informatica Umanistica

Abstract

La comunicazione mediata sincrona ed asincrona nel web e nei mondi 3D, è costellata dall'uso sempre crescente di nuovi termini e dall'impiego di abbreviazioni, acronimi ed emoticons divenuti oramai parte integrante della nostra vita virtuale. Dal punto di vista linguistico un aspetto interessante del Cyberspeak è il processo di formazione morfologica. Autorevoli linguisti (Crystal, 1995; Algeo, 1999) hanno messo a punto una tassonomia che ha reso possibile la classificazione dei diversi tipi di formazione lessicale in atto nella nuova microlingua.

Si intende qui presentare un'esperienza sviluppata nel laboratorio di «Informatica Umanistica» del corso di laurea in «Linguaggi Multimediali e Informatica Umanistica» della Facoltà di Lingue e Letterature Straniere dell'Università degli Studi di Napoli «L'Orientale» rivolta agli studenti di lingua inglese e finalizzata allo sviluppo della competenza e consapevolezza linguistica nell'uso dei corretti ed appropriati registri linguistici richiesti dai vari con(testi) d'uso.

Parole chiave: CMC, cyberspeak, lingua inglese, apprendimento, web, Second Life.

Summary

Synchronous and asynchronous mediated communication on the web and in 3D virtual worlds extensively makes use of neologisms, abbreviations, acronyms and emoticons which are now part of our everyday virtual life. From the linguistic point of view, an interesting feature of Cyberspeak is its word formation process. Eminent linguists (Crystal, 1995; Algeo, 1999) have developed taxonomies which classify the different linguistic phenomena taking place in the lexicon of this new micro-language.

The experience which took place in the laboratory of «Humanities Computing» at the University of Naples – «L'Orientale» is here presented. The laboratory is directed at the students of English of the faculty. Its purpose is to develop the linguistic competence and

awareness in the correct and appropriate use of the specific registers required in different linguistic contexts.

Keywords: CMC, cyberspeak, english language, learning, web, Second Life.

Introduzione

La comunicazione mediata sincrona ed asincrona nel web e nei mondi 3D è costellata dall'uso sempre crescente di nuovi termini e dall'impiego di abbreviazioni, acronimi ed emoticons divenuti oramai parte integrante della nostra vita virtuale. Dal punto di vista linguistico un aspetto interessante del Cyberspeak è il processo di formazione morfologica. Autorevoli linguisti (Crystal, 1995; Algeo, 1999) hanno messo a punto una tassonomia che ha reso possibile la classificazione dei diversi tipi di formazione lessicale in atto nella nuova microlingua.

Si intende qui presentare un'esperienza sviluppata nel laboratorio di Informatica Umanistica del corso di laurea in Linguaggi Multimediali e Informatica Umanistica della Facoltà di Lingue e Letterature Straniere dell'Università degli Studi di Napoli «L'Orientale» rivolta agli studenti di lingua inglese e finalizzata allo sviluppo della competenza e consapevolezza linguistica nell'uso dei corretti ed appropriati registri linguistici richiesti dai vari con(testi) d'uso.

Il linguaggio della CMC: peculiarità linguistiche

Notoriamente la comunicazione «F2F» (face to face) lascia ampio spazio alla comunicazione non verbale e non agisce su un unico canale come quella mediata. Del registro «non verbale» fanno parte la gestualità, le espressioni del viso, la postura e le movenze del corpo, la prossemica, l'intonazione della voce, l'abbigliamento e così via.

Le peculiarità che contraddistinguono la CMC dagli altri sistemi di comunicazione sono innanzitutto la velocità e la dialogicità; la scrittura assume forti caratteristiche del parlato e utilizza un registro altamente informale. La verbalizzazione di ciò che nella comunicazione diretta è affidato al contesto o a segnali non verbali, la ridondanza nell'uso di alcuni segni paragrafematici (punto esclamativo e interrogativo) contro la forte riduzione di altri (virgola, punto), l'abbondanza delle interiezioni, sono espedienti utilizzati per compensare il limite del mezzo e simulare un'interazione diretta (Frattini, 1998). Non c'è dubbio che la CMC, sia sincrona che asincrona, abbia messo a punto strumenti originali per supplire alla presupposta freddezza del mezzo. Per la sua natura sostanzialmente informale e dialogica la CMC ha peculiarità opposte alla stabilità e alla «ufficialità». Questa sua specificità giustifica la convenzione su cui si basa tutta la messaggistica elettronica, a cominciare dagli emoticons che «connotano emozionalmente» il messaggio. Nati per sanare il contrasto tra la passionalità della comunicazione elettronica e la fissità della comunicazione scritta, gli emoticons cercano di portare nel testo scritto, fortemente orientato verso il parlato, quei segnali non verbali che costituiscono parte integrante della comunicazione «F2F».

Nati nella lingua inglese, i fenomeni linguistici summenzionati sono stati subito esportati nelle altre lingue e la lingua italiana, ovviamente, non ne è stata immune. Gli accademici della Crusca si sono opposti ferocemente ai cambiamenti in atto. Contro le conseguenze negative sulla lingua italiana si schiera anche lo scrittore e giornalista Giorgio Bocca, che si dichiara «molto infastidito» da quello che lui definisce «un assalto spaventoso a cui la lingua italiana non riuscirà a sopravvivere». Ricordiamo ad esempio l'uso dei segni tachigrafici («x» che vale «per», «+» che vale «più»); delle abbreviazioni («tvb» che vale «ti voglio bene»); («cmq» che vale «comunque», «msg» che vale «messaggio»). Le sostituzioni che sottintendono una lettura endofasica sono anche molto diffusi («6» che

vale «sei», voce del verbo essere; «t», «d», «c» che valgono rispettivamente «ti», «di», «ci»); come anche la preferenza per grafemi non appartenenti all'ortografia italiana, che evitano l'uso di digrammi («k» che vale «ch»: «tvb e nn voglio xderti!», «nn lo sai tu ki sono?»). L'uso di queste nuove convenzioni stilistiche diventa sempre più indipendente dall'iniziale motivazione di rapidità e di ristrettezza dello spazio disponibile per la scrittura del messaggio. La ripetizione dei caratteri, tecnica che si ritrova anche nella scrittura degli SMS, contrasta con il principio dell'economicità che sembrerebbe essere invece la motivazione principale. La scrittura elettronica ha acquisito, quindi, un'autonomia che prescinde da motivazioni di carattere puramente funzionale. Questo si nota anche nella ripetizione dei caratteri, utilizzata per accentuare suoni o rafforzare il valore di una determinata espressione. Ad esempio: «vado a nanna ciaoooooooooooooooooooo, ti amoooooooooooooooo, evvvaiaiiiiiiiiiii».

L'uso di un registro linguistico simile a quello della lingua parlata indica chiaramente che la CMC utilizza uno stile informale, ciò ha dato vita al nuovo registro linguistico definito, per l'appunto, scritto/parlato. Si nota come in tutti i canali della CMC, sia sincrona che asincrona, sono utilizzate formule di apertura e di chiusura più simili a quelle del parlato che a quelle classiche dello stile formale della comunicazione scritta. Si incontrano, inoltre, forme espressive tipicamente colloquiali e sintesi verbali classiche dello slang giovanile, oltre a un uso spropositato del punto esclamativo o interrogativo la cui funzione è quella di potenziare la «dimensione acustica» del segno, mentre il raddoppiamento delle lettere nello spelling è volto ad un prolungamento dell'espressione: «alloraaaaa?????». Nella CMC raramente si trovano interiezioni semplici (ha, hi, ecc.), sono frequenti invece le loro reduplicazioni (hahahaha, hihihih) proprio perché si avvicinano maggiormente alla riproduzione del suono e sono più suggestive a livello visivo.

Un'altra modalità molto diffusa nella CMC, finalizzata a rafforzare l'espressione e attirare l'attenzione degli interlocutori, consiste nel porre il messaggio tra due asterischi *.....*, oppure nel mettere una serie di accenti acuti sulla parola ^ ^ ^ ^. Gli asterischi e gli accenti, con cui sono spesso associati gli ideofoni, hanno la duplice funzione di enfaticizzare, isolandola dal contesto, una parola, indicano che si sta svolgendo (o meglio, simulando) un'azione oppure che si sta emettendo «realmente» un suono (Capussotti, 1997).

Dal punto di vista linguistico, un'altra caratteristica interessante del Cyberspeak è il processo di formazione lessicale. Autorevoli linguisti (Crystal, 1995, Algeo, 1999) hanno messo a punto una tassonomia che ha reso possibile la classificazione dei diversi processi di formazione morfologica in atto nel nuovo linguaggio hi-tech. Il nuovo gergo della rete esportato e poi tradotto in tutte le lingue nasce nella lingua inglese, la lingua di comunicazione per antonomasia della rete. Algeo, uno tra i più eminenti studiosi del nuovo lingo ha identificato i seguenti processi di formazione del nuovo lessico (Algeo, 1999):

COMPOSITES (parole composte)

Prefixes (prefissi) ex. cyber- (cyberculture), e- (e-learning), techno- (technophobia), mega- (megahertz), nano- (nanotechnology), micro- (microcomputer), hyper- (hyperlink), inter- (Internet);

<p>Suffixes (suffissi) ex. -ware (freeware), -ize (computerize);</p> <p>Compoundings (combinazioni) ex. hotlink (hot + link), laptop (lap + top), screensaver (screen + saver).</p> <p>SHORTENINGS (abbreviazioni)</p> <p>Acronyms (acronimi) ex. FAQ (Frequently Asked Question), URL (Uniform Resource Locator), TLAs (Three Letter Acronyms);</p> <p>Initialisms (inizialismi) ex. XML, IT, CD, DVD, HTML, LAN, WDYS (What Did You Say?), CIO (check it out), RDM (read the manual);</p> <p>Clippings ex. net (network), com (commercial), admin (administrator).</p> <p>BLENDINGS (fusioni)</p> <p>Ex. emoticon (emotion + icon), netiquette (net + etiquette), netizen (net + citizen), blog (web + log), etc.</p> <p>SHIFTS</p> <p>Semantic Shifts (cambiamenti semantici) ex. to surf (to move around the Internet), icon (small picture on computer screen), flame (an insulting or unfriendly email);</p> <p>Functional Shifts (cambiamenti funzionali) ex. (noun) Google → (verb) to google (search the Internet using the Google Search engine; (noun) 404 error → (adj.) 404 (unavailable, not around).</p> <p>LOANS (prestiti)</p> <p>Ex. Internet and cyberspace.</p> <p>NEW CREATIONS (neologismi)</p> <p>x. teenagers → screenagers (younger generation of mouse potatoes); verbiage → webbiage (excessive use of web tools and design); nanosecond → ohnosecond (a minuscule fraction of time in which an important file is deleted).</p>

Tabella 1 -Il processo di formazione lessicale nel CyberSpeak

Costruire un Cyberspeak Dictionary: quale funzione?

E' qui presentata un'esperienza sviluppata nel laboratorio di Informatica Umanistica del corso di laurea in Linguaggi Multimediali e Informatica Umanistica della Facoltà di Lingue e Letterature Straniere dell'Università degli Studi di Napoli «L'Orientale». Parte del laboratorio è stato indirizzato alla costruzione del Cyberspeak Dictionary Inglese-Italiano in ambiente Wiki e in Second Life, con l'obiettivo di sviluppare un momento di riflessione critica sul linguaggio in uso nella rete.



Figura 1 – La pagina del progetto sul Cyberspeak

Uno degli obiettivi del laboratorio nel corso degli ultimi tre anni accademici è stato quello di migliorare negli studenti della nostra facoltà la consapevolezza linguistica, oltre che un uso appropriato del Cyberspeak. Una certa inappropriata lessicale, un uso creativo della punteggiatura, delle regole ortografiche e grammaticali e un registro linguistico informale scritto-parlato ha spesso caratterizzato la produzione scritta dei nostri studenti, sia nella lingua madre che nelle lingue oggetto di studio, in con(testi) in cui era invece richiesto l'uso di un registro più formale ed accademico. La sperimentazione nasce quindi dalla convinzione, vista l'eccessiva esposizione dei digital natives al nuovo registro e repertorio lessicale dominante sul web, che una riflessione metalinguistica sul Cyberspeak possa contribuire a migliorare la loro specifica conoscenza e competenza linguistica e diminuire le loro palesi difficoltà nell'identificazione e nella corretta utilizzazione dei registri richiesti dal contesto (scritto formale, informale, accademico, etc.). In particolare, le finalità prioritarie identificate sono state le seguenti:

- Educare gli studenti di lingue straniere a un uso corretto dei nuovi linguaggi multimediali e ai nuovi ambienti del web 2/3.0 (es. Blog, Wiki, Second Life);
- Sviluppare la consapevolezza sulle nuove modalità di scrittura digitale in ambienti online e offline;
- Analizzare criticamente i registri linguistici in uso in vari ambienti digitali;
- Utilizzare in modo appropriato i differenti registri linguistici in differenti con(testi) d'uso: formale, informale, scritto, parlato, mediato, accademico, ecc.

Il «Cyberspeak Dictionary inglese-italiano» al suo quarto anno di vita ed editing, è composto ad oggi da circa 1000 parole. Nato dal lavoro collaborativo degli studenti dell'a.a. 2006, il glossario è per la natura filosofica insita nel wiki, soggetto a continue

implementazioni e revisioni. Le peculiarità tecniche del software wiki hanno consentito la continua modifica e aggiornamento delle voci inserite e il coinvolgimento diretto degli studenti in un processo di scrittura «a più mani» che ha reso possibile la condivisione, lo scambio, l'aggiornamento, la memorizzazione e la revisione di un numero sempre crescente di voci. La comunicazione degli studenti nel forum e le modifiche apportate alle voci, registrate cronologicamente dal software (history), ha permesso la supervisione, il monitoraggio e il controllo del processo di scrittura collaborativo da parte del docente e-tutor, a volte anche arbitro di «edit wars».

Il laboratorio, che si è «reificato» (si veda Wenger) con la creazione del Cyberspeak Dictionary in ambiente wiki, è stato sviluppato utilizzando una formula blended. Un parte di esso si è svolta in presenza, nel laboratorio multimediale della facoltà (in particolare la presentazione delle analisi e delle riflessioni metalinguistiche), e un'altra parte si è svolta online, nell'aula virtuale Moodle del corso. La durata del laboratorio è stata di 50 ore (8 CFU) e ha visto la partecipazione di circa 100 studenti organizzati in 2 gruppi di lavoro incaricati della classificazione, spiegazione e traduzione delle voci assegnate e della relativa analisi del word formation process.

Gli studenti hanno dovuto quindi ricercare, classificare, spiegare, tradurre e, infine, analizzare il processo di formazione linguistica in atto dei nuovi termini del Cyberspeak trovati in rete e in Second Life. Nella tab. 2 si riporta la griglia utilizzata per la classificazione terminologica, mentre nella tab. 3 l'esempio di una voce.

❖ Term	(in ordine alfabetico)
❖ Category	(Slang, Weblish Jargon, Techspeak)
❖ Italian translation	(traduzione del termine in italiano)
❖ Explanation	(significato del termine)
❖ Word function in speech	(sostantivo, verbo, aggettivo, frase, etc.)
❖ Type of word formation	(compounding, blending, acronym, initialism, etc.)
❖ Context of use	(esempio in contesto d'uso)

Tabella 2 – Griglia di classificazione delle voci nel Cyberspeak Dictionary

Term	EAK
Category	Weblish jargon
It Italian translation	Sto mangiando alla tastiera
Explanation	Acronym utilizzato nella CMC per comunicare al proprio interlocutore “che si sta mangiando mentre si è impegnati al computer”
Word function in Speech	Clause
Type of word formation	Acronym
Context of use	Sorry for my delayed response, I'm EAK!

Tabella 3 - EAK: esempio di classificazione di una voce nel Cyberspeak dictionary

Migrazione in Second Life

Nell'a.a. conclusosi gli studenti del laboratorio hanno familiarizzato con Second Life (SL), il mondo virtuale tridimensionale multi-utente inventato nel 2003 dalla società americana Linden Lab.

Durante gli incontri settimanali che si sono tenuti inworld, in particolare nella Land di UWA Virlantis, (an Open Community for Virtual World Language Learning c/o la University of Western Australia), gli studenti hanno incominciato a sviluppare il 3D Cyberspeak Dictionary che, una volta terminato, renderà possibile la consultazione del dictionary, sviluppato in ambiente wiki, anche in Second Life attraverso interrogazioni dirette via chat.

L'oggetto 3D che si sta utilizzando per la costruzione del Cyberspeak Dictionary (vedi fig. 2) prodotto dalla «Turtlemoon Publishing» (Editor Kathy Yamamoto), è un tool gratuito che permette, una volta indossato (wear) o posizionato nelle immediate vicinanze del proprio avatar, la consultazione via chat dei termini presenti. La spiegazione del termine apparirà in fondo allo schermo.



Figura 2 – Astra Martian (Antonella Elia in RL) e il 3D Cyberspeak Dictionary in Second Life

Le operazioni da effettuare sono semplici:

- nel Glossary Script devono essere inseriti e salvati (save) i termini da ricercare (fig. 3a);
- le voci con relativa spiegazione dovranno poi essere digitate e salvate nella Notecard del Glossary (fig. 3b);
- per ricercare un termine in word, si dovrà digitare nella chat box «find» e la voce desiderata. Ex. «Find EAK».



Figure 3a, 3b – Creazione delle voci del Cyberspeak Dictionary in Second Life

Conclusioni

L'esperienza qui presentata è in progress, ogni anno gli studenti variano, ampliano e sviluppano numero e qualità delle voci del Cyberspeak dictionary e, data la natura collaborativa del software wiki, il progetto sarà sempre in continua evoluzione e implementazione.

I risultati dell'indagine esplorativa condotta a fine anno accademico sul gradimento dell'uso di strumenti ed ambienti integrati e sull'associazione trasversale tra «language» e «computing» studies sembra essere più che positiva. Le risposte degli studenti hanno dimostrato che le attività laboratoriali proposte sono riuscite ad innescare un meccanismo di riflessione metalinguistica sul gergo in uso nella CMC in L1 e L2 oltre ad avere aumentato la motivazione verso lo studio della lingua straniera, percepita sul web come reale strumento di comunicazione e integrazione. Ci si augura che l'esperienza laboratoriale, visto il rapporto simbiotico e di interdipendenza esistente tra scrittura e mondo digitale, possa generare non solo entusiasmo e alta motivazione ma avere, a breve, anche una effettiva e tangibile ricaduta sulle language skills e sulla correttezza e appropriatezza delle performances linguistiche in ambito accademico dei nostri studenti.

Nel tredicesimo secolo Il Dolce Stil Novo è stato una corrente poetica fondamentale nell'evoluzione stilistica verso un'espressione più raffinata e nobile; ha staccato la lingua dal volgare e portato la tradizione letteraria italiana verso l'ideale di un gesto ricercato e aulico. Otto secoli dopo, nel nuovo millennio, sembra accada il contrario: il gergo della CMC, quella sorta di «volgare» riservato solo fino a 15 anni fa a pochi iniziati, è entrato oggi a far parte del vocabolario d'uso quotidiano in ogni forma di comunicazione digitale (e non solo), creando un nuovo registro scritto/parlato. Come sostiene Pino Bruno in «dolce stil web» (2009), forse non è «dolce» come quello «novo» di Dante, Cavalcanti e Guinizelli, ma è senz'altro uno stile originale e destinato a perdurare nel tempo, specchio culturale del nuovo millennio e dell'evoluzione linguistica in atto.

Bibliografia

- Algeo J. (1999), *Cambridge History of English language*, Cambridge: CUP.
- Bruno P. (2009), *Dolce stil web. Le parole al tempo di Internet*, London: Sperling & Kupfer.
- Capussotti E. (1997), *Cyberpunk italiano, una comunità in rete*, *Quaderni di sociologia*, Vol. XLV, n. 13, Comunicare in rete, i linguaggi e le regole, Torino: Rosenberg e Sellier.
- Crystal D. (1995), *The Cambridge Encyclopedia of English Language*, Cambridge: CUP.
- Crystal D. (2001), *Language and the Internet*, Cambridge: CUP.
- Cunningham W. e Leuf B. (2001), *The Wiki Way, Collaboration and Sharing on the Internet*, London: Longman.
- Frattoni D. (1998), *Quando Internet parla cyber-inglese*, *Corriere della Sera*, 06 settembre 1998.
- Peterson A.M. (1999), 'Net-speak': Language in evolution, *Community College Week*, vol. 11, n. 13, pp. 24-25.
- Second Life URL: <http://www.secondlife.com>
- Simteach Second Life Education Wiki
- URL: http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Second_Life_Education_Wiki
- Wikispaces URL: <http://www.wikispaces.com>
- UWA Virlantis URL: <http://slurl.com/secondlife/UWA%20VIRTLANTIS/110/172/33>
- Vance S. (2006), *Second Life in Education and Language Learning*, *TESL-EJ*, vol. 10, n. 3, URL: <http://www-writing.berkeley.edu/tesl-ej/ej39/int.html>
- Virlantis URL: <http://www.virlantis.com>