

LESSICO SPECIALISTICO SPORTIVO NEL CASO DELL'eSPORT

di Alessandra Fazio

ABSTRACT

Gli eSport, competizioni di videogiochi a livello professionistico, rappresentano una nuova dimensione dello sport, caratterizzata da una rapida crescita e da un linguaggio dinamico e complesso. Gli eSport non solo contribuiscono nel ridefinire il concetto di sport, ma offrono anche nuove opportunità di ricerca e sviluppo nel campo della linguistica e della comunicazione. Si prevede che gli eSport continueranno a crescere, influenzando profondamente la società, il linguaggio e la formazione linguistica, offrendo nuove opportunità professionali.

1. LO SPORT VIRTUALE: eSPORT

Gli eSport sono sport elettronici più o meno professionali e competitivi, giocati al computer da giocatori chiamati *player* o videogiocatori professionisti per un pubblico prevalentemente di spettatori giovani (di età tra i 15 e i 35 anni). Tali competizioni prevedono un commento sportivo che viene condotto dai commentatori (*caster*), la cui telecronaca è entrata nell'uso standardizzato della lingua con il termine *casting*. I *caster* non sono necessariamente giornalisti sportivi, possono essere giocatori essi stessi, esperti o appassionati del gioco. Esistono altre figure che ruotano attorno al mondo delle competizioni eSport quali i giornalisti (*journalist*), i conduttori, i presentatori (*speaker*) e gli allenatori (*coach*). La caratteristica comune a tutti gli attori coinvolti negli eSport - *player*, *caster*, spettatori, giornalisti, presentatori e il *casting* stesso, appunto- è la "rapidità" e la velocità d'azione delle partite e del commento esplicativo.

Dalla loro nascita nei primi anni duemila, gli eSport si sono trasformati da settore "sport" di nicchia dell'industria dei videogiochi ad un fenomeno globale che coinvolge quasi 500 milioni di persone in tutto il mondo tra partecipanti e spettatori. Questa crescita è dovuta prevalentemente all'accessibilità al mondo

virtuale (internet) e all'evoluzione della tecnologia digitale che ha trasformato gli *eSport* in un'industria multimiliardaria e ha permesso di oltrepassare i confini geografici. Pertanto, l'ampio pubblico di spettatori degli *eSport* è caratterizzato prevalentemente da individui di giovane età tecnologicamente avanzati (Wagner 2006).

Con il crescere della popolarità degli *eSport*, è aumentata anche la partecipazione degli spettatori. Questo fenomeno culturale in crescita non solo influenza i singoli individui, ma ha ripercussioni anche sulla società nel suo insieme, così come avviene nello sport tradizionale seppure con modalità diverse (Jin 2021: 35-36).

Attraverso le piattaforme online, i *player* possono connettersi con persone di tutto il mondo. Questo porta a una collaborazione interattiva di una "comunità di pratica" (Wenger 1999) che supera le barriere geografiche, sociali, linguistiche e culturali. Le persone che partecipano a tornei semplicemente si uniscono per giocare dalla propria casa e possono sperimentare un senso di appartenenza e identità condiviso, fortemente positivo e favorevole alla socializzazione (Pane 2025). Inoltre, gli *eSport* hanno portato alla ridefinizione della percezione del gioco che risulta prodotto dalla co-costruzione con i *caster*, i quali a loro volta hanno anche un ruolo di guida per facilitare la comprensione del gioco a spettatori non esperti. Pertanto, in un mondo in cui la linea tra il virtuale e il reale è sempre più sfocata, diventa essenziale comprendere il fenomeno degli *eSport* per cogliere la complessità della nostra era digitale.

Da più di vent'anni gli *eSports* sono diventati una delle culture giovanili più significative poiché centinaia di migliaia di persone, in particolare i giovani di tutto il mondo ne sono coinvolti. Adolescenti e giovani adulti partecipano attivamente a competizioni *eSport* a vario livello: da giocatori amatoriali, a professionisti "pro" fino agli spettatori appassionati. Di conseguenza l'industria che ruota attorno agli *eSport* si è trasformata in una delle industrie culturali più ampie e redditizie.

Questo fenomeno coinvolge individui e squadre che competono in tornei di videogiochi, organizzati a livello professionale, mettendo alla prova le loro abilità strategiche tattiche e il lavoro di squadra. Negli *eSport* viene richiesto ai player un elevatissimo livello di disciplina, concentrazione, pratica e velocità di azione e ciò rappresenta un radicale cambiamento di paradigma del gioco e dello sport competitivo.

Anche il *casting* giornalistico esperienziale e immersivo degli *eSport* è caratterizzato dall'estrema rapidità del *live streaming* a differenza del *coverage* giornalistico tradizionale degli sport nel mondo reale, caratterizzato da un

linguaggio idiomatico e metaforico ma molto tecnico e spesso non accessibile ai non esperti (Callies Levin 2021).

Le piattaforme usate per il *casting* (telecronaca in diretta) degli *eSport* sono prevalentemente Twitch (Amazon), YouTube o YouTube Gaming. Il *casting* è caratterizzato da una maggiore personalizzazione, scambio e interazione per favorire la sinergia tra i vari partecipanti attraverso diversi tipi di media: chat, reazioni, e altre estensioni. Il *caster* coinvolge e aiuta gli spettatori a diventare esperti del gioco contestualmente allo svolgimento della partita, rendendo l'esperienza degli spettatori più coinvolgente e soddisfacente, colmando il *gap* della conoscenza del gioco ove necessario. Gli spettatori partecipano dunque alla co-costruzione del commento sportivo personale e collettivo. Forniscono risorse (passione, network di relazioni interpersonali, competenze su fitness, nutrizione, *mental coach*, ecc.) e interagiscono direttamente o indirettamente con altri spettatori ovvero la *community*.

2. IL LINGUAGGIO DEGLI *eSPORT*

Per analizzare la lingua degli *eSport*, all'interno del progetto PRIN dell'Università degli Studi di Roma Foro Italico *E-well: eSport between resilience, inclusion, and social capital* è stato creato un corpus di trascrizioni dei *casting* tratti dal campionato FIFAe 2023. Per l'indagine ci siamo posti le seguenti domande di ricerca:

- 1) quale possibile impatto ha il fenomeno degli *eSport* sul linguaggio dei *caster* e sui loro commenti sportivi?
- 2) quali strategie comunicative vengono adottate dai *caster* di *eSport* e quali caratteristiche linguistiche sono emerse dai commenti di FIFAe?
- 3) quanto i *caster* tengono conto nei loro *casting* dello stress degli atleti e/o sulle situazioni di stress?

I dati raccolti nel corpus dei commenti dei *caster* di *eSport* confermano che il fenomeno degli sport elettronici ha avuto un impatto sulla terminologia sportiva poiché sono stati rilevati nuovi termini legati all'ambiente virtuale confermando quanto rilevato dalla letteratura sul tema. Inoltre, è emersa un'altra caratteristica che consiste nell'uso di terminologia tecnica priva di spiegazioni, probabilmente con lo scopo di creare maggiore coinvolgimento all'interno della comunità. Si ribadisce quanto accennato sopra sul coinvolgimento della comunità, confermando il principio della co-autorialità

(Airoldi 2023), ovvero: tutte le relazioni informali tra i *caster* e i giocatori, gli allenatori e gli spettatori contribuiscono alla co-costruzione del commento e a fornire una chiara spiegazione del gioco. Le strategie di comunicazione dei commentatori fanno uso di parole chiave a effetto, coinvolgenti, metafore ed espressioni ironiche, nonché di riferimenti legati alla salute e allo stress, confermando l'attenzione allo stress e alla salute dei player.

Per fornire qualche esempio tratto dal nostro corpus FIFAE, il mondo della FIFA reale tradizionale viene replicato online ma accelerato ad estrema velocità. Mostriamo degli esempi tratti dalla semifinale giocata a Riyad nel 2023 da Paesi Bassi contro Italia. La lingua dei giocatori e della comunicazione giornalistica sportiva dei tornei internazionali è prevalentemente l'inglese ma con infiltrazioni di altre lingue. Nel caso della partita che mostriamo è interessante vedere la rapidità di presentazione di tutti gli attori coinvolti (in parentesi gli appellativi codificati dei professionisti della comunicazione sportiva coinvolte nella trasmissione delle dirette online: di nuovo, giornalisti (*journalist*), presentatori (*speaker*), cronisti (*caster*), giocatori (*player*).

Il primo esempio riportato nella trascrizione Estratto 1 si riferisce alla presentazione da parte del giornalista ai cronisti che commenteranno la semifinale. Si noti anche l'uso del termine "caster" nelle varie collocazioni "caster position", cioè la postazione dei cronisti che denota una codifica precisa e tecnica di questo linguaggio non più, a questo punto, solo gergale.

Estratto 1, minuto 16:26 a 16:44

00:16:26 Speaker 4 – journalist 2 (journalist Spencer Owen) [...] best of luck guys gonna hand over to our casters now to.

Talk us through this one.

00:16:28 Speaker 11 – caster 1 (caster Richard Buckley) Thank you very much, Spencer Owen. The stage is set. We are ready in the casting position. Richard Buckley and Alex Bee. Alex got Four Nations remain in first semi-final. It's gonna be a cracker. What are you expecting to see from this guy?

00:16:44 Speaker 12 – caster 2 (caster Alex Bee) I'm expecting a very mature performance from Italy...¹

¹ traduzione estratto 1

00:16:26 Presentatore 4 - giornalista 2 (giornalista Spencer Owen) [...] in bocca al lupo ragazzi, ora passiamo ai nostri caster. Spiegateci quanto avviene.

00:16:28 Presentatore 11 - caster 1 (caster Richard Buckley) Grazie mille, Spencer Owen. Il campo di gioco è pronto. Siamo pronti nella postazione dei cronisti. Richard Buckley e Alex Bee. Alex ha ottenuto il Four Nations nella prima semifinale. Sarà un vero schianto. Cosa ti aspetti di vedere da questo ragazzo?

00:16:44 Presentatore 12 - caster 2 (caster Alex Bee) Mi aspetto una prestazione molto matura da parte dell'Italia.

Qui è interessante notare come in tempi strettissimi vengono introdotti dal giornalista presentatore della semifinale i due 'caster' cronisti che commenteranno la partita e i primi commenti sulla partita che sta per essere giocata. Come anticipato nei precedenti paragrafi, il messaggio viene trasmesso a velocità supersonica attraverso espressioni sintetiche ma accattivanti che promettono spettacolo e intrattenimento. Il primo commento prima dell'inizio della partita è espresso dall'uso del sostantivo "cracker" inteso in senso metaforico e onomatopeico di un successo esplosivo o "blast". Interessante l'uso dell'accezione metaforica positiva del termine 'cracker', codificato nel lavoro di Cataldi (2020: 42) alle voci del lessico italiano dei "gamer" come "crack" e "crackare" invece con accezione meno positiva, di derivazione dal linguaggio informatico inglese "to crack", "cracker", sinonimi rispettivamente di "hack" e "hacker" ovvero un'applicazione o persona che aggira le protezioni di un programma in modo da permetterne l'uso anche non avendolo acquistato.

Un esempio di plurilinguismo è fornito dall'uso della lingua italiana all'interno della cronaca in inglese di questa semifinale di FIFAe nei saluti di Mancini in italiano² di incoraggiamento alla squadra italiana. I *caster* introducono Roberto Mancini come trascritto nel secondo esempio riportato nell'estratto 2.

Estratto 2

"[...] If you couldn't get excited any more, have a look at these. Good luck messages from our friends at FIFA. "³

I *caster* si riferiscono al plurale perché ogni squadra riceve un messaggio di incoraggiamento da un ospite speciale del mondo del calcio reale: Ruud Gullit per l'Olanda e Mancini per l'Italia - esempio emblematico dell'"infosfera" prefigurata da Floridi (2017).

Potremmo dire che il pianeta *eSport* è la realizzazione del mondo ibrido ma perfettamente integrato e incorporato della tecnologia con il mondo degli umani nell'infosfera!

Si riporta anche la trascrizione originale in lingua italiana del messaggio di Mancini di incoraggiamento prima del calcio d'inizio *kick off* della partita nell'estratto 3.

² FIFAe Nations Cup 2023™ - Semi-Finals & FINAL <https://www.youtube.com/watch?v=YrviyOI6CCA> (v. minuto 18 :06)

³ Traduzione estratto 2

Se non riuscite ancora ad entusiasmarvi più di tanto, date uno sguardo a questi messaggi di incoraggiamento e buona fortuna dai nostri amici della FIFA...

Estratto 3 – messaggio di Roberto Mancini

00:18:06 “Un saluto a tutte le squadre partecipanti alla FIFAe Nation Cup a Riyadh siamo orgogliosi della nostra eNazionale. State facendo benissimo. Un grande in bocca al lupo per le semifinali. Ciao!”

Interessante notare la semplicità, l’efficacia e la velocità del messaggio comprensibile anche per player non italofoeni (è comunque sottotitolato in inglese).

Infine, ci piace notare come Mancini abbia coniato il termine italiano di eNazionale intendendo la squadra nazionale italiana elettronica.

3. CONCLUSIONI

Rispetto al linguaggio dello sport tradizionale, negli *eSport* emerge un cambiamento paradigmatico, in cui la lingua assume nuove connotazioni per rispondere alle nuove esigenze di comunicazione veloce, digitale, immersiva e interattiva. I *caster*, rispetto ai cronisti sportivi tradizionali, utilizzano strategie comunicative diverse, coinvolgenti, adatte alle dirette *casting* e a un pubblico giovane tecnologicamente avanzato dimostrando l’impatto del fenomeno degli *eSport* sul linguaggio dei commentatori sportivi.

Lo studio esplorativo dei *casting* conferma che l’apprendimento della lingua degli *eSport* in una L2 non solo ne consolida la conoscenza, ma favorisce l’inclusione sociale ed è portatore di valori culturali. Inoltre, lo studio della L2 attraverso i *casting* degli *eSport* rappresenta un nuovo modo di socializzazione e favorisce le relazioni intergenerazionali. Comprendere la sua struttura è cruciale per migliorare l’insegnamento della L2 e per promuovere una comunicazione efficace in contesti globali e professionali. Infatti, si possono prevedere delle opportunità professionali nel mondo degli *eSport* che richiedono specifiche formazioni professionali sulla lingua e la comunicazione. La Federazione Britannica degli *eSport* (*British Esports Federation*) è già attiva ed ha individuato delle figure professionali quali il *caster* e il conduttore presentatore (*host*) come possibilità di carriere nel pianeta *eSport*.

Guardando al futuro e considerando che siamo in una fase di transizione, tutto ciò si tradurrà presumibilmente in una ridefinizione del significato della parola “sport”, della lingua usata per la comunicazione sportiva e in possibili nuovi scenari di un mondo in veloce cambiamento influenzato da tali dinamiche.

Tra i possibili sviluppi futuri possiamo ipotizzare, a supporto dello studio sul lessico dei player, di approfondire lo studio del fattore emotivo attraverso interviste ai *player* (Cataldo 2020).

Concludiamo ponendoci qualche interrogativo: gli *eSport* supereranno gli sport tradizionali in termini di *audience* globale? Dobbiamo prepararci ad un altro linguaggio o ad un'altra esperienza dello sport? Un fenomeno sport virtuale o un fenomeno ibrido? I due mondi coesisteranno in simbiosi o in parallelo? Gli *eSport* faranno parte delle discipline olimpiche?

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

AIROLDI, D., 2023, "Il nuovo lessico italiano di videogiocatori e videogiocatrici di oggi. Un esempio di innovazione linguistica e co-autorialità" in D. CAPELLI, B. DEL BUONO, E. GALLO, E. PEPPONI, 2023, *Celui qui parle, c'est aussi important! Forme e declinazioni della funzione-autore tra linguistica, filologia e letteratura*, EUT Edizioni Università di Trieste, Trieste.

CALLIES, M.; LEVIN, M., 2021, "Formulaic language and text routines in football live text commentaries and match, reports – a cross- and corpus-linguistic approach", in *Corpus approaches to the language of sports: Texts, media, modalities*, 253–269, essay, Bloomsbury Academic

CATALDI, E., 2020, *Da "aggro" a "zergare" lingua e lessico del gaming italiano*, Finibus Terrae, Università del Salento.

JIN, D.Y., 2021, *Global eSports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury Academic, New York.

PANE, F., 2025, *L'ascesa degli eSport: Impatti sociali e culturali*, <https://www.mondiali.net/81248-lascesa-degli-esport-impatti-sociali-e-culturali/>

WAGNER, M. G., 2006, "On the scientific relevance of *eSport*", in *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Game Development*, CSREA Press, Las Vegas.

WENGER, E., 1999, *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*, Cambridge University Press.

SITOGRAFIA

<https://britishesports.org/esports-and-education/career-pathways/esports-caster-host/>

Federazione Britannica degli eSport