

# TOM CHATFIELD

DOMI **N** IO  
HACK **E** R  
AVA **T** AR  
V **I** RUS  
DAE **M** ON  
FLASH M **O** B  
TRO **L** L  
Z **O** MBIE  
**G** ROCCARE  
W **I** KI  
TROJ **A** N

Da App a Zombie: il cybermondo in 100 voci

Rizzoli **E**TAS

TOM CHATFIELD

# Netimologia

*Da App a Zombie.  
Il cybermondo in 100 voci*

Rizzoli **ETAS**

Titolo originale: *Netymology. From Apps to Zombies: A Linguistic Celebration of the Digital World*  
Editore originale: Quercus Edition  
Traduzione dall'inglese di Francesco Ubbiali

Fotocomposizione: Nuova MCS

ISBN 978-88-17-06501-6

Copyright © 2013 Tom Chatfield  
Originally entitled: *Netymology*  
Published by arrangement with Quercus Editions Ltd (UK)

Copyright © 2013 RCS Libri S.p.A.

Prima edizione italiana Rizzoli-Etas: giugno 2013

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRO, Corso di Porta Romana n. 108, Milano 20122, e-mail [segreteria@aidro.org](mailto:segreteria@aidro.org) e sito web [www.aidro.org](http://www.aidro.org).

# Sommario

---

<b>Introduzione</b>	IX
1. Computer	1
2. Segni dei nostri tempi	4
3. Marcature	7
4. Il potere bruciante di un nome	10
5. Miti e mostri	13
6. Un computer nel cervello	16
7. Perché wiki?	18
8. Giocatori “buffati”	20
9. Molto, molto grande e molto, molto piccolo	22
10. Il nome dei domini	25
11. L'avvento dei robot	28
12. Cyber-tutto	31
13. LOL e OMG: il mondo in tre lettere	34
14. Siamo tutti Avatar	37
15. A proposito di meme	39
16. Hackerare la rete	42
17. Vuoi groccare?	45
18. Sockpuppet e Astroturfing	49
19. Bluetooth	51
20. Effetto Cupertino	53
21. Il problema Scunthorpe	56

22. L'avvento dei geek	59
23. Attenzione ai troll	62
24. Perseguitati dai bug	65
25. Bit, byte e altre piacevolezze	68
26. Twinkati	71
27. Meno alberi e più macchine	74
28. ZOMG e LOLZ	77
29. Felice “pew pew” a te	80
30. Lifehacking	83
31. L'illusione del multitasking	86
32. L'effetto Streisand	89
33. Cybercondria acuta	92
34. Lanciare la rete dei media	95
35. Essere bionici e ancora meglio	98
36. Buchi neri tecnologici	101
37. Google e i numeri molto, molto grandi	104
38. Ansia da status	106
39. Apocalisse Zombie Computerizzata	109
40. Pwnare e pwnato	112
41. Linguaggi segreti	114
42. Emoticon	117
43. Cybersex	120
44. Slacktivism e pajamahadeen	123
45. La gamification e l'arte della persuasione	125
46. Sousveillance	128
47. Phishing & phriends	131
48. Spammare per la vittoria	134
49. Guru ed evangelisti	137
50. La notazione a cammello	140
51. Blogosfera e Twitterverse	143
52. Il linguaggio del gaming	146
53. Meta-	149
54. TL;DR – Troppo lungo da leggere	152
55. App	155
56. Fanboy e fangirl	158

57. Benvenuti nella Gilda	161
58. *Facepalm*	164
59. Trovare lavoro sul Mechanical Turk	167
60. Geocaching	170
61. Le bestie di Baidu	173
62. Gli snowclone	175
63. Dirottamenti tipografici	178
64. Egosurfing e Googleganger	181
65. Infovori, digerati e hikikomori	183
66. Comparire a ogni costo	186
67. Amici (rimossi e no) e sfavoriti	189
68. Sneakernet e meatspace	192
69. Diventare virali	195
70. La sfera di Dyson e i sogni digitali	198
71. Benvenuti nelle interwebs	201
72. Autorità	204
73. Un mondo di hardware	207
74. Darknet, cipolle misteriose e bitcoin	210
75. Reti, web e lettere maiuscole	213
76. Pregare Isidoro e twittare al Papa	216
77. QWERTY e Dvorak	218
78. Le mele sono l'unico frutto	221
79. Branding eponimo	223
80. Mouse e grafacons	226
81. Meh	229
82. Imparate l'Olbanian!	231
83. Booting e rebooting	234
84. Cookie	236
85. Diventare nativi digitali	239
86. Netiquette e netizen	242
87. I nomi dei giochi	245
88. Flash crowd, flash mob ed effetto slashdot	248
89. La Legge di Godwin	251
90. Da Beta ad Alfa fino al Golden Master	254
91. Madri e figlie, padroni e schiavi	257

92. Bit rot	259
93. Caratteri non stampabili	261
94. I grandi maghi del web	263
95. Disk drive	266
96. Easter egg	269
97. Nomi di famiglia di Microsoft	272
98. Perché digitale?	275
99. Archiviare i nostri dati	277
100. Intelligenza artificiale e test di Turing	280
<b>... e finalmente</b>	<b>283</b>
<b>Ringraziamenti</b>	<b>285</b>
<b>Bibliografia ragionata e ulteriori letture</b>	<b>287</b>
<b>Note</b>	<b>289</b>
<b>L'autore</b>	<b>307</b>

# Introduzione

---

Non sono mai riuscito a capire quelli che considerano Internet come una specie di morte della lingua scritta. Basta guardare ai modi in cui la maggior parte di noi, ogni giorno, usa i computer, i telefoni cellulari, i siti web, le email e i social network. Possono anche circondarci grandi quantità di media mischiati – dalla musica ai giochi ai video – tuttavia la gran parte delle nostre azioni online comincia e finisce ancora con la scrittura: messaggi di testo, aggiornamenti di stato, stringhe di ricerca, schermi pieni di scambi verbali e, al di sotto di tutto, miliardi di parole.

Il XXI secolo sotto molteplici aspetti è un'arena ipertuale (*ypèr*, greco antico: oltre, al di là, eccessivo, oltre misura). Le parole digitali sono interconnesse da link come non potrebbero mai essere sulle pagine; ma superano la misura anche per offerta, distribuzione e ampiezza dei ruoli che giocano: da un registro *casual* impensabile un secolo fa fino ai più elaborati dibattiti ed esegesi accademiche.

Ovviamente, le cose nuove hanno sempre richiesto parole nuove e sin dai tempi antichi lo sviluppo tecnologico ha alimentato il linguaggio scritto e parlato. Tutto questo è parti-



colarmente complicato in alcune lingue rispetto ad altre, per la difficoltà di esprimere parole completamente nuove all'interno di sistemi fissi, come avviene con gli ideogrammi (per esempio, computer in mandarino si dice *diannaο* – 电脑 – che significa letteralmente “cervello elettrico”, mentre il termine *dian*, che significa “elettrico”, in origine indicava il lampo).

Nel caso dell'inglese, invece, non solo abbiamo una lingua che ha trascorso gran parte dell'ultimo millennio adottando allegramente nuovi termini e idee, ma siamo di fronte a qualcosa di veramente internazionale, la cui storia è divenuta parte di quella di innumerevoli luoghi, persone e movimenti.

Oggi la globalizzazione e le nuove tecnologie hanno enormemente aumentato la velocità e la scala dell'evoluzione linguistica, un processo che sta sfumando molti confini tra lingue, dialetti e registri sino al punto della disintegrazione. Forse, però, la differenza più grande tra i tempi digitali e quelli che li hanno preceduti è che ora è il linguaggio scritto (o, per la precisione, digitato) e non quello parlato a indirizzare questi cambiamenti. Il futuro delle parole scritte si trova sugli schermi e questi stanno trasformando non solo il modo in cui comunichiamo, ma anche ciò che intendiamo e pensiamo.

Nuove convenzioni e registri – separati dalle voci e dalle facce umane – si stanno sviluppando per esprimere il tono emotivo delle parole digitate: dagli “smiley” fatti con i segni di punteggiatura fino a una cultura costituita di prese in giro e apprezzamenti che, a suo modo, aderisce a un galateo non scritto tanto elaborato quanto quello in uso alla corte dei Tudor. Inoltre, separate dalle penne e dalle pagine, queste parole sono agenti attivi nel mondo in un nuovo senso: strumenti che possono essere infinitamente replicati, adattati e condivisi.

Per qualcuno questo allentamento e questo deprezzamento delle parole è una tragedia, un fatto che abbassa gli standard al minimo. Per altri, però – e io mi annovero tra questi – ciò che sta accadendo è semplicemente troppo grande, troppo importante e troppo eccitante per essere sintetizzato o condannato.

Lo Standard English è stato per diversi secoli la forma dominante di scrittura “corretta” nella lingua inglese, un’impresa che per la prima volta ha fatto in modo che le parole fossero regolate in riferimento a un’autorità centrale: dizionari, grammatica ed esperti. I frutti di questa standardizzazione comprendono un cultura scritta veramente globale e un linguaggio chiaro e comprensibile per la società e le organizzazioni ufficiali.

Che vi piaccia o meno, comunque, molte delle intenzioni ufficiali dietro lo Standard English sono già defunte in via non ufficiale. Per la prima volta nella storia, non viviamo solo in una cultura di alfabetizzazione di massa (di per sé una rivoluzione relativamente recente) ma anche di partecipazione di massa nel discorso scritto. Online la lettura e la scrittura – che non così tanto tempo fa erano tra le attività umane più costose ed elitarie – sono disponibili praticamente all’infinito a costi bassi o nulli. Per il bene o per il male non parliamo più solo la nostra lingua, e stiamo diventando autori e pubblico contemporaneamente.

Senza dubbio l’arte e la scienza della programmazione ha portato con sé una specie di linguaggio interamente nuovo: una forma di espressione scritta i cui termini codificano non solo i significati, ma anche un intero sistema interattivo. Nell’era dell’Information Technology, l’informazione è divenuta la sostanza di mondi autosufficienti, che richiedono a noi una quantità sempre maggiore di attenzione, innovazione, impegno e desiderio di autoespressione.