

ADRIANO ALLORA

Usi della deixis in Internet Relay Chat

Lo, the unbound sea,
I celebrate myself, and sing myself,
And what I assume you shall assume,
Stranger, if you passing meet me and desire to speak to me,
why should you not speak to me?
And why should I not speak to you?
Therefore for thee the following chats.

(da Walt Whitman)

In this article I describe and discuss how deixis works in the Internet Relay Chat (IRC).

According to the IRC user's behaviour, three kinds of deixis can be pointed out: esomedial deixis, when the user him/herself is the origo of the utterance (the most 'traditional', as it can be found in other forms of communication too); endomedial deixis, when the 'digital identity', labelled by the nickname, is the origo of the utterance (here the chat-room is the digital space where the IRCer's new identity is moving); liminal deixis, when the origo of the utterance can refer to both the above mentioned starting points (ie.: in some verbs of movement).

Focusing on personal pronouns, adverbs of place and verbs of movement, I underline their innovative uses and compare my results with Bühler's Deixis am Phantasma, textual and analogical deixis.

1. Introduzione: creare mondi con le parole¹

Oggetto della presente ricerca è la specifica varietà della lingua italiana utilizzata dagli utenti di *Internet Relay Chat*, o IRC.

¹ In questo lavoro è rielaborata parte della mia tesi di laurea in Linguistica Generale, discussa nel Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Torino nel febbraio 2001, relatore: Davide Ricca. Desidero ringraziare Carla Marellò e Davide Ricca, per il loro sostegno e la loro disponibilità al confronto. Ovviamente il solo responsabile dei residui errori sono io.

Un continuum in grado di spiegare diversi aspetti dell'eterogeneità delle realizzazioni linguistiche prodotte in IRC è quello che si articola sui poli: approccio tradizionalista - approccio innovativo. Il primo tende a considerare le chat come telefoni pubblici, anonimi, con la possibilità di comunicare in gruppo invece che in coppia, mentre il secondo privilegia gli aspetti ludici, rende l'anonimato pseudonimato (Paccagnella 2000: 80, o, in altri termini, Wolf / McLuhan 1996: 130) e sfrutta creativamente la natura sospesa tra oralità e scrittura di questo tipo di lingua mediata dal computer.

L'aspetto più rappresentativo dell'approccio innovativo alle IRC è la creazione di realtà digitali, e come le persone selezionano tali realtà e come le articolano è rivelato dall'analisi della deissi. In questa sede ci si occuperà primariamente di deissi inerenti (con il significato del sintagma espresso in Vanelli 1995: 264-266), e di deissi spaziali e personali ma non temporali.

Tale selezione, il *caveat* è necessario, permetterà di limitare l'analisi alle realizzazioni dell'approccio innovativo, le quali destano notevole interesse pur essendo quantitativamente meno rilevanti: rappresentano infatti forme di una "sperimentazione di massa" che potrebbe anticipare un nuovo modo di fare uso della lingua la cui nascita è *in fieri*, o che al contrario potrebbe venir soppressa da una qualche forma di darwinismo linguistico².

Inoltre studiare questo tipo di realizzazioni potrebbe spiegarci, in un futuro possibile, perché un certo numero di persone continuerà ad usare le IRC invece di ricorrere a sistemi di comunicazione più ricchi di informazione, più "caldi" in senso McLuhaniano, come la videoconferenza.

Dunque, il catalogo è questo: in seguito alla descrizione del corpus di riferimento (§ 2) e ad una propedeutica anticipazione della terminologia elaborata per questa occasione (§ 2.1), verrà trattata la deissi personale: la prima persona (§ 3.1) sarà trattata a parte rispetto alle altre (§ 3.2), alla cui rassegna seguiranno alcune considerazioni teoriche periferiche (§ 3.3). Sarà quindi il turno dei topodeittici: avverbi di luogo (§ 4.1) e verbi di moto (§ 4.2), mentre, per questioni di brevità, non ci si occuperà di dimostrativi. A conclusione (§ 5) si tenterà ancora di pervenire ad una definizione per genere prossimo e differenza specifica della forma deittica peculiare delle IRC.

² In tal caso, anche nella sua transitorietà il fenomeno risulterebbe interessante, almeno per i meccanismi che lo animano.

2. *Il corpus*

Il *corpus* di riferimento è costituito da *logs*. Il *log* è un documento di testo prodotto dallo stesso programma usato per chiacchierare via rete (*mIRC*, in questo caso).

La testualità esclusiva del *log* riflette la struttura del discorso in *IRC*, il quale si presenta come un flusso di testo che scorre verso l'alto, i cui enunciati, tendenzialmente di una sola riga, sono di tre tipi:

1. discorso diretto: l'enunciato vero e proprio viene preceduto dal *nickname* dell'enunciatore, solitamente fra parentesi unciniate;
2. descrizioni: l'enunciato è preceduto da un asterisco e dallo pseudonimo dell'enunciatore, questo tipo di intervento viene normalmente utilizzato per descrivere un'azione compiuta dall'enunciatore (il cui *nickname* ha funzione di soggetto: la descrizione è in terza persona);
3. comunicazioni del server: precedute da tre asterischi, riportano eventi causati dagli operatori (utenti con particolari poteri) o dal software di *chatting*, nel caso ad esempio di eccessivo affollamento della *chat room*.

L'utente digita un messaggio nell'apposito campo nella finestra del *software* usato e ad enunciazione conclusa lo invia al *server*, il quale lo pubblicherà insieme a quello di tutti gli altri (e ai propri) senza altro ordine che quello di arrivo.

Quanto descritto va declinato per le *stanze*, o *canali*, che rappresentano punti sull'asse diafasico, occasioni di conversazione che si manifestano nella forma di finestre ognuna delle quali riproducente la struttura del programma di *chatting* e contenente diversi partecipanti. Le stanze nelle quali è stato raccolto il corpus sono: #italia ed #italy, nel *server* DalNet, e #poesia, #torino, #tgm³, #sesso, #motori, #pescare, #amore, #fantasy nel *server* TIN.

I *logs* prodotti sono distribuiti ad ogni ora del giorno, con particolare frequenza per la fascia oraria che va dalle 18 e 30 – ora in cui inizia la tassazione ridotta – e le 24.00, perché in questa fascia oraria si connette il maggior numero di utenti.

Il *corpus*⁴ è costituito da 198 *files* raccolti dall'autore della ricerca, più 176 raccolti da altri informatori che o sono stati messi al corrente

³ Tgm sta per *The Games Machine*, una rivista italiana di videogiochi.

⁴ A mia conoscenza, l'unico *corpus* di italiano chattato ad eccezione di quello raccolto da Amizzoni / Mastidoro / Sposetti (2002).

della ricerca al momento della richiesta dei loro *logs* oppure non ne conoscevano gli obiettivi, per un totale di 374 files, distribuiti su circa 8 Mbyte di memoria.

Nessuno dei 374 elementi è stato trattato.

Il ricercatore si è connesso con diversi *nicknames*, il più usato dei quali è <e-mage>; se tuttavia l'”esperienza sul campo” si è rivelata necessaria per acquisire una discreta competenza comunicativa, gli enunciati di sua produzione non sono stati presi in considerazione o ad esempio⁵.

2.1. Terminologia

L'aspetto ludico della *Computer Mediated Communication* (CMC) in IRC è noto (Herring 1999, Danet / Ruedenberg-Wright / Rosenbaum-Tamari 1997, Herz 1995, Reid 1991), ma nonostante le abbondanti trattazioni sulla deissi da un lato, e sulla cosiddetta realtà virtuale⁶, ancora nessuno si è occupato dello spazio in IRC con una prospettiva linguistica.

Dall'invenzione delle prime interfacce grafiche i dati e i flussi di dati vengono rappresentati da icone, metaforizzati ed inclusi in uno spazio: quello delle finestre dei sistemi operativi, della scrivania, delle cartelle e del cestino. Non dovrebbe stupire, quindi, che la terminologia dei *software* e del gergo tenda a rappresentare topologicamente l'occasione di incontro della chiacchierata telematica: gli utenti si localizzano all'interno di “stanze”, come se il terminale video del loro *personal computer* fosse semplicemente una soglia che attraversano:

- (1) <Massimiliano> Formula di rito: c'è qualcuno di La Spezia o della Liguria in generale *qua dentro*?

<Guest29560> *ECCOMI QUA DISPONIBILE PER TUTTI*

<Coquin> ci è molta gente *su questo posto!*

⁵ Il paradigma nel quale questa ricerca va inserita è quello naturalista relativistico (Gulotta 1999), due dei cui assunti sono che la scienza crea le realtà e che le ricorsività sono spesso collegate tra loro dalla prospettiva dell'autore (a tal proposito va ricordato Corder [1973 (1988)]): lo scopo di questa ricerca, di strutturalismo debole, non è consegnare una verità unica intorno alle cose quanto offrire una prospettiva e degli strumenti d'indagine utili.

⁶ La dizione “realtà virtuale” qui non è accolta in favore di un più corretto per le IRC “realtà digitale”.

Naturalmente non mancano riferimenti a luoghi del mondo concreto a denotazione variabile (presentata progressivamente negli esempi che seguono):

(2a) – lo spazio immediatamente circostante il parlante, come la sua scrivania o il desktop⁷:

Stabiet: racconti *qui* non ne trovo

Stabiet: però se vuoi te ne scrivo uno per domani

(2b) – la stanza o l'edificio in cui l'utente si trova:

irrocchi: fra poco *qui* chiude io andrò a comprarmi degli occhiali da vista :)

(2c) – la città in cui risiede abitualmente l'utente o in cui è al momento in cui chiacchiera:

<muttolo> *qui* a bari hanno aperto un netcafé e mi stavo flipando sullo schermo!

(2d) – la nazione in cui si trova l'utente:

<kibass> qualcuno sa quando esce Blair Witch Project *qui* da noi?

E neppure mancano localizzazioni ambigue, che cioè possono essere riferite tanto ad uno dei due termini in modo esclusivo – ma non necessariamente perspicuo – quanto ad entrambi; nel primo esempio il *qui* è il luogo in cui risiede il computer, oppure la stanza in cui chiacchierare, mentre nel secondo *qua* può essere riferito al mondo digitale in opposizione al *là* del mondo concreto, oppure possono riferirsi entrambi al mondo concreto con il prossimale per il luogo in cui è l'utente ed il distale per il *server* attraverso cui l'utente si connette alla rete⁸:

(3) Stabiet: io penso mi attaccherò *qui* già al mattino

SARA@194.243.43.20: . . . [Wed, Jun 30, 10:53AM ITA]

⁷ In questo caso, come per *chiacchierare* e *chattare*, l'uso del termine inglese non è dovuto ad irresistibile anglofilia quanto alla differente intensione dei lemmi: in Italia *chattare* ha il tratto semantico [per mezzo del computer] in più rispetto a *chiacchierare*, allo stesso modo il *desktop* è sì una scrivania, ma [in video], [di interfaccia].

⁸ Anche se due fatti orienterebbero l'interpretazione verso la prima possibilità: l'uso di *pc* invece di *server*, e il fatto che, come vedremo, l'avverbio *qua*, in contrasto con *qui*, è usato generalmente per *origines* interne alla realtà digitale.

DA CASERTATU DALLA SPAGNA!

[...]

erMoroz@151.99.238.49: . . . [Wed, Jun 30, 10:55AM ITA]

Sara: no, il pc è là e io sono *quà* [sic]

Si tratta di una questione di selezione dell'*origo*, una selezione la quale, *a priori*, determina un certo uso di indessicali.

Alle tre possibilità si attribuiranno le etichette di: deissi esomediali, per i riferimenti a persone o luoghi esterni alla realtà digitale prodotta; deissi endomediali, per i riferimenti interni; deissi liminari, infine, per i casi problematici o duplici, come quelli riportati in (2a) e in (3).

La questione della determinazione dell'*origo* è problematica per gli stessi utenti, come dimostra lo scambio in (4)⁹:

- (4) <laina—> dov'è che sei?
<jamiro> intendi la città

Operata questa propedeutica distinzione, si può passare ad una trattazione più minuziosa dei deittici.

3. *La deissi personale*

3.1. *io: la prima parola del chattatore*

Se nel corso dell'interazione in IRC vengono creati mondi verbali, l'atto creativo, continuo e comunitario, avviene grazie ad uno sdoppiamento: l'utente concreto modella con la materia verbale uno o più utenti digitali e poi concede loro il soffio della vita e della parola: sarà poi questa persona intermedia e dipendente dal mondo concreto a creare e vivere il mondo diegetico.

La dicotomia persona digitale-persona concreta presenta alcune analogie con la dicotomia personaggio-attore del teatro: in entrambi i casi le doppie persone fanno riferimento ad un testo composto da battute ed

⁹ Nel quale il secondo enunciato andrebbe completato con un punto interrogativo (lo scambio è avvenuto in una stanza privata, con due soli utenti, e <jamiro> vuole sapere se <laina> si riferisce appunto alla città oppure alla stanza pubblica nella quale si trova e dalla quale l'ha chiamata).

indicazioni sugli atti (gli enunciati preceduti da asterisco, illustrati nel § 2) che vengono compiuti e che viene rappresentato in una situazione di compresenza con un pubblico.

E tuttavia, quando l'attore di teatro pronuncia la parola *voi*¹⁰, il referente del pronome enunciato può essere stabilito in base ad una semplice verifica sulle condizioni di felicità del suo atto¹¹: se esiste una battuta convenzionale come quella che egli pronuncia, se la pronuncia correttamente e completamente; se le circostanze e le persone sono appropriate secondo quanto specificato dal copione e dalle consuetudini teatrali, allora il referente saranno gli altri personaggi sulla scena, altrimenti gli spettatori.

In *IRC* la natura del contesto cambia l'applicabilità delle condizioni di buona riuscita¹². Vediamo alcuni esempi:

(5a) <westwind^> ehi vecio *io* devo andare

<bubino> chi chatta con me?

<Gattolepa> *io*

(5b) <Meg24lassente> che poi se fa la pipi addosso e devo cambiarlo
io:ppP

(5c) <nemesi> ciao a tutti

<Oltraggio> lasciate perdere le chiacchiere

<Nauij> chi è tutti?

<Oltraggio> ciao nemesi

<Nauij> sei un oltraggioso essere di canapa hawaii

*** BimBoM (bios@a-va4-5.tin.it) has joined #poesia

*** Oltraggio is now known as Tutti

<Tutti> *io* sono tutti

<Tutti> nemesi aveva salutato me

Per selezionare il referente giusto, in questi casi, non è possibile fare

¹⁰ E ancora di più quando la parola pronunciata è *qui*. La medesima ambiguità è stata rilevata da Ricca (1989: 64) per gli avverbi deittici di luogo nel greco antico in Platone e Aristofane.

¹¹ Il fenomeno, pur nella diversità, è per effetti simile a quello individuato da Giordano (1989: 410-412) proprio per i deittici di persona nel *Miles Gloriosus* plautino. Quanto alle condizioni di buona riuscita, va naturalmente considerato a parte il caso dell'improvvisazione, caratterizzata da sue specifiche condizioni.

¹² Anche a questo è certamente connesso il fatto che la rappresentazione a teatro è fatta per altri, quella in *chat* "per se stessi".

*** Marinna (ana@pm3mod8.albanet.com.mx) has left #italia
*** SVIZZERO (Mich@pop-zh-13-2-dialup-31.freesurf.ch) has
joined #italia
<IXanadul> tu tornaci fa sempre bene
*** mario^^ has quit IRC (Write Error: Connection timed out)
<RAGAZZACCIO> grazie csanaaaaa
<Becco> Anche brutte
<Meg24|assente> *che poi se fa la pipi addosso e devo cambiarlo*
io:ppP

In questo caso, il pronome è pronome della sola persona digitale (esattamente come nel caso in (5c)) e il verbo indica un'azione che, se dovrà essere compiuta, verrà compiuta soltanto da <Meg24|assente>, e non dall'utente concreta che usa questo pseudonimo.

Le persone digitali sono dunque solo in parte dipendenti da quelle concrete: l'esistenza delle seconde è condizione necessaria ma non sufficiente per l'esistenza delle prime, ed esse sono caratterizzate da tratti parzialmente differenti.

Inoltre, i casi in (7) illustrano un'altra peculiarità della pragmatica delle *chat*:

(7) <Entony> *io* sono una bellissima ragazza

<AngelodiCharlie> *io* sono una lei

È vero che questi enunciati potrebbero effettivamente riferirsi agli utenti connessi, ma si tratta di atti linguistici non soltanto descrittivi: infatti asserire una propria caratteristica significa fare in modo che le altre persone digitali interagiscano di conseguenza; esiste una perlocutività che “funziona” perché non tiene conto della semantica vero-condizionale: gli utenti di *chat*, come gli spettatori a teatro o i lettori di un romanzo, operano una sospensione di giudizio, perché un giudizio di questo genere non è necessario all'interazione. Quell'*io* è dunque riferibile ad entrambe le persone, se non prima che ad altre alla persona digitale la quale viene creandosi proprio attraverso simili enunciati.

Ha luogo quindi una frattura di confini, tra il personaggio e chi lo crea, che assai raramente è possibile notare nell'ambito teatrale. Il confine della bipartizione attore-maschera è però linguisticamente poco netto: sono relativamente rari i casi in cui il pronome indica in maniera

esclusiva un referente concreto o un referente non concreto, mentre sono sensibilmente di più i casi in cui ci si riferisce ad entrambi o ad uno indefinibile. Tale indeterminatezza è dovuta alla stessa natura negli pseudonimi: essi sono più che maschere (e tra l'altro non mascherano, ma svelano, come affermano Paccagnella 2000: 98 e Jaffe / Lee / Huang / Oshagan 1995). Può addirittura trattarsi di contenitori: negli esempi in (8) troviamo tre *nicknames* collettivi, usati dichiaratamente da più persone concrete contemporaneamente.

- (8) <LeiLui> nessuna ragazza per noi?
<zanzarine> yoghi chattiamo noi con te
<stefano> ciao a tutti io sono max e ho 5anni
[...]
<stefano> e io sono elvio e ne ho 92

3.2. Le altre persone

La seconda persona non presenta, rispetto al quadro appena delineato, alcuna sorpresa: anche in questo caso il pronome va riferito di volta in volta al referente opportuno. Gli enunciati in (9) riguardano la persona concreta: infatti nel primo esempio viene citato il presunto nome e nel secondo è citato un canale televisivo che non è per definizione appartenente all'universo delle IRC.

- (9) <Ellenden> tu sei michela!!!!!!
<RAISS> black ma tu lo vedi su tele+?

Gli esempi in (10) si riferiscono sempre invece alla persona digitale, perché gli atti sono realizzati solo nel mondo diegetico; in particolare, il secondo esempio è costituito da un *flame*¹⁵, pratica che, seguendo Floridi (1995), possiamo affermare essere diretta più agli *avatar* che alle persone concrete: l'attribuzione può suscitare qualche perplessità, ma come in

¹⁵ Un *flame* è uno scambio di insulti.

altri casi di *flaming*¹⁶ anche qui la propensione al gioco è evidente, per esempio nel ricorso a formule tipicamente infantili, e la priorità di questo aspetto rispetto a quello offensivo indurrebbe in effetti ad ascrivere tale sequenza di atti non tanto al mondo concreto quanto a quello digitale, del quale la dimensione ludica è caratteristica pregnante e pervasiva¹⁷.

(10) <ARANCIAME> [AnTaLm] zitto *tu* e arrolla :PPP

<redmoon> sei ripetitivo fenicio
<fenicio> e *tu* sei un pigliainculo
[...]
<redmoon> mai kome *te*
[...]
<fenicio> *tu* mille volte + di *me*
<redmoon> stai parlando con il tuo spekkio
<redmoon> ehehehehe
<fenicio> spekkio riflesso senza ritorno

In (11) le caratteristiche citate sono comuni ad entrambe le possibili origini:

(11) <laina> bè non so sei *tu* l'esperto

<ammina> e *tu* non mi hai detto nulla dite

<chenoia> dimmi un po' di canali che vale la pena di visitare (così mi faccio anch'io un quadro)
<jamiro> dimmi *tu*
<jamiro> non so *tu* di solito quale visiti

*** ^Niimai^ (niimai@ppp-220-119.33-151.iol.it) has joined #poesia
<Drakula^> oddio...
<Drakula^> ancora *tu*???

¹⁶ Nei quali la strategia retorica più usuale è quella dell'iperbole. L'iperbole, così come in senso opposto l'eufemismo, rappresenta uno strumento di adeguamento alla Massima di Approvazione (Leech 1983: 135-138). Scherzosamente Herz (1995: 26) attribuisce alle caratteristiche dei *flames* tre possibili cause: anonimato degli insultatori, blocco del loro sviluppo mentale, distanza fisica fra questi e gli insultati.

¹⁷ Almeno nelle stanze di riferimento. Qui non si esclude che altri luoghi ospitino conversazioni di ben altro tenore (ma in quei posti, in generale, il *flame* è deprecato ed evitato).

Un caso particolare è dato dalla quarta persona, della quale vanno distinti un uso inclusivo ed un uso esclusivo¹⁸.

L'uso del *noi* esplicitamente esclusivo (12) è piuttosto raro, probabilmente perché poco *polite*¹⁹, e adoperato sono in casi di ostilità evidenti, in riferimento a *cluster* consolidati – che possono permetterselo – o da utenti poco accondiscendenti, mentre l'inclusione, quando non usata per attaccare bottone o rinforzare i contatti presi (13) o con l'effetto di esplicitare, definire gruppi di persone virtuali che vengono a formarsi in casi eccezionali (come gli *split network*²⁰ o i tentativi di ribellione agli operatori di canale) (14), è spesso riferita ad entità generiche (come *noi italiani, noi tifosi della tal squadra...*) (15):

(12) <LordYig> Anonimo parliamo tra *noi*

<walter2> *noi* stiamo vedendo tempi moderni

<[Merlino]> Io sono un po' *sigh* influenzato
[...]

<PORNOKING> a *noi* non ce ne frega un cazzo!

<Malaka> no boia non hai kapito... t'invito per la festa *nostra*...

(13) <PEPIO> ci sono ragazze che hanno voglia di ciattare?

<Guest32365> qualcuno chatta con *noi*?

<Alex_Sparty> 05 daniela^^^ 12: ben tornata *tra noi*

(14) <piastrella> ci risiamo

<piastrella> sempre *noi* rimaniamo

<NIX-> sono troppi per *noi due*!

[...]

<leleVr> Nixxxxxxxxxxxxxx che cosa sono troppi per *noi*?

¹⁸ Cfr. per esempio Cordin / Calabrese (1995: 545) e Vanelli (1995: 267).

¹⁹ Un fenomeno, questo della bassa frequenza di elementi linguistici poco "gentili", notato anche a proposito delle icone emotive che esprimono significati di segno negativo (tristezza, disappunto, rabbia), e che potrebbe richiamare la più volte indicata asimmetria tra i poli positivo e negativo, ricordata ad esempio in Guil (1997) per gli aggettivi relativi.

²⁰ Espulsione automatica da una stanza di un certo numero di utenti (la maggior parte), che si verifica quando il flusso di dati è troppo pieno.

(15) <Ricky1> arriverci a tutti – FORZA ITALIA E GLI AZZURRI!! EURO 2000 – *noi* vinceremo

<Guest30749> solo perchè giocava *da noi*

<Guest30749> pensate a van basten.....

Inoltre, nel contesto in esame, per la caratteristica delle persone digitali di poter essere referenti di più persone concrete, come citato nell'esempio (8), l'uso esclusivo del pronome deve essere dotato di due dimensioni che non abbiano a che fare con l'inclusione nella sfera empatica del parlante, ma che siano incrociate ad esso, e che invece riguardino il parlante in quanto individuo multiplo o singolo.

In altre parole, mentre il caso di due utenti concreti che usano lo stesso pseudonimo "a turno" si risolve con delle prime persone come in (17) o nel terzo esempio in (8), in *chat* è possibile il *noi = io x n*. In questo caso il parlante multiplo può essere esclusivo nei confronti dell'interlocutore in due modi: può riferirsi con il pronome *noi* esclusivamente ai parlanti, oppure può riferirsi anche ad altri che non svolgano ruoli d'interlocutori oltre che agli *io x n*.

Se a questi due tipi di uso esclusivo aggiungiamo l'uso inclusivo, che può essere inclusivo in un solo modo (quello in cui include anche gli interlocutori), ci troveremo di fronte ad una tripartizione che non può essere fatta dal parlante singolo, per il quale si applica la bipartizione usuale. Vediamo altri esempi di soggetti multipli (*noi = io x n*):

(16) <zanzarine> *noi* non lo facciamo

<ADOC10> Chi chatta con *noi*?

<KlaudiA> Giangigi secondo *noi* sei un depresso

Anche se, naturalmente, esistono casi di più utenti che usano contemporaneamente un solo *nickname*, e celano la loro molteplicità (un altro tipo di *fake*, caso non documentato), oppure di utenti che usano a turno lo stesso pseudonimo, quale era il caso del secondo esempio in (8) e del frammento in (17).

(17) <Rebels> adesso ti ripasso rebels che è tornato, io vado a fare da mangiare altrimenti oggi digiuno :-)

<Rebels> ti saluto. a presto con icq, spero.
<laina> ciao buona cenetta
<Rebels> grazie
<Rebels> riccomi. tutto bene?

I possessivi e le persone atone, che sono già stati anticipati in diversi esempi, si comportano nello stesso modo rispetto alle persone toniche, a parte forse le limitazioni d'uso sul *noi* esclusivo, che non sembrano estendersi alle forme atone del pronome (presumibilmente in questo non focali) confermando anche la necessità di una scelta fra le possibili origini, come ben esemplificano gli esempi in (18).

(18) <Gattoblepa> Se volete un tipo arrapante telefonatemi, Il *mio* nome è Fabio chiedete di me al numero (numero di telefono), divertiamoci insieme

<ambretta^> qualcuno era collegato con il *mio* nick e si faceva passare per me.....I ora fà.....:(

3.3. Referenza e persone digitali

La trattazione della deissi personale è iniziata ponendo l'ipotesi che per certi usi della lingua in *chat* si pervenga alla creazione di mondi verbali, alcuni elementi dei quali, privi di referenti fisici, sono autonomi rispetto al mondo concreto, mentre altri, essendo rappresentazioni di oggetti del mondo concreto in quello digitale, ne sono assolutamente dipendenti.

La persona digitale sta tra questi due poli, perché ha un referente concreto ma ne è parzialmente indipendente (si tratta, in effetti, di un *alter ego*), e quando la si indica ci si può riferire in maniera esclusiva ad uno dei due elementi oppure ad entrambi.

La menzione della parola in cui si manifesta la persona digitale, lo pseudonimo, è anche un modo (efficace in canali con venti utenti attivi e in assenza di gestualità ostensiva) per selezionare il proprio interlocutore²¹.

Le caratteristiche specifiche dello pseudonimo, l'assoluta unicità (il

²¹ Tale selezione, un focus deenfatico nella terminologia di Dik (1978) ed un focus interlocutivo in Givón (1989) – citati rispettivamente in Berretta (1995: 131), della quale qui è accolta la traduzione, e in Bazzanella (1994: 38) – per la sua specificità (è spesso marcato graficamente da

software non permette nomi perfettamente identici²²) e l'interpretabilità sottoposta al possesso di conoscenze relative alla regione indicale di riferimento²³, ne fanno infatti uno strumento molteplice: esso è talvolta vocativo (con funzione di appello) e talvolta²⁴ allocuzione, con funzione sintattica nella frase.

Il focus interlocutivo non grammaticalizza alcunché e non si può quindi dire che esso è deittico, vale tuttavia la pena citarlo qui in virtù del suo forte valore indicale: diversamente da quanto accade per la menzione del nome proprio nel mondo concreto²⁵, infatti, questo si ancora alla persona in maniera analoga a quanto farebbe il pronome dimostrativo o personale²⁶.

- (19) <Guest01166> come faccio a cambiare il mio nome?
<GIRGAMESC> premi /nick e nome
[...]
<AngelodiCharlie> *guest01166* devi digitare /nick e il nome che vuoi

<Charlie_Ale> cambia nick *angelo*

<NIX-> *complicato e scontento* un nick che è tutto un programma

<CECCO> ho beccato un frocio cazzo
[...]
<Guest40775> pure io *era cecco*

I rari usi alla terza persona mantengono l'indicalità contestuale dei rispettivi pronomi, infatti, <CECCO> in (19) indica ostensivamente la

maiuscole o diviso dal resto dell'enunciato per mezzo di punteggiatura ed è strettamente finalizzato all'interazione) potrebbe forse godere del nome proprio di "focus interlocutivo".

²² Per motivi evidenti: l'interazione con due utenti che usano persone digitali gemellari risulterebbe schizofrenica. Una percezione di quel tipo d'esperienza è fornita da <rebels>, in (17), senza la stessa coordinazione, però.

²³ Perché gli pseudonimi non sono proprietà privata, e non è possibile escludere che, come nel secondo esempio in (18), a distanza di un'ora due utenti diversi rispondano allo stesso pseudonimo.

²⁴ Quando non è isolato prosodicamente o strutturalmente dal resto dell'enunciato. Cfr. Maz-zoleni (1995: 391).

²⁵ La necessità di conoscere informazioni di natura extralinguistica per identificare il referente tipica dei nomi propri, che non sono per nulla deittici (come considera brevemente anche Ricca 1993: 14), qui viene meno perché la natura extralinguistica è inconoscibile, l'uso è orientato all'immediato, lo pseudonimo è l'aspetto visibile della persona digitale.

²⁶ In più ha anche le funzioni del centro di interesse comunicativo del parlante (Berruto 1985: 76).

persona digitale, la cui sostanza verbale viene riprodotta e mostrata: il tema dell'enunciato d'esempio è degli interlocutori presenti, "vicini", per i quali a causa della natura del mondo digitale non è possibile utilizzare forme pronominali²⁷.

4. *La deissi spaziale*

La letteratura sull'argomento, sulla falsariga di Fillmore (1975)²⁸, considera come elementi inerentemente deittici dell'italiano:

- gli avverbi di luogo (*qui, qua, lì, là*);
- gli aggettivi e i pronomi dimostrativi (*questo, quello, codesto, ecc.*), dei quali non ci si occuperà;
- i verbi di moto (*andare, venire*).

4.1. *Avverbi di luogo*

La regione deittica individuata dagli avverbi di luogo, come anticipato, può essere piuttosto ampia. Le funzioni che tali avverbi rivestono sono più o meno le stesse anche in questo contesto comunicativo marcato; le specificità sono poche ma sostanziali: i due avverbi di prossimità paiono rivestire, nel *corpus* di riferimento, funzioni lievemente diverse.

In particolare il *qua* è usato generalmente per deissi endomediali, con ancoraggi ad azioni – il bandire dalla stanza di chat, in (20a) –, luoghi "limitrofi" – in (20b), *IRCnet*²⁹ – ed un tipo di utente – gli uomini, per sineddoche in (20c) –:

(20a) <NIX^^> bastià tra un pò *qua* mi bannano³⁰ per flod

(20b) <S-Alex> scappo da ircnet a vedere se *qua* e un po meglio:)

²⁷ L'ultimo esempio in (19) va probabilmente glossato. O tradotto: Cecco si lamenta perché si è imbattuto, in un momento precedente l'enunciazione, in un omosessuale. Guest 40775 replica: "anch'io ho incontrato un omosessuale e l'omosessuale che ho incontrato io è Cecco", cioè "sei tu/è lui".

²⁸ Per esempio Levinson [1983 (1985: 113-117)] o Vanelli (1995: 269).

²⁹ La distinzione tra *IRCnet* ed altre reti quali *EFnet*, *DALnet*, *UNDERnet*, è una di quelle finenze tecniche – ininfluenti per la vita dell'utente medio – al corrente della quale sono pochi.

³⁰ *Bannare* calco dall'inglese *to bann*, è usato in luogo del corrispondente italiano *bandire* (Pistolesi 1998).

(20c) <can> *qua* solo cazzo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Pochissime le eccezioni, con alcuni casi di deissi liminare:

(21) <Elfoscuro> *qua* si studia, mika si fankazzeggia kome dalle tue parti;)

* ciak^ ciao buona giornata a te, oggi *qua* splende il sole.

<aldu> RESTEREMO SEMPRE *QUA* FINCHE' IL NAPOLI VINCERA' PERCHE' IL NAPOLI E' LA SCUADRA DEGLI ULTRA'!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

L'avverbio *qui*, invece, (di frequenza decisamente maggiore) è usato indifferentemente per tutti e tre i tipi di deissi; diamo in (22) alcuni esempi di deissi endomediali oltre a quelli – esomediali – già visti in (2).

(22) <westwind^> ehi vecio io devo andare
<westwind^> domani sera sono *qui*

<Vanya> c'e nessuno di UD *qui*???

<leoncina> ciao a tutti, sono *qui*!!!

<^^Storm^^—> possibile che anche *qui* devo sentir parlare di calcio?

La spiegazione che può essere data a questo fenomeno³¹ riguarda il carattere di non determinatezza e non circoscrizione (Vanelli 1995: 272) che ha *qua* rispetto a *qui*: considerando questo aspetto, infatti, è molto più facile comprendere come il primo sia diventato preferenziale per indicare coincidenza, inclusione o prossimità in uno spazio non facilmente immaginabile in termini di spazialità, rispetto ad un avverbio che invece determina con più precisione.

La difficoltà di immaginare lo spazio nel quale avrebbero luogo le interazioni è dimostrata dal fatto che i topodeittici incontrati sono soprattutto del tipo di inclusione, e non di prossimità o coincidenza; tale

³¹ Lo scambio: “<lalla> sono qui sotto false sembianze e tu?” “<lino^^> lavori nel mio stesso ufficio????”, sembra confermare il fatto che la distinzione è anche percepita dagli utenti.

spazio non viene cioè ulteriormente suddiviso o articolato in luoghi ai quali fare riferimento: quasi non esiste un termine distale endomediale.

L'uso di *lì* e *là* è infatti in larga parte attestato limitatamente a citazioni o giochi di parole (26); il primo, più frequente, è usato per deissi liminari³²:

- (23) Stabiet: scusami tre minuti...
Stabiet: resta *lì*
irrocchi: attendere prego...
Stabiet: racconti qui non ne trovo

o esomediali:

- (24) <Paint> sig, tra quanto vai alla domus?
[...]
<sigKILL> Paint: tra un paio d'ore dovrei essere *lì*

<laina> *lì* vicino c'ho passato una mini vacanza stupenda!

Lo si trova, insieme a *là*, inoltre per riferimenti – endomediali – ad altre stanze di *chat*, a siti, addirittura ad altri *server*:

- (25) <Osirid3> *lì* io sono BluNight

<Elfoscuro> vatti a vedere il sito
[...]
<chenoia> uff, che fatica andare fino *la*

Le deissi endomediali sono tuttavia assai rare. Più spesso gli avverbi di distanza sono inseriti in interventi quali i seguenti, in usi non-indicali (26a), non esclusivamente idiomatici (26b) o giochi verbali (26c):

- (26a) <fenicio> no no quel luna rossa *lì* è cupio

<ARANCIAME> ^Hydra^ Zokkola veramente sta valeria *là*?

- (26b) <^ambra^> 12ciappa *là*

<Wella> Bella *lì* bucc

³² L'esempio in (23) potrebbe essere esomediale: se si fosse trattato di un proximale, poiché gli utenti non condividono lo stesso spazio concreto, non ci sarebbero state in effetti ambiguità.

- (26c) <sard-aeui> come fai pipi' ???
[...]
<POWdER> bella questa
<sard-aeui> questa e' una bella domanda
<]KokAinA[> <]KokAinA[> in bagno
<]KokAinA[> <]KokAinA[> che domanda
<schumy> per carlotta un saluto da schumy
<sard-aeui> coca non dove ma COME
<sigKILL> :DDDDDDDDDD
<]KokAinA[> non ne posso proprio più
<]KokAinA[> io la faccio lì
<sard-aeui> io la faccio *QUI*

In alcuni casi, come gli ultimi di entrambi i gruppi appena presentati, andrebbe poi considerato il tratto della empatia verso l'interlocutore: si consideri l'ultimo caso in (26a), in cui l'avverbio di distanza è addirittura affiancato ad un aggettivo dimostrativo prossimale, in apparente contrapposizione.

4.2. *I verbi di movimento e lo spazio impossibile*

Il riferimento alla stanza di *chat* come areale e indeterminato, e come regione precisa rispetto ad altre porzioni del mondo digitale (altre stanze, la rete in generale) o rispetto al mondo concreto, si rispecchia anche nell'uso dei verbi inerentemente deittici *andare* e *venire*.

Il verbo itivo è piuttosto frequente³³ in una particolare forma standard di deissi liminare, quella che indica l'azione di uscire dalla stanza, nella specifica denotazione dell'uscita permanente la cui conseguenza è la scomparsa dello pseudonimo dall'elenco delle persone digitali presenti:

- (27) <FRENsis^^> prima ke vai almeno mi saluti?

<BRITTI> prima di *andare* un saluto a "*****"giada 88*****"ci vediamo dopo

³³ Tanto usuale da essere usato assolutamente, senza avverbi o locuzioni avverbiali che ne chiariscano il senso.

<sigKILL> ozan: DRacula ascolta hipop, ma *se n'è andato* senza salutare

<rosablu> ci vediamo domani

[...]

<Lilly\> dove *vai*?

È invece una deissi esomediale quella per cui si è o sarà disattenti e silenziosi per un certo tempo (lo sono anche i casi segnalati con il morfo [_away] o i suoi allomorfi postposti al *nickname*): quando lo pseudonimo permane nella realtà digitale mentre l'utente si allontana dal terminale è per definizione soltanto la persona concreta – che fa riferimento al suo spazio indicale – che compie il movimento:

(28) <narcois> scusatemi devo *andare* in bagno urgente.....

Non sono infrequenti le deissi esomediali pure, fra utenti tradizionalisti:

(29) <wally_to> *vai* in canada con i tuoi o con amici o con la girl?

Per quanto riguarda le deissi endomediali ci si trova di fronte ad una prevedibile partizione del mondo digitale (nel suo complesso, non nella porzione specifica delle IRC) in regioni mediali:

(30a) – una finestra nell'interfaccia del programma di *chatting*:

<Osirid3> allora se vuoi andare su un altro server

<Osirid3> *vai su status*

<Osirid3> e scrivi /server irc.tin.it

<Osirid3> e dopo che ti sei connesso con questo nuovo server entra su Torino

(30b) – una directory del computer che sta usando l'interlocutore:

<Dragon19> Hulio *vai nella directory* dove hai il programma per chattare nella cartella download e lo trovi li

(30c) – un altro canale sullo stesso *server*:

<sigKILL> Ajeje: *vai su #giaveno*

(30d) – un sito della rete:

<Zipper75> dragon *vai sul mio sito* e accattati tutt kos :)))

Infine, *andare* è usato per gli insulti, per invitare il proprio interlocutore a procedere in un discorso (31), oppure - con cancellazione della componente indicale - nelle accezioni di “funzionare” o “fare”, non diversamente che nel mondo concreto, peraltro.

(31) <TUONO> uaglio vi posso dare un sito veramente potente
<ac1d0> vai

<cartmans> vai avanti

Il ventivo, in particolare in relazione alla forma liminare, presenta alcune particolarità d’uso. Tale movimento, infatti, non può essere comunicato se non fra quanti già condividono lo spazio indicale. Il moto dal digitale verso il concreto è quindi *a priori* irrealizzabile in IRC³⁴.

Invece, il moto dal concreto verso il digitale è sottoposto ad alcune limitazioni d’uso: non può esistere una forma liminare per la prima persona del presente indicativo, nè per le persone dell’imperativo³⁵, di nuovo per il fatto che enunciatore ed ascoltatore dovrebbero condividere lo stesso spazio nello stesso momento.

Avremo così prioritariamente deissi endomediali o deissi esomediali, con pochi dubbi.

La deissi endomediale presenta la consueta varietà denotativa e figura un moto verso il canale in cui è enunciata la frase oppure verso quello nel quale l’enunciatore colloca la sua *origo*, o una parte della sua *origo*, o una delle sue *origines*³⁶. Il riferimento può essere allora:

³⁴ Un caso teorico di ventivo usato per descrivere un moto di questo tipo potrebbe essere quello dell’utente che dica ad un interlocutore con il quale condivide lo spazio concreto: “adesso vengo lì”, intendendo dire che uscirà dalla *chat room* per compiere il movimento. Ma un tale enunciato non farà parte di alcun *log* per l’ovvio motivo che se fosse scritto non verrebbe percepito dall’interlocutore. Esiste una differente selezione di tratti semantici, fra i verbi *andare* e *venire* così come essi sono impiegati in IRC, che implica che l’azione del primo possa aver inizio sia all’interno che all’esterno della realtà digitale (come si è visto in (28)), mentre l’azione del secondo non può che iniziare all’interno di quello spazio.

³⁵ Fanno eccezione tutti i presenti futurali (“domani vieni anche tu”, esempio fittizio) e gli imperativi che non prevedono di essere realizzati nel breve periodo, oltre naturalmente ai passati (<Luke-77> e sono venuto qui [sic]) e ai futuri (“verrò domani sera”, esempio fittizio).

³⁶ Tutti gli interventi in (32b) sono enunciati di persone digitali che si affacciano su un canale ed invitano gli interlocutori a recarsi in un altro canale, in cui è di solito collocata l’*origo*; nel terzo, ad esempio, il parlante, un operatore di IRC, invita un utente infettato da un virus informatico ad “andare” in una stanza specifica per questo tipo di problemi diversa dalla stanza generica, #napoli,

- (32a) – Al “campo visivo” (elenco partecipanti, campo degli enuncianti) del parlante:
<R0nEeNT> Arkaaaa *viene* fuori!!!!
- (32b) – Ad una stanza “prossima” a quella in cui avviene l’enunciazione:
<IXanadu> Millenio falla *venire* su #italiahelp

<danix> *venite* su #barimbamboys verra DATO L’OP A CHI FARRà VENIRE + PERSONE

<AYALA_Baol> checco sei infettato *viene* su #italiahelp
- (32c) – Ad un sito in Internet:
<KLES> 0,2 *viene* a scoprire il KLES appeal 0,4 www.kles.it
- (32d) – Ad un luogo non meglio definito del mondo digitale:
<Basketman> cavolo sono tornati tutti i bot
<Bucky> si ma da dove *vengono*?
<Basketman> non ne ho idea

Da notare anche il fatto che il luogo nel quale si viene sia sempre retto dalla preposizione *su* e quasi mai da *in* o *a*; tale preferenza è sicuramente da attribuirsi alla maggiore frequenza d’uso del lemma *canale* piuttosto che *stanza*³⁷, entrambi derivanti dalla terminologia inglese, da *chat room* e da *channel*, con il secondo termine meno trasparente e più gergale del primo.

Le deissi esomediali presenti sono quasi tutte pure (manca il tipo specifico di allontanamento temporaneo), e appaiono spesso in referenze futureli prossime, anche quando il tempo di coniugazione è il presente:

- (33) <dreni> chi vuole *venire* a vedere un film con me?
[...]
<Sartax> io voglio *venire* a vedere il film

<IFuN!> cmq gli hanno rubato la macchina
<IFuN!> e non sa ancora come *venire*

in cui era enunciata la frase. L’effetto, analogo ad alcuni usi del mondo concreto (il dottore che invita il paziente a “venire in ufficio” quand’anche egli stesso non vi ci si trovi al momento dell’enunciazione), va tuttavia distinto per il suo valore aggiunto (<AYALA_baol> probabilmente era infatti anche nella *chatroom* #italiahelp).

³⁷ E con il secondo meno infrequente nelle chiacchierate con pochi utenti.

<Guest74072> se *viene* a napoli ti rompo il culo stronzo

<HAVANA_7> Lello allora oggi a che ora *viene*????????????????????????????????

<HAVANA_7> e a che ora chiude la palestra?

<PUFFINO> se 6 f *vengo* io. sono di napoli.

<Dragon19> TlgrOttA ma stasera *viene* ????

[...]

<[A]DoNe_> :Dragon19:..." TlgrOttA ma stasera *viene* ???? Dragon porco.....

L'ultimo esempio in (33) contiene inoltre un gioco verbale alquanto trito basato su uno slittamento di significato: non troppo raramente il verbo *venire* è impiegato proprio nell'accezione di "raggiungere l'orgasmo", "eiaculare".

5. Conclusioni: quale deissi in IRC?

La deissi è il processo di collocazione e identificazione di persone, oggetti, eventi ed attività di cui si parla o a cui ci si riferisce, in relazione al contesto spazio-temporale creato e sorretto dall'atto dell'enunciazione e dalla partecipazione ad esso (Lyons 1977: 637). Delle tre categorie di deissi che la linguistica riconosce concordemente, spaziale, personale e temporale, sono state selezionate le prime due, il cui uso innovativo risulta particolarmente stimolante, mentre su di un ulteriore tipo, quello della deissi fantasmatica, devono essere brevemente fatte alcune considerazioni.

Nella formulazione di Mazzoleni (1985: 226), che riprende Bühler (1934), la deissi fantasmatica è caratterizzata dalla possibilità di fare riferimento ad uno *Zeigfeld*, o campo indicale, esterno al campo percettivo al momento dell'enunciazione per mezzo di una proiezione dell'immagine tattile del corpo del parlante.

Conte (1999: 61) porta inoltre l'attenzione sulle due possibili *Versetzungen*, trasposizioni, individuate da Bühler (1934), che definisce come *spostamento ideale del soggetto* (il moto di un soggetto agente nello spazio di riferimento) e *spostamento ideale di un oggetto* (la collocazione di un oggetto nello spazio di riferimento).

Una prima approssimativa occhiata alla comunicazione in *chat* incasellerebbe immediatamente la deissi oggetto della presente ricerca nella categoria della deissi fantasmatica: il campo indicale è fuori dal campo percettivo dell'utente, che vi fa riferimento per mezzo di una maschera digitale, un *alter ego* che potrebbe essere identificato con una proiezione della sua immagine tattile; inoltre, nello spazio digitale, come si vedrà, avvengono esattamente due tipi di trasposizione: movimenti delle *personae* digitali e collocazione di oggetti non concreti.

Ma allo sguardo più attento non sfuggiranno alcune sottili distinzioni: non solo il campo indicale è fuori dalla "gittata" percettiva dell'utente, ma è decisamente al di là di ogni possibile concettualizzazione tradizionale (dai *šāš jihat*³⁸, ai tre sistemi di orientamento citati da Mazzoleni 1985: 220): si tratta di un territorio privo di metrica³⁹, qualcosa che si può raggiungere e che può ospitare individui ma che non è divisibile in altri spazi più piccoli e al cui interno non è possibile orientarsi. Non a caso, in IRC non troviamo sopra, né sotto o destra o sinistra, e non si dà il caso di *avatar* davanti o dietro ad altri se non in usi non letterali. Le persone digitali non occupano alcuno spazio, non sono *corpi* fisici, e in molti casi gli pseudonimi non prevedono nemmeno una forma (quale attribuire infatti, ad esempio, a <_sexxxx_>?).

Inoltre il mondo digitale non è fittizio: differisce da un qualsiasi luogo di quel tipo perché è un mondo la cui esistenza è sottratta ad un solo creatore/utente o atto creativo, slegato da ogni *pattern* narrativo preordinato, i cui abitanti coesistono indipendentemente gli uni dagli altri: si tratta di un luogo reale e non virtuale, vivo, mutevole, pur nel suo anomalo manifestarsi.

Per questi motivi, non si è parlato di deissi fantasmatica né di quella periferica forma di *Deixis am Phantasma* che ha nome di deissi analogica (Mazzoleni 1985: 238, e Klein 1982).

Parimenti l'ipotesi secondo la quale si tratterebbe di deissi testuale va scartata: anche se si accoglie il dato che la realtà digitale è tutta ver-

³⁸ I sei lati del mondo sono: alto-basso, destra-sinistra, davanti-dietro; si tratta di una espressione persiana che indica ogni possibile localizzazione spaziale raggiungibile (Cardona 1988: 1).

³⁹ Cioè di un algoritmo per definire le distanze all'interno dello spazio. La realtà digitale delle IRC si configura quindi come avente luogo in uno spazio invisibile, e si distingue per questo da tutte le altre realtà digitali create attraverso il *computer*, dai *MUD* divisi in ambienti a volte puntigliosamente descritti (Reid 1995, Hertz 1995) alle realtà virtuali propriamente dette (Auskstakalnis / Blatner 1992).

bale, e che quindi questo tipo di deissi è analoga alla deissi testuale sia per *Zeigfeld* che per oggetto (cfr., a tal proposito, Conte 1999), va puntualizzato che gli ancoraggi della deissi in *chat* non hanno alcuna funzione di organizzazione del testo (Conte 1999: 19), manca cioè la natura metatestuale essenziale per la definizione di deissi testuale. Riformulando: esistono delle deissi testuali – in enunciati del tipo: “come ho detto prima” – che sono qualitativamente diverse dalle deissi presentate in questo articolo, le quali di conseguenza non vi possono essere associate.

Quale tipo di deissi si trova di fronte quindi il lettore (che sia utente o linguista)?

Una deissi situazionale ordinaria applicata in un contesto straordinario, anzi, una deissi applicata ad un contesto non preesistente, una deissi che crea il contesto con il suo essere enunciata - a meno che non si pensi che la creazione del mondo digitale inizi nell'intenzione dell'utente, ma è una possibilità che qui si scarta.

Si potrebbe limitare l'applicabilità di quanto affermato, e dire che la deissi crea il mondo digitale solo nei suoi usi innovativi. Ma anche gli utenti tradizionalisti dicono *qui* (anche se possono dire *io* intendendo esattamente se stessi e non le loro persone digitali), e quindi anche loro attribuiscono una qualche spazialità al mondo digitale. Forse, e questo è il vero discrimine tra uso innovativo ed uso tradizionale, gli utenti innovativi accettano di essere presenti in quello spazio, di esperirlo nei suoi più bizzarri aspetti e di indossare gli inconsueti panni dei suoi abitanti. In un sintagma, di essere digitali.

BIBLIOGRAFIA

- Amizzoni, Maurizio / Mastidoro, Nicola / Sposetti, Patrizia, 2002, "Il lessico dei giovani nella comunicazione in chat". In: Piemontese, Emanuela (a c. di), *Lingue, culture e nuove tecnologie*, 145-163.
- Aukstakalnis, Steve / Blatner, David, 1992, *Electronic Mirages. Arts, Sciences and Technics of Virtual Realities*, Berkeley, Peachpit Press (trad. it. di G. P. Picco e Shake, Milano, Feltrinelli, 1995).
- Bazzanella, Carla, 1994, *Le facce del parlare, un approccio pragmatico all'italiano parlato*, Firenze, La Nuova Italia.
- Berretta, Monica, 1995, "Ordini marcati e costituenti maggiori di frase: una rassegna". *Linguistica e filologia* 1: 125-165.
- Berruto, Gaetano, 1985, "«Dislocazioni a sinistra» e «grammatica» dell'italiano parlato". In: Franchi De Bellis, Annalisa / Savoia, Leonardo M. (a cura di), *Sintassi e morfologia della lingua italiana d'uso. Teorie ed applicazioni descrittive*, Roma, Bulzoni: 120-153.
- Berruto, Gaetano, 1995, *Fondamenti di sociolinguistica*, Roma, Laterza.
- Bühler, Karl, 1934, *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*, Jena, Fischer (trad. it. di S. Cattaruzza Derossi, Roma, Armando, 1983).
- Cardona, Giorgio Raimondo, 1988, *I sei lati del mondo, linguaggio ed esperienza*, Bari, Laterza.
- Conte, Maria Elizabeth, 1999, *Condizioni di coerenza. Ricerche di linguistica testuale*, Torino, Edizioni dell'Orso.
- Corder, Stephen, 1973, *Introducing Applied Linguistics*, Harmondsworth, Penguin Books (trad. it. di A. Giacalone Ramat, Bologna, Il Mulino, 1988).
- Cordin, Patrizia / Calabrese, Andrea, 1995, "Il pronome". In: Renzi / Salvi / Cardinaletti (a c. di): 535-645.
- Danet, Brenda / Ruedenberg-Wright, Lucia / Rosenbaum-Tamari, Yehudit, 1997, "HMMM... Where's that smoke coming from?, Writing, Play and performance on Internet Relay Chat". *Journal of Computer-Mediated Communication* [Online] 2/4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol2/issue4/danet.html>.
- Dik, Simon, 1978, *Functional Grammar*, Amsterdam, North-Holland.
- Fillmore, Charles, 1975, *Santa Cruz lectures on deixis*, Bloomington, Indiana, Indiana University Press (ristampato come *Lectures on Deixis*, CSLI, Stanford).
- Floridi, Luciano, 1995, *E-mail, il dialogo silenzioso*, lezione del seminario di Filosofia del Linguaggio tenuta il 11-11-1995 all'Università degli Studi di Torino, Torino.
- Giordano, Paola, 1989, "La deissi personale nella comunicazione drammatica: analisi del *Miles Gloriosus* di Plauto". *Lingua e Stile* 3: 409-433.

- Givón, Talmy, 1989, *Mind, code, context. Essays in Pragmatics*, Hillsdale, Erlbaum.
- Guil, Pura, 1997, “Gli aggettivi relativi e le liste di frequenza”. In: De Mauro, Tullio / Lo Cascio, Vincenzo (a cura di), *Lessico e grammatica, teorie linguistiche e applicazioni lessicografiche*, Roma, Bulzoni: 25-30.
- Gulotta, Guglielmo, 1999, *La scienza della vita quotidiana*, Milano, Giuffrè Editore.
- Herring, Susan, 1999, “Interactional Coherence in CMC”, *Journal of Computer-Mediated Communication* [Online] 4/4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol4/issue4/herring.html>.
- Herz, J.C. (1995), *Surfing on the Internet*, U.K., Abacus (trad. it. di G. Giobbi / Shake, Milano, Feltrinelli).
- Jaffe, Michael / Lee, Young-Eum / Huang, Li-Ning / Oshagan, Hayg ,1995, *Gender, pseudonyms, and CMC: Masking identities and baring souls*, Annual conference of the International Communication Association, Albuquerque, <http://research.haifa.ac.il/~jmjaffe/genderpseudocmc.html>.
- Leech, Geoffrey, 1993, *Principles of pragmatics*, New York, Longman.
- Levinson, Stephen, 1983, *Pragmatics*, Cambridge, Cambridge University Press (trad. it. di M. Bertuccelli Papi, Bologna, Il Mulino, 1985).
- Lyons, John, 1977, *Semantics*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Mazzoleni, Marco, 1985, “Locativi deittici, deixis am Phantasma, sistemi di orientamento”. *Lingua e Stile* 2: 217-246.
- Mazzoleni, Marco, 1995, “Il vocativo”. In: Renzi / Salvi / Cardinaletti (a c. di): 377-402.
- Paccagnella, Luciano, 2000, *La comunicazione al computer*, Bologna, Il Mulino.
- Piemontese, Emanuela, 2002, *I bisogni linguistici delle nuove generazioni*, Firenze, La Nuova Italia.
- Pistolese, Elena, 1998, *IRC: una nuova tecnologia della parola. Guida storica, linguistica e tecnica*, <http://www.italica.org>.
- Reid, Elizabeth, 1991, *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*, Melbourne, <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>.
- Renzi, Lorenzo / Salvi, Giampaolo / Cardinaletti, Anna (a cura di) (1995), *Grande grammatica di consultazione*, vol. III, Bologna, Il Mulino.
- Ricca, Davide, 1989, “Gli avverbi deittici di luogo in Platone e Aristofane”. *Lingua e Stile* 1: 57-88.
- Ricca, Davide, 1993, *I verbi deittici di movimento in Europa: una ricerca interlinguistica*, Firenze, La Nuova Italia.
- Vanelli, Laura, 1995, “La deissi”. In: Renzi / Salvi / Cardinaletti (a c. di): 261-375.
- Wolf, Gary / McLuhan, Marshall, 1996, “Channeling McLuhan. The wired Interview with Wired’s patron saint.”. *Wired* 4.01: 128-133.

