

Videogiochi online ed estremismo violento

Il mondo dei videogiochi online

I videogiochi online sono, come suggerisce il nome, videogiochi che vengono giocati attraverso tecnologie digitali, solitamente su internet. Negli ultimi anni hanno conosciuto una crescita assai consistente e sono oggi disponibili sia su apposite *consoles* sia direttamente su *devices* mobili come *smartphones* e *tablets*.

In generale, i videogiochi online presentano una grande varietà di formati: dai prodotti gratuiti di qualità modesta, per esempio del tipo *browser-based* (ovvero che possono essere giocati su internet semplicemente connettendosi al relativo sito, senza necessità di *downloads* o installazioni), ai giochi a pagamento con caratteristiche tecniche avanzate. Allo stesso modo, i videogiochi online possono coprire una varietà di generi, dai giochi di strategia, ai prodotti sul mondo dello sport, ai cosiddetti “sparatutto” (*shooter*).

Analogamente, esistono differenze assai significative anche nella vastissima platea degli utenti di giochi online divisa, peraltro, al suo interno, in innumerevoli comunità digitali. Le motivazioni individuali dei giocatori, ad esempio, possono comprendere: la voglia di superare sfide; il piacere di immergersi in una storia; l'interesse a stabilire o rafforzare relazioni sociali con altri utenti; il desiderio di competizione con gli altri giocatori (tra gli altri, Schlegel e Amarasingam 2022).

I videogiochi, specialmente online, costituiscono una delle industrie più grandi e con maggiori prospettive di crescita a livello globale, rappresentando presumibilmente il più florido settore nell'intero panorama dell'industria culturale popolare (per esempio, Robinson e Whittaker 2021).

Per quanto godano di una forte capacità di attrazione sugli utenti di giovane età, i videogiochi online non sono usati soltanto da *teenagers* e bambini, tanto che, secondo le informazioni attualmente disponibili, l'età media dei giocatori online sarebbe di 34 anni (Schlegel e Amarasingam 2022, 4). Analogamente, non si tratta di un fenomeno appannaggio del genere maschile: secondo stime recenti, tra i giocatori le donne potrebbero superare il 40% del totale (*ibidem*).

La crescita del settore non riguarda soltanto lo sviluppo di giochi e comunità online, ma abbraccia anche piattaforme online “collegate” (*adjacent*) che sono state progettate e sviluppate per rivolgersi principalmente a un pubblico di giocatori.

L'uso dei videogiochi è associato a numerosi benefici, spesso trascurati. Durante le fasi più acute della pandemia di COVID-19, ad esempio, quando molte persone sono state isolate dai propri gruppi di riferimento per lunghi periodi di tempo, i videogiochi online hanno apportato anche numerosi vantaggi, offrendo esperienze positive per stringere nuovi legami personali, sentirsi parte di una comunità, trovare nuovi interessi e scoprire nuovi aspetti di se stessi (per esempio, ADL 2020). Al contempo, come altre tecnologie moderne, i videogiochi, specialmente online, possono avere anche rilevanti effetti negativi e porre sfide impegnative.

Il rapporto complesso tra videogiochi online ed estremismo violento

In questo contesto, da alcuni anni si riflette sul ruolo che i giochi possono assumere nell'estremismo violento; di recente l'attenzione di studiosi ed esperti si è concentrata principalmente sull'estremismo violento di destra, ma è evidente che i rischi riguardano anche altre forme, come lo jihadismo. In modo non sorprendente, organizzazioni, gruppi e individui estremisti, che nel complesso hanno già mostrato l'aspirazione a essere pionieri nell'uso dello spazio digitale, hanno intuito le potenzialità associate ai videogiochi online e alle piattaforme collegate.

È opportuno precisare, sin dal principio, che l'esatta natura del rapporto tra videogiochi online e processi di radicalizzazione violenta è ancora oggetto di dibattito. A titolo di esempio, al momento

non è ancora provato se i videogiochi online siano in grado attirare alla causa estremistica violenta nuove persone oppure se, meno ambiziosamente, possano servire al più per confermare e rafforzare le credenze e motivazioni di individui che abbiano già abbracciato tale causa. Una certa indeterminatezza in questo genere di interpretazioni e spiegazioni è senz'altro dovuta al fatto che la quantità e la qualità delle ricerche empiriche attualmente disponibili sono ancora limitate (per esempio, Lakomy 2019; Robinson e Whittaker 2021).

Già all'inizio del Ventunesimo secolo erano emerse preoccupazioni sul fatto che estremisti violenti potessero creare da zero appositi videogiochi, "su misura" (*bespoke* in inglese), per diffondere le proprie credenze e avvicinare nuove persone alla propria causa. Per esempio, negli ultimi venti anni estremisti di destra hanno confezionato vari videogiochi in cui l'"eroe bianco" protagonista del videogioco deve sparare ai propri nemici (per esempio, musulmani, ebrei o componenti di altre minoranze); questi prodotti spesso si presentano con il formato, psicologicamente coinvolgente, dello "sparatutto in soggettiva" (*First-Person Shooter*, FPS). Nondimeno, negli ultimi quindici anni, nel complesso, si è registrato un declino nella produzione di appositi videogiochi estremistici "su misura" (Lakomy 2019; Robinson and Whittaker 2021), per quanto il potenziale di questo tipo di prodotti non possa considerarsi esaurito una volta per tutte (Lakhani 2021).

Negli ultimi anni più frequente è stato il ricorso a videogiochi "modificati" ("*mods*") in cui, senza il consenso dei creatori e produttori, vengono apportati cambiamenti a videogiochi già esistenti, spesso molto popolari, introducendo nuovi personaggi, immagini, sfondi o altre caratteristiche. Dal punto di vista tecnico, la modifica di giochi esistenti è di solito decisamente più semplice della creazione da zero e, in aggiunta, può trarre indirettamente beneficio dell'eventuale elevata qualità e notorietà di giochi già esistenti. I giochi *bespoke* di matrice estremistica violenta, inoltre, sono solitamente realizzati in modo amatoriale e mostrano livelli qualitativi bassi (per esempio, hanno una grafica obsoleta, una trama non avvincente e/o limiti di "giocabilità"); questi difetti possono limitarne la popolarità. Al contrario, i *mods*, che si basano più o meno estesamente su videogiochi professionali, spesso sofisticati, possono presentare livelli qualitativi più elevati. Tutti questi aspetti sono presumibilmente ragioni fondamentali per le quali oggi nel campo dell'estremismo violento i *mods* riadattati sono, come detto, più frequenti dei nuovi giochi *bespoke* su misura.

Le funzioni dei giochi online per l'estremismo violento

I giochi online possono svolgere diverse funzioni per l'estremismo violento. Tra le principali funzioni si evidenziano: la propaganda e l'agevolazione di processi di radicalizzazione; la comunicazione clandestina tra estremisti violenti; l'addestramento virtuale; il riciclaggio di denaro e il finanziamento di attività estremistiche violente.

Propaganda e radicalizzazione

I videogiochi online possono servire anche a fare propaganda estremistica e a promuovere processi di radicalizzazione. In primo luogo, è opportuno notare che il bacino *potenziale* di destinatari di attività di propaganda e indottrinamento è enorme, con centinaia di milioni di giocatori online nel mondo. Le indicazioni disponibili suggeriscono che una porzione rilevante dei giocatori trascorra anche decine di ore alla settimana giocando online (Schlegel e Amarasingam 2022). Oltretutto, buona parte dei giocatori appartiene a una fascia di età giovanile, tipicamente più vulnerabile ai processi di radicalizzazione.

Una parte non trascurabile dei videogiochi online, compresi i più popolari, riguarda temi come la violenza e la guerra, persino con modalità cruente. Il dibattito sugli effetti dei videogiochi sulla realtà è ancora in corso e non ha finora raggiunto conclusioni univoche. Come minimo, i videogiochi basati sulla partecipazione a conflitti armati o combattimenti, peraltro sempre più realistici, possono offrire ad alcuni giocatori quantomeno l'opportunità di fantasticare sul trattamento da destinare ai

rappresentanti di eventuali gruppi osteggiati, con, in sovrappiù, l'alto grado di coinvolgimento ed eccitazione prodotto dal videogioco (Lakhani 2021).

In generale, una parte dei videogiochi disponibili al pubblico consente la simulazione di azioni che al di fuori del mondo virtuale del gioco verrebbero ritenute eticamente spregevoli. È quello che alcuni studiosi hanno chiamato il "contenuto immorale" (*unethical content*) dei videogiochi (si veda Robinson and Whittaker 2021). Nel caso di prodotti con combattimenti fisici, il nemico viene di solito raffigurato come irriducibilmente malvagio e come responsabile di atrocità pregresse e di fatto viene presentato come meritevole di punizione, con una logica non incompatibile con quella dell'estremismo violento. L'uccisione del nemico viene poi fatta apparire come eccitante e divertente e talvolta anche come semplice e "pulita", nascondendo o distorcendo le reali conseguenze della violenza (Schlegel 2020). Secondo alcuni studiosi ed esperti, questi aspetti possono favorire un processo di "disimpegno morale" (*moral disengagement*) (Bandura 2006) del giocatore (Hartmann et al. 2014).

Non manca, inoltre, il rischio che estremisti violenti si impegnino ad avvicinare e a indottrinare online persone che già abbiano mostrato un interesse, se non una fascinazione per la violenza. È ben noto che organizzazioni jihadiste come l'auto-proclamato Stato Islamico o *Daesh* hanno fatto largo uso dell'ostentazione della violenza, anche in forme particolarmente raccapriccianti (per esempio, Molin Friis 2018). Una volta contattati utenti vulnerabili e conquistata la loro fiducia, militanti o simpatizzanti estremisti potrebbero, per esempio, inviare e scambiare materiale propagandistico, compresi video violenti. Il rischio è tendenzialmente ancora più serio per giocatori molto giovani.

È opportuno ricordare, altresì, che numerose piattaforme collegate, nate originariamente per l'interazione tra giocatori, hanno assunto nel tempo le caratteristiche di veri e propri *social media* non (più) specializzati e, in alcuni casi, sono diventate anche piattaforme di commercio elettronico.

La presenza di estremisti violenti di destra nell'amplissima ed eterogenea comunità di giocatori online è ben documentata. L'estremista di destra Anders Behring Breivik, ad esempio, aveva scambiato materiale di propaganda con persone incontrate da remoto attraverso videogiochi online prima di passare all'azione e portare a termine gli attacchi terroristici del 22 luglio 2011 in Norvegia, costati la vita a 77 persone.

È importante enfatizzare che spazi digitali di conversazione incorporati nei videogiochi, come *chats* "interne" (*in-game*) e piattaforme collegate, ad oggi, non sono monitorati e controllati con la stessa attenzione delle grandi piattaforme online di tipo *mainstream*. Al contempo, il livello di *privacy* e anonimità tende a essere molto elevato in questi spazi digitali. Come in altre piattaforme online, inoltre, gli utenti possono aprire un nuovo profilo dopo che sia stato sospeso il precedente oppure possono direttamente far uso di più *accounts*.

Come è stato paventato a più riprese, i videogiochi online rischiano di costituire "punti di ingresso", cui sono *potenzialmente* esposti milioni di utenti, che potrebbero consentire a simpatizzanti o persino a semplici curiosi di entrare in contatto con un più vasto e articolato "ecosistema" digitale estremistico che presenta diversi tipi di contenuti estremistici, per diversi tipi di utenti (dal semplice curioso al militante esperto), su una varietà di piattaforme e anche in diverse lingue. Alcuni giocatori online, peraltro, possono già esibire un significativo grado di desensibilizzazione alla violenza e di "disimpegno morale".

L'uso di videogiochi può, in aggiunta, contribuire a rafforzare e "normalizzare" le convinzioni e le motivazioni individuali di coloro che già hanno aderito alla causa estremistica. Secondo alcuni studiosi ed esperti (per esempio, Robinson e Whittaker 2021), il rischio principale dei videogiochi starebbe proprio in quest'azione di rinforzo a beneficio di utenti già motivati, piuttosto che di avvicinamento di neofiti.

Vale anche la pena di notare che nelle conversazioni su chat incorporate nei giochi o in piattaforme collegate si ritrova il ben noto effetto "camere dell'eco" (*echo chambers*), tipico di

numerose piattaforme: in altre parole, opinioni e credenze sono rafforzate e amplificate per il fatto di essere comunicate e ripetute dentro un sistema chiuso, di fatto isolato da occasioni di contestazione e confutazione di tali opinioni e credenze. Oltretutto, da parte loro, gli spazi digitali legati ai videogiochi rischiano di aggiungere altre componenti peculiari, potenzialmente pericolose, all'effetto *echo chambers*, come l'eccitazione a livello individuale e il legame emotivo a livello di gruppo dovuti al rilascio di dopamina durante il gioco, tanto più se condotto a livelli frenetici.

Comunicazione clandestina

Come menzionato in precedenza, i videogiochi offrono anche l'opportunità di utilizzare canali di comunicazione interni, anonimi e persino criptati, in formato di testi scritti, ma anche di audio e di video. La maggior parte dei sistemi di comunicazione legati al gioco online è infatti criptata, pur con tipi di cifratura che variano da caso a caso. Sebbene sia stato talora ingigantito negli ultimi anni, il problema della comunicazione clandestina tra estremisti violenti o persino veri e propri terroristi è reale e merita attenzione.

È poi opportuno osservare che la maggior parte delle piattaforme di gioco online offre ai giocatori meccanismi per segnalare contenuti inappropriati che possono quindi essere individuati, verificati e rimossi dai gestori. Nondimeno, in generale, rimane un problema la relazione tra le aziende tecnologiche, anche occidentali, attive nel campo dei videogiochi online e le istituzioni e autorità pubbliche, persino nel campo dell'antiterrorismo e della lotta all'estremismo violento.

Vale la pena di aggiungere, infine, che data la natura segreta di queste comunicazioni, la ricerca scientifica incontra limiti molto consistenti nella raccolta ed esame delle informazioni e perciò le analisi empiriche disponibili in materia sono attualmente in numero assai limitato.

Addestramento virtuale

Il gioco online potrebbe offrire un'opportunità di addestramento virtuale per militanti e combattenti estremistici.

In primo luogo, i videogiochi online possono contribuire a desensibilizzare gli utenti all'uso della violenza (per esempio, Greitemeyer 2014). Una parte significativa di questi giochi ostenta e addirittura celebra l'impiego della violenza, anche in forme brutali e/o sadiche.

Alcuni videogiochi del tipo "sparatutto in soggettiva" (FPS), in più, potrebbero consentire ai giocatori di acquisire un livello basico di conoscenze e competenze in merito a pianificazione di missioni, uso di tattiche, selezione dell'equipaggiamento. Vale la pena di ricordare che, durante il processo nei suoi confronti, il già ricordato Breivik dichiarò di aver giocato ad alcuni videogiochi online e di averli usati come mezzi per simulare un percorso di addestramento allo scopo di prepararsi per i suoi attacchi terroristici in Norvegia.

D'altra parte, in generale, oggi appare difficile giungere alla conclusione che i videogiochi online, con la natura semplicistica delle loro rappresentazioni, siano effettivamente in grado di preparare adeguatamente gli individui all'uso della violenza o quantomeno al combattimento. In particolare, essi non forniscono sufficienti elementi conoscitivi e formativi su aspetti cruciali, come il *know-how* e l'addestramento fisico (compresa la memoria muscolare), necessari per eseguire operazioni di tipo terroristico o paramilitare.

Non si può escludere del tutto, tuttavia, che la situazione possa mutare in futuro, specialmente con i progressi tecnologici nel campo della realtà aumentata e della realtà virtuale.

Finanziamento

L'affermazione del *gaming* online ha permesso l'emergere di economie virtuali, in cui valute legate ai giochi (*in-game currencies*) e oggetti virtuali possono essere scambiati all'interno di un gioco. Buona parte dei principali videogiochi ha, infatti, una propria economia virtuale, nell'ambito della quale i giocatori si scambiano oggetti virtuali.

In linea di principio, le valute legate ai videogiochi sarebbero non soltanto centralizzate (ovvero controllate e regolate da un singolo amministratore, ovvero il soggetto che ha sviluppato il videogioco), ma anche “non-convertibili” (ovvero non scambiabili con denaro reale e unicamente legate all’ambiente del gioco in questione). In realtà, tali valute possono essere scambiate, anche in cambio di denaro, in paralleli mercati secondari, *non* ufficiali: per esempio, in spazi terzi come siti di vendita online, siti specializzati e nel *dark web*. I videogiochi molto popolari hanno ampi mercati secondari di scambio. Questa condizione, insieme alla già ricordata assenza di sistemi di regole e controlli stringenti, fa sì che i videogiochi possano rappresentare ambienti favorevoli per il riciclaggio di denaro e altri comportamenti illeciti (EU 2020).

Nel campo dell’estremismo violento e del terrorismo, il rischio è che questa situazione possa favorire il riciclaggio del denaro e il finanziamento a sostegno di cause estremistiche violente. I videogiochi online, infatti, potrebbero garantire flussi finanziari semplici da gestire, rapidi, pressoché invisibili, ovviamente anche a livello transnazionale. La presenza di micro-transazioni, difficili da individuare, inoltre, è compatibile con il finanziamento di un tipo di terrorismo “*low-cost*” (cfr. Marone 2021).

Infine, come già avviene nel campo dell’estremismo violento di destra, utenti potrebbero utilizzare gli spazi digitali incorporati o collegati ai videogiochi online per promuovere campagne di donazione o altre iniziative finalizzate a raccogliere denaro per la causa estremistica.

Conclusioni

Il settore dei videogiochi online è in forte espansione in tutto il mondo. Da alcuni anni esperti e studiosi hanno sottolineato che i videogiochi online possono essere impiegati anche per promuovere cause estremistiche, di diversa matrice ideologica. Questi prodotti possono svolgere alcune funzioni salienti per estremisti violenti e persino per veri e propri terroristi, come la propaganda e la radicalizzazione, la comunicazione clandestina, l’addestramento virtuale e il finanziamento. Tali rischi suggeriscono di dedicare maggior attenzione a questo settore delicato nel campo della lotta al terrorismo e della prevenzione e contrasto della radicalizzazione, ma anche nel campo della ricerca scientifica.

Bibliografia

- ADL (2020). *Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2020*, Anti-Defamation League (ADL), 2020, testo disponibile al sito: <https://www.adl.org/media/15349/download> (consultato il 5 agosto 2023).
- Bandura A. (2006). Mechanisms of moral disengagement. In Cromer G., a cura di, *Insurgent Terrorism*, Abingdon: Routledge, 2006: 85-115.
- EU (2020). *Online gaming in the context of the fight against terrorism*. European Union Counter-Terrorism Coordinator, Council of the European Union, testo disponibile al sito: <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf> (consultato il 5 agosto 2023).
- Greitemeyer T. (2014), Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 50: 52-56.
- Hartmann T. et al. (2014). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs*, 3: 310-332.
- Lakhani S. (2021). *Video Gaming and (Violent) Extremism: An Exploration of the Current Landscape, Trends, and Threats*, RAN Consolidated paper, RAN – European Commission.
- Lakomy M. (2019). Let's play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 4: 383-406.
- Marone F. (2021). A Farewell to Firearms? The logic of weapon selection in terrorism: the case of jihadist attacks in Europe. *Global Change, Peace & Security*, 3: 221-240.
- Molin Friis S. (2018), 'Behead, burn, crucify, crush': Theorizing the Islamic State's public displays of violence. *European Journal of International Relations*, 2: 243-267.
- Robinson N. e Whittaker J. (2021) Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames *Studies in Conflict & Terrorism*, online first.
- Schlegel L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, 23: 1-44.
- Schlegel L. e Amarasingam A. (2022). *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism*, United Nations Office of Counter-Terrorism (UNOCT) – UN Counter-Terrorism Center (UNCCT).