

## **I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi**

*Stefano Triberti<sup>1</sup>, Carolina de Pasquale<sup>2</sup>, Giuseppe Riva<sup>3</sup>*

L'avvento delle nuove tecnologie digitali ha visto emergere curiose espressioni come mondi virtuali, social media, cyberspazio. Pur avendo significati molto diversi, tutti questi termini mettono in luce il fatto che gli utenti non hanno più a che fare soltanto con strumenti, ma anche con spazi e contesti del tutto nuovi. Si può discutere a lungo sull'effettiva "realtà" di questi spazi, ma è abbastanza evidente che in essi si possono creare relazioni, gruppi e persino comunità che non hanno nulla di illusorio o fittizio.

Nei mondi virtuali le persone fanno amicizia, si innamorano, lavorano, collaborano e competono. Non stupisce quindi che in tali contesti, specialmente quelli a cui può essere attribuito un contesto culturale vero e proprio (fatto di pratiche, regole e linguaggi), emergano anche dei sistemi morali sui generis. Ciò è vero in particolare per i *Virtual Worlds* e i videogiochi online massivi. I prossimi paragrafi del contributo presente cercheranno di spiegare meglio questo fenomeno:

---

<sup>1</sup> Assegnista di ricerca, Dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e Dipartimento di Oncologia ed Emato-Oncologia dell'Università degli Studi di Milano.

<sup>2</sup> Dottorando presso il Dublin Institute of Technology di Dublino (Irlanda).

<sup>3</sup> Professore ordinario presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e presso l'Applied Technology for NeuroPsychology Laboratory, Istituto Auxologico Italiano di Milano.

il primo paragrafo affronterà lo studio della moralità nel contesto dei videogiochi; il “posizionamento morale” o la preferenza sistematica dei giocatori nei confronti di personaggi buoni o malvagi costituisce un tema di grande interesse per la ricerca psicologica recente, sia per il ruolo che gioca nella negoziazione degli effetti dei media sul comportamento che per le sue potenzialità a livello applicativo e di intervento. Il secondo paragrafo esplorerà invece più direttamente il tema dell'emergenza di sistemi morali specifici dei mondi virtuali, e mostrerà tramite esempi cosa può accadere quando tali sistemi collidono con le norme morali condivise del mondo reale. Infatti, tali collisioni presentano una forma del tutto nuova di dilemma morale, in cui gli agenti devono agire (o interpretare le azioni degli altri) sulla base del corretto *frame* di riferimento per poter giungere a un giudizio morale munito di senso, e guidare le proprie azioni al di fuori dell'ambiguità. Il paragrafo includerà una selezione di esempi concreti provenienti dall'ambito dei mondi virtuali condivisi e fornirà alcune linee guida per la trattazione dei dilemmi morali emergenti.

In conclusione, il terzo paragrafo tirerà le somme dell'intero contributo, approfondendo le modalità in cui i mondi virtuali e i loro sistemi morali emergenti forniscono importanti elementi per comprendere il ruolo delle tecnologie integrali nella società contemporanea.

### 1. Videogiochi e Posizionamento Morale

Da tempo un annoso dibattito attraversa gli studi delle scienze sociali sui videogiochi: si discute dell'idea che i videogiochi possano influenzare il comportamento dei fruitori e, più precisamente, che i videogiochi violenti possano rendere violenti i giocatori. Non è questa la sede per approfondire nel dettaglio tale dibattito; tuttavia, di esso si può dire che è emerso intorno agli anni Settanta, fortemente influenzato dagli studi di Albert Bandura<sup>4</sup> e dalle prime dimostrazioni dell'apprendimento imitativo. Già nel noto esperimento del pupazzo Bobo<sup>5</sup>, i partecipanti bambini mettevano in atto un comportamento violento dopo averlo osservato negli adulti e aver appreso che tale comportamento era positivo, piacevole, premiato dalle circostanze. La *Social Learning Theory* di Bandura fu applicata quasi immediatamente allo studio degli effetti dei media, i quali presentano una grande varietà di comportamenti (tra cui quelli violenti) potenzialmente in una luce positiva. Su questa linea si instaurano le preoccupazioni della società nei confronti dei contenuti dei media, i quali non sono visti più soltanto come caratteristiche delle narrazioni che possono incontrare o meno il gusto personale o essere più o meno coerenti con valori astratti, ma anche come immagini e stimoli direttamente detentori della capacità di influenzare il comportamento delle persone.

---

<sup>4</sup> A. Bandura, *Aggression: A Social Learning Analysis*, Prentice Hall, New York 1973.

<sup>5</sup> A. Bandura, D. Ross, S.A. Ross, *Vicarious reinforcement and imitative learning*, in «Journal Of Abnormal and Social Psychology», 67, n. 6, 1963, pp. 601-607.

Mentre la *Social Learning Theory* e le preoccupazioni a essa associate si instauravano nell'atteggiamento delle persone, i videogiochi iniziavano a imporsi come una forma di intrattenimento diffusa. Il timore verso gli effetti "imitativi" dei media si fa ora più aspro per quanto riguarda i videogiochi i quali, soprattutto a causa dell'interattività, dei sistemi automatici di ricompensa/punizione (intrinsecamente condizionanti) e delle possibilità per l'identificazione diretta con i personaggi giocanti, vengono considerati particolarmente pericolosi<sup>6</sup>. Il dibattito inizia a smuovere interessi imponenti (politici ed economici), specialmente in seguito ad atti di estrema violenza (come i *mass shootings* nelle scuole americane) che vengono ricondotti esplicitamente all'influenza dei media. Anche nel dibattito scientifico si stabiliscono posizioni estreme e la discussione tra i più radicali sostenitori di visioni antitetiche continua ancora oggi<sup>7,8</sup>.

D'altra parte, la ricerca sugli effetti dei media violenti (e dei videogiochi in particolare) ha iniziato a farsi più complessa nel corso dell'ultima decade: ad attirare molta attenzione sono i possibili *fattori di mediazione*, elementi trascurati dalla ricerca tradizionale che potrebbero influenzare in modo anche determinante la capacità dei media di modificare il comportamento.

Per esempio, la ricerca dimostra che la "sensibilità" ai videogiochi come fonte influenzante il comportamento potrebbe essere un aspetto legato a differenze individuali; sono le persone con specifiche configurazioni di tratti di personalità a essere più facilmente influenzate dai media<sup>9</sup>. D'altra parte, anche ai fattori contestuali viene riconosciuta grande importanza: il fatto che una persona cresca in un certo ambiente, e abbia a disposizione o meno le risorse sociali ed educative per elaborare nel modo corretto ciò che vede o a cui è esposta, ha un ruolo determinante nell'emergenza finale di comportamenti violenti.

In ogni caso, probabilmente gran parte degli studiosi del comportamento umano e della sua possibile relazione con i media si identificano oggi in una posizione non radicale e aperta alla complessità. Un elemento comune alla ricerca recente è la crescente consapevolezza del fatto che l'essere umano non è (come poteva apparire da teorie precedenti) una "macchina" che riceve in modo passivo stimoli dai media e tende altrettanto passivamente a riprodurli; al contrario, si instaura sempre una *negoziiazione* di significati e interpretazioni tra il giocatore e il

---

<sup>6</sup> C.A. Anderson, K.E. Dill, *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*, in «Journal of Personality and Social Psychology», 78, 2000, pp. 772-790.

<sup>7</sup> C.J. Ferguson, J. Kilburn, *Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al. (2010)*, in «Psychological Bulletin», 136, 2010, pp. 178-187.

<sup>8</sup> B.J. Bushman, H.R. Rothstein, C.A. Anderson, *Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010)*, in «Psychological Bulletin», 136, 2010, pp. 182-187.

<sup>9</sup> P.M. Markey, C.N. Markey, *Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research* in «Review of General Psychology», 14, n.2, 2010, pp. 82-91.

medium stesso<sup>10</sup>. Quando leggiamo un libro, vediamo un film o giochiamo a un videogioco, non percepiamo “semplicemente” un atto violento; normalmente fruiamo una storia, ci mettiamo nei panni di personaggi che perseguono obiettivi ed esprimono emozioni. Le azioni dei personaggi possono essere diversamente interpretate e comprese dai giocatori. All’interno di questa visione, un elemento di recente studio e approfondimento è il *posizionamento morale*.

Indubbiamente, la moralità è un elemento di *gameplay* (non solo una caratteristica del contesto narrativo) sempre più frequente all’interno dei videogiochi, specialmente di alcuni generi, per esempio l’avventura grafica, il film interattivo, il gioco di ruolo *single-player* o massivo, e alcuni soprattutto caratterizzati da ricchi elementi di *fiction*. Ciò significa che sempre più spesso i giocatori sono invitati più o meno esplicitamente a “scegliere da che parte stare” all’interno del videogioco. Il posizionamento morale nei videogiochi si può trovare espresso almeno in quattro modalità:

1. modalità “manichea”: nel mondo virtuale del gioco è presente un numero limitato di fazioni più o meno chiaramente connotate come buone o malvagie (es.: *Jedi e Sith*); il giocatore sceglie all’inizio del gioco di quale fazione far parte;
2. modalità Scelta Personaggio: il gioco richiede di scegliere il personaggio o i personaggi da utilizzare all’interno di una rosa di avatar; tali personaggi “preimpostati” possono essere presentati esplicitamente come buoni o malvagi (es.: la serie *Tekken* o altri giochi di genere Picchiaduro);
3. modalità Customizzazione: il gioco fornisce un personaggio iniziale del tutto neutrale; tale personaggio viene “customizzato” (personalizzato) dall’utente all’inizio dell’avventura, o durante la stessa attraverso le scelte e le azioni all’interno della storia. In questa modalità, la moralità del personaggio può essere rappresentata in modo continuo sul profilo non diversamente da ogni altra caratteristica come elementi dell’aspetto fisico, del carattere e delle abilità personali (es.: *Fables*, *Mass Effect* e numerosi altri giochi di ruolo);
4. modalità dilemmi morali: pur non connotando in modo specifico il personaggio, il gioco presenta numerosi dilemmi morali nel contesto dell’evoluzione della narrativa, il più delle volte contrapponendo valori utilitaristici e altruistici (per esempio, fare del male diventando più potenti *versus* fare del bene perdendo risorse) (es.: *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us*, altre recenti avventure grafiche o storie interattive).

Ovviamente vi sono molti altri modi in cui i videogiochi possono presentare contenuti morali; per esempio, possono spiegare/rappresentare ideologie o valori, oppure includere narrative ciniche o moralmente edificanti. In questi casi, però, non sono diversi dai media tradizionali, in quanto si fanno semplicemente veicoli di

---

<sup>10</sup> S. Triberti, L. Argenton, *Eros, Thanatos e Pixel: lo scandalo nei videogiochi e i suoi effetti psicologici*, In L. Papale, F. Alinovi (a cura di), *Virtual Erotico*, Unicopli, Milano 2015.

contenuti. Quando si parla di posizionamento morale si fa riferimento all'esperienza del giocatore e, ove possibile, alla sua scelta attiva (la quale può essere più o meno consapevole, più o meno chiara fin dall'inizio) di *essere e agire* all'interno del videogioco come una figura morale, immorale oppure ambigua.

La ricerca legata al tema del posizionamento morale ha approfondito innanzitutto gli *effetti* dell'utilizzo di personaggi buoni o cattivi. Per esempio, Happ e colleghi<sup>11</sup> hanno coinvolto un campione di partecipanti in una sessione di gioco con *Mortal Kombat vs. DC Universe*, un videogioco picchiaduro che fa combattere i personaggi della nota serie *Mortal Kombat* con quelli provenienti dai fumetti DC. I giocatori utilizzavano alternativamente i personaggi di Superman o Joker, quindi due ben note incarnazioni, rispettivamente, di valori positivi e intenti malvagi. In seguito all'esperienza di gioco, diversamente dai giocatori di Joker, i giocatori di Superman non solo non mostravano un aumento significativo dell'aggressività, al contrario mostravano un aumento del comportamento pro-sociale. Un risultato analogo è quello riportato da Gitter e colleghi<sup>12</sup>, i cui due gruppi di giocatori attuavano la medesima azione (uccidere zombie), ma con due diversi obiettivi/*frame* narrativi: "devi uccidere quanti più zombie possibile" o "devi proteggere un amico". Mettersi nei panni di Superman ("violento" quanto il Joker in un videogioco picchiaduro) o ammazzare gli zombie per un motivo moralmente giustificabile fa sì che non sia il puro e semplice atto violento a venire elaborato dalla coscienza, potenzialmente influenzando comportamenti e atteggiamenti; al contrario, può essere il *sensu* delle azioni a influenzare il risultato finale.

D'altra parte, concentrandosi sugli effetti delle caratteristiche dei giochi, queste ricerche attribuiscono ancora un'importanza relativa al contributo attivo del fruitore nella negoziazione dei significati. Altri studi hanno evidenziato come i giocatori entrino in relazione con il videogioco (e con le sue proprietà morali) a partire da specifici atteggiamenti. Per esempio, è stata individuata una relazione tra gli atteggiamenti pro-sociali e l'attaccamento al personaggio<sup>13</sup>: i giocatori più affezionati al proprio personaggio e più immedesimati in esso sono quelli maggiormente pro-sociali, mentre i giocatori anti-sociali sono più portati alla scarsa immedesimazione e al non prendersi responsabilità riguardo alle azioni virtuali. Similmente, è stato dimostrato che mettere in atto azioni immorali nei videogiochi genera senso di colpa; tuttavia, tale emozione è ridotta da elementi come la

---

<sup>11</sup> C. Happ, A. Melzer, G. Steffgen, G., *Superman vs. BAD man? The effects of empathy and game character in violent video games*, in «Cyberpsychology, Behavior and Social Networking», 16, n. 10, 2013, pp. 774-778.

<sup>12</sup> S.A. Gitter, P.J. Ewell, R.E. Guadagno, T.F. Stillman, R.F. Baumeister, *Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between violent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition*, in «Aggressive Behavior», 39, 2013, pp. 346-354.

<sup>13</sup> N.D. Bowman, D. Schultheiss, C. Schumann, *"I'm Attached, and I'm a Good Guy/Gal!": How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, in «Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», 15, n. 3, 2012, pp. 169-174.

familiarità con il videogioco e il fatto che la connotazione morale delle azioni venga resa saliente o meno da altre stimolazioni nel contesto della ricerca<sup>14,15</sup>.

Ulteriori studi hanno indagato più specificamente il posizionamento morale dei giocatori ovvero la scelta o persino la *preferenza sistematica* per i personaggi buoni o malvagi. Ricerche correlazionali hanno evidenziato che la scelta del personaggio malvagio si associava maggiormente agli utenti maschi e a tratti di personalità come bassa amicalità e bassa coscienziosità<sup>16</sup>; ciò è in accordo con quanto trovato in altri studi<sup>17</sup>, i quali hanno anche evidenziato una relazione predittiva tra posizionamento morale sistematico “malvagio” e la riduzione delle capacità empatiche. Tale dato riporta l’attenzione sul tema degli effetti dei giochi e mostra come la moralità non è soltanto una caratteristica narrativa di questi prodotti: se ci abituiamo a interpretare personaggi malvagi e lo facciamo a lungo, siamo portati a mettere in atto meccanismi di disimpegno morale (es.: “è solo un gioco”, “non lo farei mai”...) per evitare il senso di colpa<sup>18</sup>; così facendo, possiamo però “dis-allenare” realmente la nostra capacità di metterci nei panni degli altri e di comprendere le loro emozioni, una delle abilità fondamentali per lo sviluppo di un discernimento morale maturo.

È però vero anche il contrario: i videogiochi possono essere utilizzati per addestrare il ragionamento morale poiché, differentemente dai libri e dai film che presentano solo dei contenuti, essi pongono i giocatori all’interno di sistemi sociali di relazioni veri e propri, dove le scelte morali (e le loro conseguenze) possono essere fruiti e interpretati in prima persona. Tale possibilità permetterebbe ai videogiochi di configurarsi come uno strumento formativo e riabilitativo delle capacità morali<sup>19,20</sup> in quanto unico strumento capace di sostenere uno sviluppo morale naturale, il quale secondo recenti teorie è da ricondurre al concetto di “*Ethics of Care*”<sup>21</sup>; questa prospettiva filosofica, apparentemente supportata dagli studi neuroscientifici, rifiuta sia la proposta utilitarista che quella kantiana nella spiegazione del comportamento morale. Specificamente, l’essere umano non

<sup>14</sup> C. Klimmt, H. Schmid, A. Nosper, T. Hartmann, P. Vorderer, *How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable*, in «Communications», 31, n. 3, 2006, pp. 309-328.

<sup>15</sup> S. Joeckel, N.D. Bowman, L. Dogruel, *Gut or Game? The Influence of Moral Intuitions on Decisions in Video Games*, in «Media Psychology», 15, n. 4, 2012, pp. 460-485.

<sup>16</sup> P.J Ewell, R.E. Guadagno, M. Jones, R.A. Dunn, *Good Person or Bad Character? Personality Predictors of Morality and Ethics in Avatar Selection for Video Game Play*, «Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», 19, n.7, 2016, pp. 435-440.

<sup>17</sup> S. Triberti, D. Villani, & G. Riva, *Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension*, in «Computers in Human Behavior», 50, 2015, pp. 1-8.

<sup>18</sup> T. Hartmann, P. Vorderer, *It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games*, in «Journal of Communication», 60, 2010, pp. 94-119.

<sup>19</sup> J. Murphy, J. Zagal, *Videogames and the Ethics of Care*, in «International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations», 3, n. 3, 2001, pp. 69-81.

<sup>20</sup> S. Triberti, D. Villani, & G. Riva, *No man is a monkey Island: Individual characteristics associated with gamers' preferences for single or multiplayer games*, in «Lecture Notes in Computer Science», 9599, 2016, pp. 342-347.

<sup>21</sup> N. Noddings, *An ethic of caring*, in F. Kaufman (a cura di), *Life's hardest questions - Big and small: An introduction to moral philosophy*, McGraw-Hill, New York 2008.

agirebbe moralmente alla ricerca di ricompense personali (es.: soddisfazione), e neanche sulla base dell'adesione a ideali trascendenti (es.: il Bene, il Giusto, la Parola di Dio). Al contrario, ciò che muoverebbe le azioni umane è l'intenzione di instaurare, mantenere e proteggere le relazioni sociali importanti: per esempio, non facciamo qualcosa di male *innanzitutto* perché non vogliamo essere giudicati negativamente (e abbandonati, rifiutati, contrastati) dai nostri genitori, dalla persona che amiamo, dagli amici ecc. Al di là della posizione probabilmente relativista che conseguirebbe all'accettazione *in toto* di questa visione, è senz'altro vero che le scelte morali *reali* sono molto diverse dai dilemmi astratti che vengono proposti da parte della ricerca (filosofica e sperimentale) sulla morale, specialmente perché esse sono calate in sistemi di relazioni: una cosa è decidere in astratto se e quante persone vogliamo investire con il treno o buttare dalla torre; un'altra è prendere decisioni di vita e di morte tenendo conto delle conseguenze che queste potrebbero avere sulla vita sociale reale. Diversamente dai media non-interattivi, i videogiochi possono effettivamente costituire un "laboratorio morale" perché, oltre a presentare dilemmi morali con cui gli utenti interagiscono direttamente, possono includere sistemi relazionali simulati più o meno complessi: possono calare gli utenti in narrazioni coinvolgenti in cui, seppure nella finzione, vi sono personaggi per cui si può provare affetto e sui quali le azioni hanno delle conseguenze che vanno considerate con attenzione come nella vita reale. I primi tentativi di creare videogiochi esplicitamente deputati all'educazione morale sono già stati fatti<sup>22</sup>: la ricerca futura esplorerà tali potenzialità, nell'ottica di sviluppare prodotti narrativi e interattivi in grado di intervenire in quelle situazioni patologiche (come le sociopatie) dove il ragionamento morale e le abilità empatiche risultano effettivamente compromesse.

## 2. MMORPGs e i Nuovi Dilemmi Morali

Nel paragrafo precedente è stato affrontato il tema della moralità come effetti o correlati individuali del fatto di utilizzare un personaggio con caratteristiche ("allineamento" o "posizionamento") specifiche dal punto di vista morale; in altre parole, utilizzare un personaggio buono o malvagio può avere effetti sui nostri comportamenti o atteggiamenti, e avere una *preferenza sistematica* per personaggi buoni o malvagi si lega a tratti di personalità e abilità sociali. Tuttavia, va precisato anche che molti giocatori non prestano grande attenzione alle proprietà di *fiction* dei giochi; per esempio, possono senz'altro "distaccarsi" dalle caratteristiche morali del personaggio e focalizzarsi principalmente sugli aspetti interattivi del *gameplay*<sup>23</sup>. Ciò non significa che tali giocatori non possano essere influenzati dagli effetti del

---

<sup>22</sup> J. Krebs, *Moral dilemmas in serious games*, in «Proceedings of the International Conference on Advanced ICT», Atlantis Press, Paris 2013, pp. 232-236.

<sup>23</sup> T. Mancini, F. Sibilla, *Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players*, in «Computers in Human Behavior», 69, 2017, pp. 275-283.

posizionamento morale, il che avviene in parte a livello non consapevole; e soprattutto, e questo è il tema del presente paragrafo, non significa che non saranno coinvolti in specifici dilemmi morali di difficile soluzione.

Come accennato in precedenza, i videogiochi *online*, e specialmente quelli massivi o meglio quei videogiochi in cui si può interagire online con un alto numero di giocatori sconosciuti attraverso l'impiego di personaggi digitali o *avatar*, costituiscono complessi sistemi sociali caratterizzati da proprie culture, regole e usanze. Per questo motivo gli MMORPGs (*Massive Multiplayer Online RolePlaying Games*) contengono effettivamente sistemi morali, o meglio insiemi di norme più o meno esplicite utili a regolare la convivenza civile anche all'interno del mondo virtuale.

Tuttavia, i mondi virtuali condivisi possono essere particolarmente complessi dal punto di vista della regolazione; ciò avviene in particolare a motivo della sussistenza di riferimenti morali multipli. In parole povere, io posso scegliere e valutare le mie azioni in quanto *persona*, in quanto *giocatore/utente* o in quanto *personaggio*. Nel primo caso, i valori che decido di rispettare (o di non rispettare) provengono dal mondo reale e includono il rispetto degli altri applicato al contesto di gioco: per esempio, se utilizzo un personaggio di livello 40 non dovrei attaccare un personaggio di livello 1, perché non ha speranze contro di me e potrei fargli perdere punti/risorse solo per divertimento. Nel secondo caso, i valori che decido di rispettare o di non rispettare provengono dall'EULA (*End User License Agreement*) ovvero dalle norme di comportamento stabilite dagli sviluppatori/*publisher* del gioco: per esempio, non dovrei usare "trucchi" o software aggiuntivi al gioco per essere più forte degli altri. Nel terzo caso, i valori che decido di rispettare o di non rispettare riguardano gli elementi di *fiction* che potrebbero connotare le azioni del mio personaggio: per esempio, se sono il paladino difensore di un luogo sacro e vedo avvicinarsi un demone malvagio, dovrei combatterlo.

L'importanza che viene data all'uno o all'altro criterio è sicuramente variabile tra i contesti di gioco e tra i giocatori stessi. Tuttavia, in ogni caso possono manifestarsi delle situazioni in cui è relativamente difficile per il giocatore decidere per la giusta azione e in seguito giustificarla, oppure risulta moralmente ambigua l'interpretazione dell'azione stessa da parte di spettatori esterni.

Un caso piuttosto noto di dilemma morale di questo tipo è quello conosciuto come *Serenity Non*<sup>24</sup>, in realtà il nome di una gilda (ovvero una associazione di giocatori all'interno del gioco *World of Warcraft*)<sup>25</sup>: nel 2006 una giocatrice del gioco

---

<sup>24</sup> J.L. Zittrain, *Reflections on Internet Culture*, in «Journal of Visual Culture», 13, 3, 2014, pp. 388-394.

<sup>25</sup> Mentre col termine *party* si fa riferimento al piccolo gruppo di giocatori messo insieme per affrontare una o più specifiche *quest* (avventure/missioni), le gilde o clan sono vere e proprie associazioni che possono contare centinaia di membri, hanno carattere permanente, nascono da iniziativa autonoma dei giocatori e tuttavia possono ottenere forme di riconoscimento ufficiale da parte degli sviluppatori del gioco: I. Kongmee, R. Strachan, A. Pickard, C. Montgomery, *A Case Study of Using Online Communities and Virtual Environment in Massively Multiplayer Role Playing Games*



morì in seguito a una grave malattia. I suoi “amici virtuali” e la sua gilda di appartenenza decisero di organizzare un evento (una sorta di veglia) all’interno del gioco per commemorarla; il giorno scelto per l’evento numerosi avatar si ritrovarono sulla riva di un lago all’interno del mondo virtuale. Era stato lasciato un messaggio sui forum ufficiali del *server* per rendere noto l’evento, invitare a partecipare chi fosse interessato e chiedere di non essere disturbati dagli altri giocatori. Incurante della richiesta, la gilda rivale *Serenity Now* decise di cogliere l’occasione strategica: dopo pochi minuti dall’inizio della veglia alcuni giocatori di *Serenity Now* attaccarono i partecipanti all’evento e uccisero numerosi avatar, impreparati a difendersi, in quello che fu considerato come un vero e proprio raid. L’evento diventò subito famoso (o meglio famigerato) e generò un forte dibattito intorno al gioco. Si vede bene come la problematica emergente da questo caso emblematico sia di natura eminentemente morale: come valutare le azioni di *Serenity Now*? Il raid alla veglia commemorativa può essere considerato giusto o sbagliato a seconda del sistema morale che si decide di prendere come riferimento, e in questo caso i giudizi che possono emergere dai diversi sistemi tendono a essere in disaccordo. Nello specifico, le azioni di *Serenity Now* sono almeno comprensibili nel contesto della morale limitata al contesto narrativo del gioco: le fazioni Orda e Alleanza del mondo di *World of Warcraft* sono eternamente in conflitto ed è quindi plausibile che la seconda approfitti strategicamente della vulnerabilità di alcuni membri della prima per mettere in atto un’azione di guerra. Anche dal punto di vista dell’EULA e delle regole di gioco, la commemorazione fu realizzata su un *server PvP*<sup>26</sup>; pertanto, attaccare gli altri giocatori rientrava nelle azioni permesse dal gioco, mentre al contrario si possono sollevare dubbi sulla liceità di organizzare eventi esterni alla finzione di gioco come una veglia funebre per una persona venuta a mancare nel mondo reale. Ovviamente, il raid di *Serenity Now* è invece considerabile immorale se viene valutato dal punto di vista della morale condivisa del mondo reale: questo gruppo di giocatori ha violato un ritrovo sociale il quale, almeno per coloro che vi prendevano parte, aveva una funzione vicina al sacro.

Tali sistemi morali multipli possono essere in disaccordo in molti modi diversi. Un altro caso di interesse, ancora proveniente dal MMORPG *World of Warcraft*, è quello conosciuto come il *Gnome Tea Party*<sup>27</sup>. Nel 2005 la casa produttrice *Blizzard* stava per lanciare la nuova espansione del gioco, e si diffuse la voce che questa avrebbe apportato modifiche alla classe Guerriero, indebolendone alcune abilità. Infastiditi, alcuni giocatori con personaggi guerrieri organizzarono una protesta: nel giorno fissato, una piccola folla di gnomi guerrieri in mutande

---

(MMORPGs) as a Learning and Teaching Tool for Second Language Learners, in «International Journal of Virtual and Personal Learning Environments», 3, 4, 2012, pp. 1-15.

<sup>26</sup> *Player versus Player*: una versione del gioco in cui è concesso (se non incoraggiato) il combattimento tra giocatori, quindi non solo tra giocatori e personaggi non giocanti controllati dal computer.

<sup>27</sup> C. De Pasquale, *Citizens of Azeroth: Digital Dualisms applied to MMORPGs*, Tesi di Laurea, Dublin Institute of Technology, Dublino 2014.

(personaggi aggiuntivi creati per l'occasione) marciavano sulla città di *Stormwind*. In questo caso, l'organizzazione di una protesta pacifica per difendere i propri interessi è un atto che può essere considerato moralmente accettabile dal punto di vista dei valori condivisi del mondo reale: è interessante notare come i giocatori si sentissero "cittadini" del mondo virtuale, e in qualche modo autorizzati da tale appartenenza a mettere in atto una forma di protesta *in game* quando forme di comunicazione tradizionale (mail, petizioni) non avevano avuto successo. L'azione non è però ammissibile dall'etichetta di gioco, e infatti i *Game Masters* di Blizzard reagirono duramente, minacciando e attuando il *ban* (chiusura) degli *account* di alcuni giocatori che partecipavano alla protesta; il motivo di ciò era che l'azione, per quanto comica, "rovinava" la finzione e il gioco a quei giocatori non coinvolti in essa che desideravano immedesimarsi nella narrativa e/o concentrarsi sulle attività ludiche. In effetti, dal punto di vista della moralità appartenente alla finzione narrativa il gesto non è probabilmente né morale né immorale, bensì assurdo: non c'è alcuna ragione all'interno della narrativa per cui gnomi in mutande marcano in protesta. In aggiunta a questo, a lungo andare l'azione "di massa" della protesta aveva sovraccaricato il server interrompendo il servizio.

Un ulteriore caso di interesse è quello dei brogli elettorali di TERA. Un'espansione di questo MMORPG (il cui nome è l'acronimo di "*The Exiled Realm of Arborea*") incluse un elemento politico nello scenario di gioco. In seguito all'espansione, i giocatori di livello alto possono diventare *vanarch*, sostanzialmente signori di piccole province simili ai vassalli del medioevo. Oltre al riconoscimento sociale nel mondo virtuale, il *vanarch* detiene alcuni poteri sul gioco, come ad esempio attivare o disattivare singoli mostri o missioni nella sua area di influenza, e persino esigere tasse agli abitanti per aumentare la ricchezza della provincia. È possibile diventare *vanarch* grazie al voto popolare di altri giocatori di medio o alto livello; oppure, grazie al numero di uccisioni di avversari politici nel contesto di vere e proprie guerre di potere. Per questa ragione i primi *vanarch*, provenienti dalle gilde più potenti, sono stati eletti grazie a un utilizzo strategico della seconda modalità: le gilde si sono divise in sotto-gilde e i membri delle stesse si sono lasciati uccidere più volte per aumentare il punteggio del loro leader<sup>28</sup>. Anche questa azione è difficile da interpretare dal punto di vista morale: si può sostenere che i "brogli" fossero ammissibili dal punto di vista delle regole di gioco, perché in effetti in nessun modo l'EULA vietava di lasciar uccidere il proprio personaggio; pertanto, seppur sfruttando astutamente un cavillo, i brogli rispettavano le regole. D'altra parte, per quanto riguarda i valori del mondo reale, la strategia è sleale dal punto di vista della correttezza che dovrebbe avere un'elezione politica che effettivamente ri-distribuisce il potere tra gli agenti; e infine, per quanto riguarda la moralità interna alla narrazione del gioco, sarebbero necessarie ulteriori specificazioni coerenti con gli

---

<sup>28</sup> E. Haynes, *Game Balance: Designed structure and consumer agency in an online game*, Tesi di Laurea, Victoria University of Wellington, Wellington 2013.

avvenimenti della storia per valutare se la creazione di gruppi “suicidi” di personaggi può essere giustificata.

Gli esempi qui riportati, non certo gli unici nella ormai vasta storia degli MMORPGs, costituiscono esempi interessanti del disaccordo che può esistere tra criteri multipli utilizzabili per valutare la moralità delle azioni. Sebbene la ricerca sistematizzata su questo tema sia ancora rara, è probabile che gli aspetti morali degli MMORPGs verranno indagati in futuro in modo specifico, con attenzione ai loro risvolti applicativi. La proposta inclusa in questo contributo è basata sull’idea che i dilemmi e problemi morali emergenti nei mondi virtuali non possano essere trattati con il solo riferimento a un sistema di valori condiviso ma che, sia per impostare un’azione che per valutare la condotta altrui, in tali contesti sia necessario prendere in considerazione i differenti criteri che possono munirla di senso. A scopo di riepilogo, la tabella 1 nella pagina seguente include i casi presentati in questo contributo, riassumendone le valutazioni etiche provenienti dai diversi sistemi di norme ed evidenziando il conflitto tra criteri multipli.

	Serenity Now	Gnome Tea Party	Brogli di TERA
<i>Morale del Mondo Reale</i>	I: violazione di un ritrovo sacro	A: protesta pacifica	I: strategia scorretta
<i>End-User Licence Agreement</i>	A: server PVP	I: ostacolo a normale attività di gioco	A: funzionamento elezione
<i>Morale della Narrativa</i>	A: azione di guerra	/	/

Tabella 1: in riga i casi emblematici di dilemma morale discussi nel testo; in colonna i sistemi da cui provengono criteri multipli per la valutazione (A=Ammissibile, I=Inammissibile; /=privo di senso/non valutabile secondo il criterio).

Approcci simili alla tabella presente potrebbero essere utilizzati per affrontare e categorizzare i problemi morali emergenti da mondi virtuali e cyberspazi definiti (non solo videoludici, per quanto questi costituiscano probabilmente i contesti più ricchi e complessi in termini di culture, pratiche e sistemi morali emergenti).

### 3. Conclusione

Come detto all’inizio del contributo presente, le tecnologie digitali hanno creato nuovi spazi per gli utenti. Tali spazi non solo aumentano l’estensione delle azioni

possibili per l'individuo<sup>29</sup>, trasportandole all'interno di mondi virtuali, ma in questo caso le espongono anche a una proliferazione di criteri per la decisione e la valutazione. Come utente, non devo più solo capire se la mia azione o quelle altrui sono giuste o sbagliate, ma anche selezionare il miglior criterio per la valutazione; oppure, devo mettere in atto un meta-giudizio che attribuisca un valore più o meno alto a quei criteri di valutazione che possono entrare in gioco.

La realtà di criteri morali multipli all'interno dei mondi virtuali è sicuramente un tema di interesse per l'indagine filosofica, psicologica, e socio-antropologica; in aggiunta a questo, la loro comprensione ha alcune valenze applicative. Da una parte, il giocatore consapevole può fare uso di maggiori informazioni per valutare le proprie scelte senza in seguito doversene pentire; dall'altra, il *game designer* può ragionare in anticipo sulle possibili connotazioni morali degli scenari di gioco (o, in senso più ampio, di interazione) che intende creare, allo scopo di evitare situazioni di contrasto con e tra gli utenti e più in generale una esperienza spiacevole che contribuisca ad allontanare i giocatori dal prodotto. Indubbiamente, il monitoraggio e il miglioramento del comportamento dei giocatori all'interno dei giochi online (anche e soprattutto dell'etichetta) è un tema di estrema attualità, se si considera che importanti compagnie (come ad esempio la Riot, produttrice di *League of Legends*) hanno iniziato a fornire i propri dati di gioco a ricercatori universitari allo scopo di identificare e ridurre il "comportamento tossico" di alcuni giocatori<sup>30</sup>, responsabile dell'atteggiamento restio delle generazioni più giovani e dei giocatori meno esperti a usufruire del prodotto. Infine, anche i videogiochi massivi e i *Virtual Worlds* potrebbero essere impiegati nel contesto di interventi deputati a far esercitare il ragionamento morale degli individui. A questo scopo, dilemmi morali come quelli descritti o scenari simili potrebbero essere fatti oggetto di approfondimento tramite metodologie di ricerca tipiche della *User Experience*<sup>31</sup>, come ad esempio la *contextual inquiry* e il focus group per il design, allo scopo di individuare linee guida per lo sviluppo di mondi virtuali in grado di sfruttare e tuttavia contenere le opportunità presentate dalle complessità etiche della tecnologia.

Il contributo presente vuole costituire un primo passo per la riflessione filosofica e scientifica sulle caratteristiche morali dei *Virtual Worlds* e degli MMORPGs, nella speranza di fornire indicazioni e spunti per la ricerca futura sul tema.

---

<sup>29</sup> P.A. Hancock, *Mind, Machine and Morality: Toward a Philosophy of Human-technology Symbiosis*, CRC Press, Boca Raton 2009.

<sup>30</sup> A.V. Kokkinakis, J. Lin, D. Pavlas, A. Wade, *What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game*, in «Computers in Human Behavior», 55, 2016, pp. 605-613.

<sup>31</sup> S. Triberti, E. Brivio, *User Experience: psicologia degli oggetti, degli utenti e dei contesti d'uso*, Maggioli, Milano 2017.