

# Come moderare una community tossica

**Ogni community che si rispetti ha utenti che si comportano in maniera positiva e altri che invece tendono a disfarne l'equilibrio**, e che proprio per questo vengono definiti "tossici": ridicolizzare o creare flame, quasi sempre inutilmente e senza alcun motivo, spesso per il solo gusto di provocare o generare fastidio in luoghi di condivisione. È sempre difficile gestire dei forum o delle pagine social, bisogna mantenere un equilibrio tra gli interventi, far in modo di mantenere la dialettica senza che degeneri, ed è quasi impossibile che una discussione si mantenga su toni calmi e pacati. Anche lì, bisogna imparare a distinguere i singoli casi. Estirpare la malerba sembra non essere però così difficile per **Grace Carroll, Lead Social Media Manager di Creative Assembly**. Carroll si occupa di supervisionare i canali social di **Total War**, pluripremiata franchise della compagnia del gruppo SEGA, e grazie al proprio lavoro ha potuto testare con mano una vera e propria community tossica, ed è riuscita, nel giro di qualche settimana, a "domarla".

**La community è essenziale per qualsiasi azienda**, soprattutto per quelle nel settore dei videogame: aiuta gli sviluppatori a modificare e migliorare il prodotto, stimola continue interazioni tra fan e suscita l'interesse di nuovi giocatori. Purtroppo, però, le community tossiche hanno effetti collaterali non da poco; gli elementi negativi che fanno parte di questi forum o pagine web cercano in tutti i modi di demolire, letteralmente il lavoro degli sviluppatori, danneggiando non solo il loro operato, ma anche la loro figura e quella del videogioco in questione, e soprattutto disincentivando con comportamenti distruttivi la partecipazione degli utenti "sani" al dialogo. **Un gioco che ha feedback negativi e nessuna nota positiva nei vari forum ufficiali è destinato a vendere meno e a svalutarsi rapidamente.**



Grace Carroll ha subito pensato di moderare il proprio forum usando con ponderazione e un po' di spietatezza la scure del ban, eliminando i commenti poco consoni nelle forme e soprattutto quelli che creavano flame inutili.

**Molti studi non danno molta importanza alle community**, sottovalutando ogni tanto che queste sono formate dagli stessi giocatori che compreranno il gioco o che ne parleranno con i propri amici. Se questo tipo di pubblico dovesse abbandonare la community, i membri che rimarranno saranno solamente quelli più nocivi. Per questo bisogna moderare i forum e le pagine social: la protezione va tutta verso quegli utenti virtuosi che fanno diventare il gioco un'esperienza positiva. Il punto non è di certo eliminare gli interventi che non parlano bene dell'opera, voci di dissenso sono nella norma, certe critiche sono costruttive e aiutano a migliorare, e cancellare commenti che esprimono critiche ragionate sarebbe al pari controproducente, perché gli utenti si renderebbero conto alla lunga di un atteggiamento censorio da parte del developer e gli volterebbero le spalle, giustamente indignati.

Al recente **Develop:Brighton**, il più grande expo britannico riservato ai game developer, Carroll ha parlato proprio di questi aspetti e ha affermato che il forum di *Total War* era sommerso da commenti "tossici", soprattutto riguardanti il tema del gioco: la guerra. Carroll ha assegnato a un suo dipendente il compito di entrare nei vari forum ufficiali e moderarli. In quasi una settimana **tutti i commenti nocivi per la community stessa sono stati cancellati e gli autori bannati**, riuscendo a operare una sorta di auto-moderazione con i rimanenti utenti facinorosi i quali, vedendo i continui ban e le cancellazioni di alcuni thread, hanno deciso di placare gli animi. Così facendo, in meno di sette giorni, la community è stata ripulita in maniera decisiva.

Carroll ha giustamente paragonato le community a una scuola: **se l'insegnante non impone delle regole e non punisce chi le trasgredisce si ritroverebbe in una classe immersa nel completo caos**, dove tutti fanno quello che vogliono; **ma se l'insegnante comincia a far rispettare le regole, punendo i propri alunni, allora la classe si comporterà in maniera più civile, cominciando ad auto-moderarsi.**

---

## [I giochi che hanno lasciato l'early access nel 2018](#)

Col passare del tempo, la creazione di titoli videoludici e la nascita di start-up che ne favorissero lo sviluppo è aumentato vertiginosamente. Il tutto, è favorito da una crescita del settore, dovuta a vari metodi usati per raccogliere fondi.

Uno di questi è l'**Early Access**, usato dagli sviluppatori per riuscire a racimolare i contributi necessari a portare avanti la creazione del loro gioco prima dell'uscita vera e propria. Questo metodo permette di ottimizzare i tempi di sviluppo e, soprattutto, aiuta gli sviluppatori a migliorare la propria creazione grazie ai feedback degli utenti. Sfortunatamente, come ogni "fenomeno" del momento, anche l'early access è colpito dagli " approfittatori". Infatti, si presentano casi di programmatori che creano giochi per poi abbandonarli dopo aver ricevuto delle donazioni. Oppure, esistono altri casi di videogiochi che si trovavano in un accesso anticipato infinito riducendosi a essere aggiornati periodicamente per miglioramenti infimi. Questo problema è presente prevalentemente nei titoli survival.



Ma tempo al tempo, dopo un paio d'anni, finalmente nel 2017 **Ark: Survival Evolved** e **The Long Dark** uscirono dal loro stato di beta.

Tutto questo potrà sembrare del tutto casuale ma, fortunatamente altri titoli che sembravano essere destinati a rimanere incompleti (**Rust**, **The Forest**, **Subnautica**, **H1Z1**, **DayZ**) usciranno nel corso del 2018 o sono già usciti in maniera definitiva qualche mese fa.

Questi, sono alcuni tra i titoli più conosciuti per il loro lunghissimo periodo di beta. Tra essi, il primo a esser stato rilasciato è *Subnautica* (precisamente nel mese di gennaio), annunciato nel 2013 ma, dopo svariati anni di sviluppo e di miglioramenti grazie all'aiuto della community, è diventato un titolo davvero ottimo, che ha riscontrato tantissime recensioni positive. A seguire troviamo *Rust*, titolo *survival* che inizialmente era basato sulla sopravvivenza co-op contro gli zombie ma, tutti gli anni di modifiche lo hanno completamente stravolto, privandolo della componente principale (i non morti) e passando quindi a un PvP più tradizionale. Personalmente, tra tutti questi titoli ho avuto il piacere di giocare proprio a quest'ultimo. I passi avanti fatti dal team di sviluppo sono giganteschi: le texture hanno ricevuto un deciso upgrade e i molti bug che affliggevano il titolo sono quasi del tutto risolti, i server sono più stabili, gli oggetti presenti in game sono stati ampliati, e tanto altro mi hanno reso felice d'aver supportato il loro progetto.

Un altro titolo è *H1Z1*, che è stato diviso in due: mentre la variante Battle Royale mantiene il nome originale, la variante survival s'è stata chiamata *Just Survive* (ancora in attesa del rilascio).

*DayZ*, con uscita programmata per il 2012, è uno sparatutto dove ci ritroveremo a combattere fino alla morte insieme ai nostri fidati compagni mentre, *The Forest*, è un grande esempio di cambiamento radicale nei giochi in early access, visto anche l'introduzione del multiplayer che ha portato all'allontanamento dalle idee iniziali del team di sviluppo, che prevedevano un'avventura solitaria all'interno di un'isola abitata da cannibali.

Tutto quello che accomuna questi titoli è, difatti, la loro progressiva crescita grazie ai fondi e alle idee dalla community. Tuttavia, al momento, si presentano titoli di primo piano nella scena videoludica come *Fortnite*, che sfortunatamente sembrano destinati a rimanere in beta ancora per parecchio tempo, visto il continuo rinvio dell'apertura gratuita della sezione **PVE**. L'utilizzo dell'early access dunque, è molto importante, principalmente per le case di sviluppo emergenti, visto che i feedback degli utenti possono essere essenziali per creare un buon gioco ma - visto i



precedenti - l'importante è non abusare di questa ottima possibilità.

## [Crazy Dreamz: Best of](#)

Sviluppato da **Dreamz Studio**, *Crazy Dreamz: Best of* è un platform bidimensionale a scorrimento, disponibile su PC, nel quale vestiremo i panni di un **gattino** intento a salvare la propria nazione dall'assalto dei ratti. Il titolo presenta **100 livelli**, la maggior parte, dei quali creati dalla community giocatori tramite il tool free *Magicats Builder* (disponibile su **Steam**). Il risultato è complessivamente molto buono, permettendo agli utenti anche di guadagnare qualcosa attraverso le proprie creazioni. Dreamz Studio ha infatti ripagato con parte dei profitti delle vendite chiunque abbia prodotto livelli che siano finiti all'interno del titolo. Fantastico, no? Inoltre, in ogni mondo, che dispone al suo interno di un numero di stage variabili, dopo aver superato con successo 4 livelli sarà possibile combattere il boss.



Dal punto di vista del **gameplay**, il titolo si presenta abbastanza elaborato: i livelli sono ispirati a grandi classici del platform. Un aspetto negativo riguardo i livelli è che, essendo creati dalla community, non sempre l'insieme risulta ben bilanciato, la difficoltà può variare vertiginosamente, con alcuni livelli facilmente completabili, ma non privi di un ottimo design, e altri che invece richiedono maggior tempo e tentativi mostrando non un livello di sfida ben ragionato, ma limiti derivanti da inesperienza creativa. Un esempio riguarda un livello composto da molte porzioni di terreno fra le quali si girava a caso finché non si trovava l'area che presentava la "casa" che avrebbe portato alla conclusione dello stage. Un altro problema riguarda la sensibilità "sbilanciata" dei salti, portando non poche difficoltà di sopravvivenza in livelli dove si presentavano più salti proprio perché

non sempre risulta facile calcolare il punto d'arrivo.



Dal punto di vista **stilistico** il titolo si presenta invece ben congegnato, con una grafica cartonesca che è un bellissimo punto in più per il gioco e che si presenta con dei colori ben “marcati”. La **colonna sonora** è d’accompagnamento, orecchiabile seppur non trascendentale, e, inoltre, i brani sono pochi e scarni artisticamente. Dopo aver terminato uno stage è possibile fare un’offerta all’autore del livello per mostrare il proprio apprezzamento.

Tutto sommato *Crazy Dreamz: Best of* è un titolo molto accattivante, capace di far trascorrere **un paio d’ore** di tranquillità con livelli creati da giocatori appassionati e con un art-style piacevole, che difficilmente porterà il giocatore a stancarsi.

