

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.**

[Smentito il rumor per Alien Isolation 2](#)

La scorsa settimana alcuni [rumor](#) riportavano che il team di **Creative Assembly**, attualmente al lavoro su *Halo Wars 2*, avesse in mente un possibile **sequel** del famoso gioco *Alien*.

Se è vero che vi sia in cantiere lo sviluppo di un nuovo gioco, bisogna smentire però il fatto che si tratti di un nuovo capitolo della saga *Alien*, poiché quasi tutto il team che ha lavorato allo sviluppo di *Alien Isolation* non fa più parte di **Creative Assembly**.

[Creative Assembly pensa ad un seguito per Alien Isolation](#)

Sembra che **Creative Assembly** sia al lavoro su un seguito del famoso *Alien Isolation*. Grazie alla rivista **Official PlayStation Magazine UK**, è comparso un **rumor** che sosteneva che gli sviluppatori di *Alien Isolation* dopo aver completato i lavori su *Halo Wars 2* si sarebbero dedicati allo sviluppo di un gioco del franchise di **Alien**.

Ecco la citazione:

“Le nostre fonti ci dicono che dopo aver finito il lavoro su *Halo Wars 2*, un nuovo gioco di *Alien* potrà iniziare lo sviluppo”.

Vi ricordiamo che sono solo rumor e che non c'è ancora nulla di ufficiale. Ma ipotizzando che il sequel sia in preparazione, quanti di voi lo aspettano con **hype**?