

# Cinque videogiochi dalla violenza inaudita

Da nazisti uccisi a colpi di gancio metallico a persone spappolate con una rosata di fucile a pompa, i videogame ci hanno abituato a ogni forma di efferatezza, [attirandosi non di rado le polemiche dei più](#). A volte la violenza espressa può portare a problemi legali che causano la censura parziale o totale di un videogame in un paese. Premettendo che abbiamo espresso più volte la nostra posizione riguardo il binomio fra violenza e videogiochi (espressivamente non lontano da quello che si ha in varie opere cinematografiche), raccogliamo qui alcuni memorabili titoli che si sono distinti per la loro spietatezza.

## **Maschere e sangue: Hotline Miami**

Videogioco d'azione a scorrimento top-down (con visuale dall'alto) sviluppato dalla **Dennaton Games** e distribuito da Devolver Digital, in **Hotline Miami**, ambientato appunto nella Miami degli anni '80, vestiamo i panni di **Jacket**, inquietante sicario che dovrà completare le sue missioni uccidendo i propri bersagli con un vastissimo catalogo di armi. Basato su una grafica 8-bit e una straordinaria soundtrack elettronica, il videogame venne molto apprezzato dalla critica ricevendo alti punteggi sulle recensioni. Raccoglie attorno a sé uno stuolo di appassionati che lo considerano un titolo di culto e ha goduto anche di un sequel, da molti non considerato all'altezza.



## **A caccia di mostri con Doom!**

Chi non ha mai visto almeno un frame di **Doom** non è degno di giocare agli **FPS** moderni. Divenuto uno dei pionieri della visuale in prima persona, il titolo di **John Romero** fu una rivoluzione per il medium videoludico e richiamò a sé un'intera generazione di videogiocatori, che tutt'oggi non lo dimenticano. In **Doom** avremo il compito di salvare la Terra da orde di mostri, demoni e non morti per commissione della **UAC** (Union Aerospace Corporation) a suon di fucili d'assalto, pistole e moltissime armi da fuoco. 3 anni fa **id Software** ha sviluppato un riuscitissimo reboot distribuito da Bethesda, e la serie continua a menar colpi, in attesa del prossimo **Doom Eternal**.



## Al poligono con Sniper Élite

Ambientato nel pieno del secondo conflitto mondiale, in *Sniper Élite* il nostro obiettivo sarà quello di completare le missioni senza allarmare il nemico e uccidere i bersagli utilizzando un'ampia ruota di armi, tra cui il principale fucile da cecchino e qualche stick grenade che non guasta mai. La violenza che ci riserva il videogame è figa quanto disgustosa, a ogni sparo assestato in punti precisi di un nemico attiverà una sorta di cinematica a raggi X incentrata sul proiettile che va a conficcarsi nel corpo del malcapitato, con tanto di esplosione/frattura delle ossa colpite.



## Ti arruoli nell'ISIS? No, preferisco Mass Mayhem

Poche persone hanno avuto la fortuna di giocare a uno dei videogame più discutibili di sempre, come **Mass Mayhem**, che ha generato un'intera serie. Facilmente reperibile su web (è del resto un gioco in Flash, recuperatelo finché ne avete la possibilità), in questo videogame impersoneremo un terrorista con un armamentario ben fornito, tra missili guidati, mine antiuomo, i soliti fucili a pompa (che non devono mai mancare per condire la violenza), come non può di certo mancare la "soluzione finale" per eccellenza di ogni terrorista: il giubbotto esplosivo. Pieno di obiettivi da completare, la morte del nostro personaggio non implicherà in alcun modo su di essi, infatti avremo a disposizione infinite vite per completarli tranquillamente.



## Lo splatter più totale con Mortal Kombat!

Picchiaduro storico, **Mortal Kombat** se ne sbatte altamente dei normali limiti etici sulla violenza, l'intera saga infatti è da sempre stata amata proprio per questo. Attraverso un menù di preselezione potremo scegliere un nostro personaggio tra le molteplici alternative - ognuno caratterizzato da mosse speciali da utilizzare in fase di lotta ma soprattutto da mosse finali, quelle **Fatality** che sconvolsero il genere sin dagli anni '90 - e dare il via al combattimento a ritmo di cazzotti. Nell'end match, dare il via alla mossa finale permetterà di assistere a un orgasmo di pura violenza e cruentezza, con tanto di corpi tranciati per metà, teste svuotate dei loro organi interni e spine dorsali estratte in un sol colpo. Così violento da essere nel 1993 stato una delle cause della creazione dell'**ESRB**, l'equivalente americano del **PEGI**, e venire sempre censurato per chiunque non abbia raggiunto la maggiore età.



Insomma come abbiamo visto non sono titoli da far giocare ai propri fratelli o alle proprie sorelle minori, ma che continuano a essere uno dei generi più seguiti al mondo. Pensate siano diseducativi? Evitate allora i film di Tarantino, un certo film di un certo Stanley Kubrick (sì, proprio **Arancia Meccanica**) ma soprattutto: non leggete assolutamente la **Bibbia** e l'**Antico Testamento**!

---

## [Il dito e la luna: fraintendere il videogame](#)

Ormai avrete sentito tutti parlare della strage di Christchurch, avvenuta il 15 marzo scorso per mano del ventottenne australiano **Brenton Tarrant**: ha attaccato due moschee della città neozelandese e ucciso un totale di 50 persone, stando ai bilanci attuali. Il motivo dell'attacco? Contrastare la "sostituzione etnica" che in questo momento starebbe dilagando in tutto il mondo, come lui stesso spiega nel suo manifesto pubblicato su 8chan, piattaforma su cui tra l'altro aveva annunciato l'attentato.

Pensare che così tante persone siano morte è ovviamente raccapricciante, ma chi bazzica spesso le zone più "remote" dell'internet sa bene che il mondo è pieno di estremisti di ogni sorta, dai nazionalisti agli anarchici, dagli islamici ai cristiani, maschilisti (i cosiddetti **Incel** o i **Redpill**), nazisti e chi più ne ha più ne metta; non è dunque così assurdo pensare che un evento del genere prima o poi, ahimè, accada.

Ma ciò che rende questo attacco così particolare è la presenza di piccoli elementi che lo rendono il perfetto, archetipale esempio di "live streaming terrorism": il tutto è stato filmato con una videocamera montata sulla testa di Brenton e mandato in diretta su **Facebook**, con tanto di musica di sottofondo e citazione al meme "Iscrivetevi a Pewdiepie" prima dell'inizio della sparatoria. Forse è stata proprio la visuale in prima persona ad aver dato adito a molti giornali e testate (quantomeno italiane) che hanno paragonato il fatto, per l'ennesima volta, a un videogioco sparatutto. Non è un caso che il videogame si trovi anche all'interno del manifesto nazionalista prima citato, dove l'autore

afferma, in modo evidentemente provocatorio, che **Fortnite** gli avrebbe insegnato a essere un killer mentre **Spyro 3** gli avrebbe trasmesso il suo spirito nazionalista.

Insomma, credibile quanto un comizio di Salvini, e l'accostamento non è causale, visto che anche qui qualcuno gli ha creduto davvero, prendendo per veri i deliri - chiaramente di matrice troll - di un estremista della destra più becera. Numerosa letteratura scientifica ha appurato in questi anni come il videogame [non porti a diventare assassini](#), o stupratori, né come si diventi neanche bravi cecchini (anzi, vari studi ritengono che apporti numerosi miglioramenti [dal punto di vista cognitivo e intellettuale](#)).

Se qualcuno ha intenzione di compiere una strage, non si allena su *Call of Duty* o *Fortnite*, sa già esattamente dove far pratica dal vivo e come ottenere tutto il necessario. Se qualcuno prova piacere nello stuprare una ragazza, di certo non l'ha scoperto grazie a **Rapeplay** (gioco recentemente bloccato da Steam che ha come colpa principale la morbosità e il cattivo gusto) e difficilmente invoglierà persona al male: il male e la criminalità esistono da molto tempo prima dell'invenzione dei videogame.

Puntare il dito verso il videogioco serve solo a demonizzare il media distraendo forse dai veri problemi: è soffermarsi a guardare il dito mentre questo indica la luna. Nel frattempo, 49 persone hanno perso la vita, l'umanità ha dato ancora una volta prova della sua crudeltà, e forse non ci si è soffermati abbastanza sulle cause, sul clima d'odio e xenofobia che prolifera nella nostra epoca.

Bisogna ancora imparare a farsi le domande giuste, e forse bisogna valutare adeguatamente il ruolo del medium nella nostra epoca, ora che tratta temi importanti, ora che molti videogame non sono più intrattenimento, ma opere compiute.

---

## [I videogiochi possono renderci più aggressivi?](#)

Quante volte vi è capitato, magari quando eravate più piccoli, di sentirvi dire dai vostri genitori che l'ultimo videogioco che vi hanno comprato non è adatto a voi perché troppo violento e che questo può influenzarvi negativamente? O di aver sentito innumerevoli telegiornali etichettare **Call of Duty** e **GTA** come le cause principali di un omicidio o attentato? Il rapporto tra violenza virtuale e reale è un tema presente da anni e specialmente in questo periodo, con le parole di **Donald Trump** in merito all'argomento, le considerazioni si sprecano.

**Un video pubblicato dal canale della Casa Bianca che si schiera contro la violenza nei videogiochi.**

Eppure, nessuno studio ha mai confermato che giocare assiduamente a titoli violenti porti a essere tali nella vita vera, al contrario **può portare a diversi benefici** (come potete leggere [qui](#)). Fortunatamente un altro esperimento condotto di recente arriva a sostenere che uno dei nostri hobby preferiti non ci porta a diventare degli assassini senza scrupoli: secondo **Douglas Gentile**, psicologo dello sviluppo ed ex *Director of Research* del NIMF (National Institute on Media and the Family) giocare abitualmente a quel tipo di giochi porti a essere generalmente più aggressivi, ma fa anche una grossa distinzione tra l'aggressività e la violenza fisica. Per aggressività non si intende il senso pieno del termine, ma bensì si riferisce all'indole che è insita in ognuno di noi: nessuno si vede come una persona totalmente cattiva, ma a tutti capita di compiere delle azioni non proprio buone,

ma che non sono definibili crudeli, come rispondere male a qualcuno di proposito o ignorarlo, o ancora dire qualcosa di non propriamente carino per il puro scopo di insultare; Gentile con il suo essere “*kind of mean*” intende proprio questo.



Al suo esperimento hanno preso parte **3000 bambini di Singapore**: inizialmente è stato misurato il tempo passato davanti a videogiochi violenti e in seguito come questi mostrano di essere dei “bimbi cattivi” concentrandosi su tre criteri: in che misura si accettano le cose fastidiose che accadono e se si pensa che queste siano in un qualche modo fatte di proposito, come si reagisce alle provocazioni decidendo se è il caso di rispondere in maniera cattiva o meno, e infine le fantasie aggressive, ovvero pensare a come sarebbe essere più o meno cattivi davanti ad altri. Secondo gli studi di Gentile, i bambini che passano più tempo davanti a giochi con scene cruente **sono quelli che mostrano di più questi tipi di pensiero.**

Questo non vuol dire che tutti i videogiocatori di *shooter* e simili diventano automaticamente aggressivi, ma influenza allo stesso modo di un film o una serie tv di quel genere, o di quegli imprevisti che accadono nella vita di tutti i giorni come macchiarsi la camicia col caffè o far cadere lo smartphone per terra e scoprire che lo schermo si è rotto; nessuna di queste cose è degna di accuse tanto grandi come quella di causare omicidi di massa o sparatorie nelle scuole, né tanto meno i videogiochi, infatti Gentile è apertamente in disaccordo con chiunque affermi il contrario. Ciò su cui invece è d'accordo e che consiglia di fare soprattutto ai genitori con figli piccoli è quello di osservare il **rating di età e di informarsi su che tipo di contenuti offre il gioco che si sta per acquistare.**

Ma quindi, perché scagliarsi a mani basse su questo media? Perché nessuno ha mai incolpato film o libri che portano lo stesso tipo di contenuti? Ovviamente nessuno di questi ha colpa, ma la risposta potrebbe derivare dal fatto che il videogioco agli occhi di molti è ancora qualcosa di sconosciuto e di difficile comprensione, e purtroppo, come la storia ci insegna, questi termini vanno spesso a braccetto con sbagliato o pericoloso. Semplicemente sarebbe più facile rendersi conto che come il sangue che si vede in tv è “solo salsa di pomodoro” e le persone che muoiono sono tutti attori, nei videogiochi sono semplicemente file *ISO* ed effetti sangue. Niente induzione alla violenza, solo intrattenimento.