

# GenIUS

RIVISTA DI STUDI GIURIDICI  
SULL'ORIENTAMENTO SESSUALE E L'IDENTITÀ DI GENERE

ANNALISA VERZA

Automatismi comportamentali e radicalizzazioni  
misogine nel web a partire da un'analisi  
del fenomeno “#gamergate”

PUBBLICAZIONE TELEMATICA SEMESTRALE REGISTRATA PRESSO IL TRIBUNALE DI BOLOGNA · ISSN 2384-9495

*online first*  
*20 luglio 2023*

# **Automatismi comportamentali e radicalizzazioni misogine nel web a partire da un'analisi del fenomeno “#gamergate”**

## **Sommario**

1. Libertà e automatismi nel contesto dei discorsi d'odio misogino online. - 2. Dal “frame” al contenuto. - 3. La cultura *nerd/geek*: vulnerabilità implicite e aggregazioni comunitarie. - 4. Il #gamergate come moto di affermazione identitaria. - 5. Il #gamergate come paradigma delle dinamiche di tribalizzazione e polarizzazione ideologica. - 6. Dallo scatenamento impulsivo dell'aggressività tribalistica alla radicalizzazione del pensiero. - 7. Conclusioni.

## **Abstract**

In questo articolo si esamina l'ipotesi che il fenomeno del dilagare online dell'odio di matrice misogina (per il quale si prenderà ad esempio il plateale fenomeno del #gamergate di qualche anno fa) sia stato decisamente favorito dall'operare di elementi *strutturali* specifici del mondo online: dall'imprinting impresso sulla sua struttura dalla psicologia della cultura *nerd/geek* della quale essa è filiazione, fino al modo in cui le attuali *information technologies* tendono a favorire l'insorgere di polarizzazioni ad alto gradiente emozionale basate sull'odio per qualcosa.

*This article examines the hypothesis that the phenomenon of the spread of misogynistic hatred online (for which the blatant #gamergate phenomenon of a few years ago will be taken as an example) has been decisively favoured by structural elements specific to the online world: from the imprinting stamped on its structure by the psychology of the nerd/geek culture from which it stems, to the way in which current information technologies tend to favour the emergence of polarisations with a high emotional gradient based on hatred for something.*

## **1. Libertà e automatismi nel contesto dei discorsi d'odio misogino online**

Questo contributo mira a cercare di comprendere alcuni aspetti del complesso rapporto che si dà tra gli elementi strutturali dell'architettura del web ed il carattere esacerbato della misoginia circolante

---

\* Professoressa associata di Sociologia del diritto, Università di Bologna.

online, soprattutto in alcune sezioni del web. Al di là di un confronto diretto con le ideologie politiche e le visioni del mondo che nella sfera del virtuale si affacciano<sup>1</sup>, quello che si cercherà qui di mettere a fuoco sarà invece il ruolo attivo di elementi apparentemente marginali – normalmente non posti sotto lo *spotlight* delle discussioni, e anzi nemmeno percepiti, in quanto parte della “cornice”, ovvero del contesto strutturale entro il quale il discorso si raccoglie (il “*frame*”) –, i quali, esercitando un influsso indiretto sui discorsi che supportano, finiscono per operare sulle idee e posizioni in materia, e soprattutto sul loro esarcersarsi, con un potere tanto più intenso quanto meno sono avvertiti.

In particolare, si vorrebbe vagliare l’ipotesi che il fenomeno del dilagare dell’odio di matrice misogina espresso alcuni anni fa in un fenomeno plateale come quello del *#gamergate*, una delle prime e più paradigmatiche “*great meme wars*” dell’ultimo decennio, durato lunghi mesi di sconcertante intensità e arrivato a coinvolgere migliaia di persone, sia stato decisamente favorito proprio dall’operare di elementi strutturali specifici del mondo online, che vanno dall’imprinting impresso sulla sua struttura dalla psicologia della cultura *nerd/geek* della quale essa è filiazione – una cultura tipicamente piuttosto chiusa e reattiva rispetto all’universo femminile –, fino al contributo dato dalle attuali *information technologies*, nel loro incrociarsi con il nostro bisogno di socialità e con il modo in cui costruiamo il nostro senso di identità, all’insorgere di polarizzazioni ad alto gradiente emozionale basate sull’odio per qualcosa.

Per illustrare ed esaminare tale ipotesi sarà necessario innanzitutto ripercorrere le dinamiche di nascita e crescita del *#gamergate*, per evidenziare il peso specifico che la cultura *nerd/geek*, gelosa del suo *hortus* (rivendicativamente) *conclusus* di scienza e videogiochi, ha avuto nel farlo detonare, e per indagare i motivi che l’hanno portato a assumere immediatamente una piega misogina, al netto dei molti tentativi fatti per presentarlo solo come una moralissima lotta in nome dell’etica nel contesto del gaming.

In secondo luogo, sarà interessante analizzare anche alcune caratteristiche tendenze automatiche del nostro comportamento relazionale, per mostrare come queste vengano amplificate alla massima potenza proprio dall’influsso della declinazione online della socialità.

Come si vedrà, infatti, diversi studi, originati dai lavori sperimentali sui riflessi condizionati effettuati da Ivan Petrovi Pavlov<sup>2</sup> nella Russia sovietica nei primi decenni del XX secolo, hanno rilevato l’esistenza, nella nostra costituzione mentale, di tendenze irriflesse, alla luce delle quali le dinamiche interne del nostro agire e, più a fondo ancora, del nostro stesso sentire, appaiono molto meno libere, molto più vulnerabili alle pressioni della “cornice” contestuale, di quanto tradizionalmente non si supponesse<sup>3</sup> (con buona pace delle tante parole spese, dal Medioevo ad oggi, sul tema del libero arbi-

---

1 Per questo mi permetto di rimandare ad altri miei lavori, come A. Verza, *Mascolinità tossica” sul web: la “cultura” dell’odio antifemminista online*, in A. Verza e S. Vida (a cura di), *Postfemminismo e neoliberalismo*, Roma, Aracne, 2020, pp. 157-196; *Ead.*, *Vulnerabilità e forme “altre” di radicalizzazione. L’echo chamber delle comunità online di odio misogino e antifemminista*, in *Notizie di Politeia*, 2019, 136, pp. 57-69. Particolarmente concentrato è l’odio misogino in una larga sezione del web detta “*manosfera*”, termine, divulgato a partire dal titolo del volume di Ian Ironwood *The Manosphere: A New Hope for Masculinity* (The Red Pill Press, First Kindle Edition, 2013), con il quale si identifica un ampio insieme di siti, forum e comunità online accomunati dal fatto di appoggiare una visione tradizionale della mascolinità, e di rivendicarla in maniera antifemminista, spesso apertamente sessista. Talvolta il termine viene italianizzato con i termini “*uomosfera*”, “*maschiosfera*” o “*androsfera*”.

2 I.P. Pavlov, *Conditional Reflexes*, New York, Dover Publications, 1927.

3 Tra i lavori più influenti dell’ultimo periodo in relazione al rapporto tra idee morali e automatismi, imprescindibili quelli di D. Kahnemann, *Thinking, Fast and Slow*, New York, Farrar, Straus and Giroux Inc., 2011, e J. Haidt, *The Righteous Mind: Why Good People Are Divided by Politics and Religion*, New York, Pantheon Press, 2012. Molto interessanti anche le osservazioni, nate dal suo lavoro sul campo, di W. Sargant, *Battle for the Mind. A Physiology of Conversion and Brainwashing*, San Jose

trio umano), e molto più legate di quanto non ci venga normalmente da pensare, a livello profondo, alle motivazioni che ci portano a coalizzarci entusiasticamente in movimenti di odio.

## 2. Dal “frame” al contenuto

Vari studiosi hanno sostenuto<sup>4</sup> che una delle cause prime che hanno facilitato un precoce emergere della “cultura” della misoginia nel mondo del web starebbe nel fatto che alla base della stessa creazione della tecnologia sulla quale il mondo online è stato costruito si trova quel tipo specifico di “cultura” maschile, altamente cerebrale e ipertecnologica, ma socialmente inibita (soprattutto nei confronti dell’altro sesso), che viene popolarmente definita come “nerd” (o, con un termine inteso per molti versi quasi come sinonimo, “geek<sup>5</sup>”).

Secondo queste tesi, nella stessa ossatura e costruzione del mondo online, e quindi nel suo “frame”, si troverebbero disseminati elementi che rispecchierebbero il suo essere stato concepito (in un senso di “concezione” quasi genetico) da menti maschili caratterizzate appunto da una struttura psicologica gelosamente e difensivamente *male-only*. Di questa, infatti, esso riprodurrebbe la tipica chiusura “nerd/geek” verso il femminile, nonché l’ostilità verso l’irruzione di questo nel proprio territorio, concepito anche come elemento caratterizzante a livello identitario.

Si tratta di una tesi interessante, che certamente impone qualche riflessione davanti all’evidenza di varie forme di discriminazione strutturale, presenti nel web, che sembrano confermare l’ipotesi che gli artefatti umani “ereditino” elementi della psicologia dei loro creatori.

In certi casi, queste asimmetrie riguardano il rapporto tra il singolo (e il suo gruppo di riferimento) e la tecnologia in questione: è tema caldo di questi anni, ad esempio, il problema dato dal fatto che, come si è visto, i sistemi di intelligenza artificiale (come quelli di riconoscimento facciale<sup>6</sup>), in quanto tendono a riprodurre il materiale “reale” del quale la loro intelligenza si alimenta, e quindi anche gli stessi bias e le stesse asimmetrie di valore presenti nella realtà sociale, finiscono per esprimere anch’essi output discriminanti in senso razzista e sessista<sup>7</sup>.

In altri casi ancora, l’asimmetria del web design, e delle norme e politiche scelte, informa di sé

CA, Malor Books, 2011 (orig. 1957).

- <sup>4</sup> L. Kendall (*Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*, Oakland, University of California Press, 2002) ha attribuito le radici socio-culturali del web (e quindi anche i pregiudizi sessisti che vi sarebbero incorporati) alle caratteristiche della popolazione originale sulla base della quale sarebbe stato creato: maschi, bianchi, e in gran parte appartenente alla sottocultura “geek”, per la quale le donne, così come lo status e il denaro, sono concepite semplicemente come una “ricompensa” per la capacità professionale o sociale maschile, e non come soggetti uguali, liberi e indipendenti, “da conquistare”; idee simili emergono in K. Mantilla, *Gendertrolling*, Santa Barbara, Praeger Press, 2015.
- <sup>5</sup> Come scrivono A. Salter e B. Blodgett, in *Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, Trolling and Identity Policing*, Cham, Springer International Publishing, 2017, p. 5, “Geek is a contested term: it is a label that gets applied to others and historically is associated with mockery and outsider status. The term is particularly US centric, and might be understood in other contexts as nerd, fanboy or fangirl, otaku, etc. But over the last two decades it has shifted significantly to become an insider label: a self-identified term that brings with it a connection to an apparent subculture that is increasingly dominant”.
- <sup>6</sup> Centrale, al riguardo, la voce di Joy Buolamwini che, ricercatrice del MIT lab, per prima ha attirato l’attenzione sui pregiudizi codificati nell’AI e sui conseguenti risultati discriminanti per donne e etnie non bianche. Joy Buolamwini ha poi fondato, per combatterli, la *Algorithmic Justice League*.
- <sup>7</sup> J. Zou, L. Schiebinger, *AI can be sexist and racist: it’s time to make it fair*, in *Nature*, 18 luglio 2018, <https://www.nature.com/articles/d41586-018-05707-8>.

elementi del web che sono in grado di incoraggiare indirettamente il concentrarsi entro determinate piattaforme di alcuni tipi di culture e di comportamenti, scoraggiandone implicitamente altri, e impattando così sulla stessa relazionalità, ovvero spingendo in una certa direzione (anche se non deterministicamente) il rapporto tra utenti ed utenti. Ad esempio, Adrienne Massanari<sup>8</sup>, basandosi sulla teoria actor-network di Latour<sup>9</sup>, ha mostrato come la struttura di *Reddit*, uno dei maggiori centri aggregativi e di social new sviluppatasi nel web, si sia rivelata estremamente funzionale non solo a favorire al massimo grado la nascita di ondate di molestie e *doxing* dirette verso le vittime del momento, e la loro crescita e diffusione virale<sup>10</sup>, ma anche a fungere da incubatrice senza filtri del crescere di un generale atteggiamento collettivo tossico e respingente verso le donne. Tra gli elementi di “*frame*” alla base di questo fenomeno è possibile individuare:

- la sua struttura ramificata per “nicchie” o sezioni specializzate di interesse (molto isomorfa rispetto alla mentalità *nerd/geek*);
  - la facilità di creazione degli account, il loro anonimato e la conseguente deresponsabilizzazione rispetto al loro uso;
  - la natura dell’algoritmo che stabilisce, quasi senza filtri, l’ordine di visibilità dei contenuti, privilegiando quelli più “forti”;
  - il funzionamento dei *karma points* che i redditors sono chiamati ad accumulare, coniugato con il sistema di aggregazione dei materiali tra i vari subreddit<sup>11</sup>;
  - la policy estremamente non-interventista riguardante la moderazione dei contenuti offensivi.
- Tutte queste caratteristiche, messe assieme, hanno portato l’utenza a percepire la piattaforma come una roccaforte contro i limiti del politicamente corretto, catalizzandovi di conseguenza certi tipi di discorsi, alimentando forme di *trolling* al suo interno, e normalizzandone la tossicità.

In maniera analoga, anche uno dei più importanti settori della vita e dell’attività online, ovvero l’attività videoludica, è stato congegnato seguendo politiche commerciali di costruzione dell’audience non neutre, che hanno spinto anzi, quasi da subito, verso una particolare caratterizzazione della sua demografica di riferimento, identificata come maschile (come risulta da una ricerca effettuata in Europa, America e Canada, sia i produttori che i giocatori, che i personaggi della  *fictio* videoludica, sono per la stragrande maggioranza maschi<sup>12</sup>), e particolarmente disegnata, sia nel progetto commerciale che nello stesso *game design*, proprio per rispondere direttamente alle specifiche fantasie e ai desideri

8 A. Massanari, #Gamergate and The Fapping: How Reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures, in *New Media & Society*, 2015, 19/3, pp. 329-346, [https://www.researchgate.net/publication/283848479\\_Gamergate\\_and\\_The\\_Fapping\\_How\\_Reddit's\\_algorithm\\_governance\\_and\\_culture\\_support\\_toxic\\_technocultures](https://www.researchgate.net/publication/283848479_Gamergate_and_The_Fapping_How_Reddit's_algorithm_governance_and_culture_support_toxic_technocultures).

9 B. Latour, *Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts*, in W.E. Bijker and J. Law (eds.), *Shaping Technology/Building Society*, Cambridge, MA, MIT Press, 1992, 225-257; *Id.*, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*, Oxford, Oxford University Press, 2005.

10 S. Scott parla di “spreadable misogyny” in *Fake Geek Girls. Fandom, gender, and the convergence culture industry*, New York, New York University Press, 2019, cap. 3.

11 Tale sistema, infatti, invogliando il redditor a guadagnare punti karma, lo incentiva implicitamente, per esempio, a ripostare materiale popolare in più subreddit, e a scrivere commenti in linea con il modo di pensare dominante nella piattaforma – con prevedibili effetti di *herding*, come osservato da L. Muchnik et al., *Social Influence Bias: A Randomized Experiment*, in *Science* 2013, 341, pp. 647-651. Sul meccanismo dell’*herding* rinvio a A. Verza, *Da Rawls all’era digitale: il capovolgimento di un paradigma filosofico-giuridico di giustizia*, in *Ragion Pratica*, 2024, in corso di pubblicazione.

12 Questi i risultati dell’inchiesta Gamasutra, *Gamasutra Game Salary Survey*, 2014. La rivista online è stata da poco tolta dal web, e con essa il pdf dell’inchiesta, ma vari resoconti della stessa sono ancora disponibili in altri siti come, ad esempio, in <https://www.escapistmagazine.com/gamasutra-women-game-developers-earn-14-less-than-male-colleagues/>.

di un'utenza specificatamente pensata come *nerd/geek*.

### 3. La cultura *nerd/geek*: vulnerabilità implicite e aggregazioni comunitarie

Tra le caratteristiche tipiche (perlomeno considerando i grandi numeri) dei soggetti appartenenti alle categorie in questione (ovviamente molto sfumate e solo tendenziali, come tutte le "categorie umane"), spiccherebbero nello specifico, accanto ad un caratteristico e percepibile impaccio sociale, il fatto di nutrire una passione accesa per la programmazione e per le tecnologie (specialmente informatiche), per fumetti, cinematografia e letteratura fantasy e fantascientifica, e per i videogiochi. In altre parole, attraverso questi termini<sup>13</sup> si designano soggetti che condividono, come elemento definitorio, da un lato una loro cocente marginalità sociale, derivante dalla loro non rispondenza ai criteri dettati dai canoni (piuttosto oppressivi e non inclusivi) della mascolinità egemonica, ovvero avvenenza, forza, successo sociale, sportivo e sessuale, con conseguente doloroso senso di esclusione (ai termini della distinzione tra maschili *alfa* e *beta*, loro risulterebbero essere, appunto, i *beta*, i *losers*), e d'altro lato caratteristiche di alta *expertise* e competenza tecnica che attribuiscono loro elementi di forza, ma solo nella sfera della virtualità tecnologica.

Proprio tale combinazione di sofferenza identitaria nella dimensione offline e prospettiva di riscatto nella sfera virtualmente mediata è stata perfettamente intercettata dal mercato videoludico, che ha fornito per tale tipo di utenza la riscossa perfetta: infatti, come ha affermato lo studioso dell'evoluzione del mondo dei videogiochi Graeme Kirkpatrick<sup>14</sup>, dagli anni '80 in poi il *game design* si è progressivamente strutturato non solo come rivolto ad un mondo prettamente maschile (in quanto espressione di logica STEM<sup>15</sup>, tradizionalmente e stereotipicamente associata con la mascolinità), ma anche sempre più come mirato a sedurre la componente più attiva e affezionata della sua demografica, quella *nerd/geek*, appunto, e a farlo costruendosi in risposta alla vulnerabilità di partenza di questo gruppo, enfatizzando tutti gli elementi che avrebbero risposto alle ansie e ai desideri dell'audience cui aveva deciso di rivolgersi.

Terra promessa via via adattata per permettere riscatti identitari nel mondo dell'egemonia maschile (complici modelli vincenti come Bill Gates e Steve Jobs), e secondo gli stessi criteri di questa,

- 
- 13 Secondo *Oxford Languages* – fonte del dizionario italiano di Google – il "*nerd*" si definisce come "giovane di modesta prestanza fisica e dall'aspetto insignificante, che compensa la scarsa avvenenza e le frustrazioni che ne derivano con una passione ossessiva e una notevole inclinazione per le nuove tecnologie". Il "*geek*" invece, secondo il dizionario Sansoni di inglese è, secondo un primo significato, un "imbranato" e, in secondo luogo, un "appassionato di informatica e di Internet" ([https://dizionari.corriere.it/dizionario\\_inglese/Inglese/G/geek.shtml](https://dizionari.corriere.it/dizionario_inglese/Inglese/G/geek.shtml)).
- 14 G. Kirkpatrick, *Making Games Normal: Computer Gaming Discourse in the 1980s*, in *New Media & Society*, 2016, 8(18), pp. 1439-1454; *How Gaming Became Sexist: A Study of UK Gaming Magazines 1981-1995*, in *Media, Culture & Society*, 2017, 39(4), pp. 453-468.
- 15 Come ha scritto T. Lien, *No Girls Allowed. Unraveling the Story Behind the Stereotype of Video Games Being for Boys*, in *Polygon*, 2013, <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>, questa caratterizzazione discende a sua volta dalla pervasività degli stereotipi che, avendo tenuto le donne distanti dalle materie STEM, hanno fatto sì che gli sviluppatori fossero pressoché solo maschi. Cfr. anche A. Cote, *Writing "Gamers": The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994-1999)*, in *Games and Culture*, 2018, 13(5), pp. 1-25, a pp. 3-5. Basti considerare, del resto, che la console portatile più famosa prodotta a cavallo del millennio, sogno di tutti i ragazzini dell'epoca, si chiamava nientemeno che "*Game Boy*".

l'universo del gaming è venuto quindi a costruirsi, e progressivamente a svilupparsi, in modo da incastrarsi perfettamente con tale identità, ovvero in modo da assecondare per i giocatori, nella protesi virtuale dei mondi videoludici loro offerti<sup>16</sup>, il desiderio di assurgere finalmente all'ambito status *alfa* di "vincitori" in universi virtuali capaci di riflettere quegli stessi valori di forza, attrattività sessuale, maschilità prorompente (secondo i canoni classici, qui non criticati ma, al contrario, esaltati) tanto invidiati ma non raggiunti nella vita offline. La stessa progressione tra i livelli del gioco ha finito per incorporare ciò, venendo comunemente espressa in termini di progressiva virilizzazione del giocatore vincente, con la correlativa de-virilizzazione, anche graficamente enfatizzata, dei perdenti.

Così, mentre i videogiochi (salvo alcune eccezioni, come quelle costituite dai videogiochi specifici per ragazze, colorati di rosa e viola, che, per differenza, confermavano la regola) venivano a incorporare definitivamente elementi di aggressività (i combattimenti ne costituiscono ancora un elemento centrale), di eroismo, e di iper-performance fisica, i caratteri femminili in essi presenti, dai corpi immancabilmente iper-sessualizzati<sup>17</sup>, venivano complementariamente proposti come trofeo e ricompensa per i vincitori.

Contemporaneamente, il marketing dell'industria videoludica stessa è andato sottolineando e vantando sempre più, come elemento "virtuoso" e di impatto dei suoi prodotti, la capacità non solo immersiva ma anche "dopante" dei videogiochi proposti, implicando con ciò anche l'accostamento ad un ulteriore elemento di (pretesa) de-infantilizzante, "virile" trasgressività.

È così che il mondo videoludico, territorio di rivalsa da colonizzare e custodire gelosamente, è venuto a raccogliere, sotto il proprio ombrello, all'interno del più ampio insieme dei giocatori "ricreazionali", anche una community di soggetti particolarmente legati, in senso identitario, proprio da una orgogliosa auto-identificazione in tale universo.

Tale comunità, capace di fornire ai propri adepti forme nuove di prestigio collettivamente riconosciute, "di nicchia", e distribuita in diverse sotto-comunità di giocatori dai caratteri simili, è venuta di conseguenza a costituirsi come *fandom* esclusiva, composta solo da giocatori capaci di provare di essere "sul serio" meritevoli di tale status secondo la stessa logica che vale per l'ambita mascolinità *alfa*.

Come insegna la classica analisi durkheimiana, ogni comunità – e quindi anche questa – si costruisce e aggrega attorno alle proprie regole, al proprio linguaggio, ai propri criteri di appartenenza e ai propri "totem" identitari (qui riferiti ai diversi universi di gioco, alle loro narrative e all'eccellenza nelle tecniche di gioco), tutti elementi collettori e accomunanti del gruppo, dotati – come avviene in genere per i simboli di ogni comunità – di una valenza "sacrale" e operanti in funzione di geloso *gate keeping* identitario. Infatti, per mantenere lo status di appartenenza viene richiesto ai membri il mantenimento di un elevato livello di conoscenza e competenza riferita a tali universi simbolici: potersi qualificare come vero *gamer* (distinguendosi dal giocatore casuale<sup>18</sup>, o da chi finge di esserlo – come nel caso del "*poser*" o, ancor peggio, dell'"*attention whore*", che finge competenza solo per estorcere un'immeritata attenzione) richiede, insomma, la padronanza di *shibboleth* identitarie che solo il vero "fan" possiede.

Al contempo e correlativamente, anche il mantenimento di uno status all'interno di tale community esclusiva richiede – in maniera tanto maggiore quanto più questa è caricata di un valore di riscatto identitario – quella leale affezione e adesione, anche attivamente espressa e performativamente

16 Geniale, in rappresentazione di ciò, la prima puntata della quarta stagione della serie *Black Mirror*, ideata da Charlie Brook, intitolata *USRR Callister*, diretta da Toby Haynes.

17 Cfr. G. Kirkpatrick, *Making Games Normal*, cit.; *How Gaming Became Sexist*, cit.

18 ChristianDevilChry, *Casual Gamer VS Pro Gamer: La battaglia eterna riflesso di una società mutevole* in *Videogiochitalia.com*, 23 dicembre 2019, <https://videogiochitalia.it/game-news/casual-gamer-vs-pro-gamer-la-battaglia-eterna-riflesso-di-una-societa-mutevole/>.

messa in scena<sup>19</sup>, che solo un vero “fan” riesce a garantire.

Il termine “fan”, del resto, deriva, significativamente, dalla versione inglese di “fanatico”, a sua volta etimologicamente associata alla sacralità misterico-religiosa del termine latino “*fanum*”, indicante appunto un luogo sacro come il tempio, da un lato cuore simbolico e catalizzante delle comunità, e dall’altro terreno proibito per i profani<sup>20</sup> (come ricorda il “*procul este profani*” di virgiliana memoria che, scolpito presso l’entrata di molti templi antichi e di chiese, appare ancora oggi come evidenza scolpita dello stretto legame tra sacralizzazione e presidio delle porte di accesso, in favore dei soli iniziati). Perciò, il termine ben si presta anche etimologicamente ad illustrare la dinamica, a fondo scandagliata dalla sociologia di Durkheim e della sua scuola, che lega i meccanismi di costruzione, mantenimento e *gate keeping* di un gruppo sociale (specialmente in contesti in cui tali gruppi si sentono minacciati, dall’esterno o dall’interno) alla sacralizzazione dei suoi elementi identitari, e al correlativo scatenarsi di forti pulsioni reattive nell’eventualità di una loro violazione<sup>21</sup>.

Dunque, anche l’appartenenza ad una identità e comunità *fandom* richiede la certificazione data dalle correlative prove di reale e totale abnegazione che, in funzione di *gate keeping*, servono a distinguere rigorosamente il dentro dal fuori, e a guadagnare finalmente, per chi supera il test per tale via, il riscatto dato dal raggiungimento dell’ambito status *alfa* egemone. Status che però, come vuole la sua stessa definizione:

– implicherà, come in tutti i fenomeni nei quali la posta in gioco è la salvaguardia di elementi identitari, lo scatenarsi di reazioni collettive violente<sup>22</sup> contro tutto ciò che potrebbe minacciare la tenuta di tale equilibrio (essendo poi l’appartenenza a tali gruppi vissuta come terreno di riabilitazione, riscossa e rivincita rispetto alla marginalizzazione sociale, ancor maggiore sarà per questi la spinta all’attaccamento dimostrativo agli elementi identificativi della stessa);

– richiederà, per la sua validazione definitiva, l’identificazione di altre identità di “*losers*” poste al di sotto – identità tradizionalmente non privilegiate, come quelle non bianche, o LGBTQIA+, ma soprattutto (anche per la vastità numerica dell’universo di riferimento) identità femminili.

A suggello di ciò, dunque, un diffuso atteggiamento di gelosa chiusura sarà chiamato a proteggere questo mondo tutto razionale e maschile rispetto ad una presenza femminile avvertita come aliena e incomprensibile, minacciosa e destrutturante, e quindi oggetto di infastidito timore, se non di risentito e reattivo evitamento<sup>23</sup> davanti alla sua pericolosa invadenza di campo.

E infatti, se il linguaggio, con le sue specificità, costituisce normalmente uno degli elementi identi-

19 Su tale dinamica, essenziali sono gli studi di Erving Goffman e, in generale, della corrente sociologica dell’interazionismo simbolico. Come ha sostenuto C. Volpato in *Psicosociologia del maschilismo* (Roma-Bari, Laterza, 2013), il processo di consolidamento di un’appartenenza porta stereotipi che, inizialmente stereotipicamente descrittivi, finiscono per essere considerati prescrittivi.

20 Su questo, oltre ai classici studi di Durkheim, interessanti anche i rilievi di Viktor Klemperer sulla valenza del fanatismo come garanzia di lealtà identitaria in un’epoca di totalitarismo come quella nazista: V. Klemperer, *LTI. La lingua del Terzo Reich. Taccuino di un filologo*, Firenze, Giuntina, 1998. Ringrazio Claudio Luzzati per avermi fatto conoscere il valore di tale testo.

21 È. Durkheim, *La divisione del lavoro sociale*, Milano, Edizioni di comunità, 1996.

22 Fondamentali, sul tema, i più classici studi sulle “cacce alle streghe” compiuti da K. Erikson in *Wayward Puritans: A Study in the Sociology of Deviance*, New York, John Wiley, 1966, e da A. Bergesen in *Social Control and Corporate Organisation: A Durkheimian Perspective*, in Donald Black (ed.), *Toward a General Theory of Social Control*, vol. II, New York, Academic Press, 1984.

23 B. DiSalvo ha parlato, in proposito, di *digital boyhood* in *Gaming Masculinity. Constructing Masculinity with Video Games*, in Y.B. Kafai, G.T. Richard, e B.M. Tynes, (a cura di): *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*, Pittsburgh (USA), Carnegie Mellon – ETC Press.

tari più potenti per ogni gruppo, una caratteristica del linguaggio delle comunità *fandom* dei videogiochi sta proprio nell'adozione, come ulteriore elemento di *gate keeping*, di un tipico codice di "thrash talk"<sup>24</sup> disinvoltamente infarcito di violenti elementi razzisti, omofobici e soprattutto sessisti. Questo codice non sarà solo volto a tener al di fuori dalla community chi non vi si adegua, ma sarà anche prescrittivamente tale, di converso, da radicare nei membri di tali gruppi, come elemento di riaffermazione della gerarchia ambita e ritrovata, la fissazione ideologica di un pensiero misogino che, certamente già errante<sup>25</sup> nelle identità *nerd/geek*, finirà così per imporsi nel gruppo come elemento di caratterizzazione identitaria aggregante, sottratto, per ciò stesso, alla rimessa in discussione.

#### 4. Il #gamergate come moto di affermazione identitaria

Alla luce di queste osservazioni, non appare forse casuale il fatto che la prima vera e propria guerra virtuale contro la presenza femminile online, ove la misoginia si è esternata toccando vette impensabili sia per intensità che per vastità della platea interessata, abbia riguardato proprio il rapporto tra le donne e il terreno identitariamente connotato del gaming<sup>26</sup>.

Infatti, al di là dell'immediato apparire nel web di forme "individuali" di espressione misogina (come è stato il caso della pubblicazione, già nel 1993, di un testo su un'ipotesi di stupro nel cyberspazio<sup>27</sup>), la cultura della misoginia è presto apparsa nel web anche come fenomeno collettivo, comunicativo, aggregante e addirittura rivendicativo, esternandosi in maniera plateale in occasione del movimento noto come "#gamergate", un'imponente ondata di attacchi che, diretti inizialmente contro una specifica *game developer*, Zoe Queen<sup>28</sup>, hanno finito per aggredire violentemente, più in generale, il preteso "inquinamento", da parte dello sguardo e della presenza femminile, del mondo *nerd/geek* del videogaming.

Esplosione online (con pesanti conseguenze per le sue vittime) verso la metà del decennio scorso, il #gamergate ha costituito (secondo un meme circolante) la prima *Great Meme War*<sup>29</sup> di internet – a sostegno della tesi che vede nell'ambito del gaming non solo un contesto ludico ma, più propriamente, un territorio simbolico, dotato di schemi narrativi specifici legati biunivocamente alla caratteristica identità che in esso si rispecchia, e che esso riflette<sup>30</sup>.

Come ben racconta Lupetti<sup>31</sup>, tutto era partito dal fatto che nel 2014 la sviluppatrice Zoe Quinn

24 M. Droumeva, *From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures*, in K.L. Gray, G. Voorhees, e E. Vossen (a cura di), *Feminism in Play*, London, Palgrave Macmillan, 2018; E. Vossen, *The Magic Circle and Consent in Gaming Practices*, in K.L. Gray, G. Voorhees, e E. Vossen (a cura di), *Feminism in Play*, 2018, cit.

25 Se la definizione delle culture *nerd* e *geek* risulta essere, insomma, costruita su stereotipi (ben divulgati e finanche spettacolarizzati anche in serie televisive di gran successo come *The Big Bang Theory*, o in film come *Ready Player One* di Steven Spielberg), anche l'ideologia dei loro membri appare, a sua volta, nutrita di stereotipi (in questo caso, quelli negativi sulle donne).

26 A. Lolli, *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Firenze, effequ, 2020 (2017), cap. IV.

27 J. Dibbell, *A Rape in Cyberspace: or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards and a Cast of Thousands Turned a Database into a Society*, in *The Village Voice*, 21 dicembre 1993, pp. 26-42.

28 Termine coniato da Adam Baldwin, personaggio noto nell'ambito del gaming.

29 A. Lolli, *La guerra dei meme*, cit., p. 140.

30 R. Carradore e T. Pirola, *Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia*, in *Sociologia della comunicazione*, 2022, 63, pp. 111-130.

31 M. Lupetti, *La videogiocherà sono state le cavie della grande radicalizzazione che ha portato all'assalto di Capitol Hill*, in *Dinamo-*

aveva progettato, e sottoposto alla valutazione della comunità, nella piattaforma *Steam Greenlight*, un videogioco “serio”, sul tema della depressione (*Depression Quest*). Il videogioco, proprio per la sua sentimentale lontananza dagli stilemi più tipici del gaming, era stato molto criticato nella piattaforma; fra l’altro, erano a quel punto già partite su un’altra piattaforma (*Wizardchan*) varie ondate di recriminazioni contro la Quinn, motivate dal fatto che la stessa, in quanto naturalmente dotata dei privilegi di scelta sessuale di cui tutte le donne godrebbero, non avrebbe avuto alcun diritto di parlare di depressione<sup>32</sup>.

Tuttavia, nel periodo successivo, l’impatto emotivo suscitato dal suicidio (per depressione, si è detto) dell’amatissimo attore Robin Williams sensibilizzò fortemente sul tema, inducendo, con un colpo di scena, ad un accoglimento del videogioco che lasciò spiazzati tutti coloro che l’avevano coralmamente criticato. A quel punto, il giorno 16 agosto 2016 l’ex fidanzato della Quinn, Eron Gjon, mise online un post (*The Zoe Post*) sui tradimenti sessuali della donna, volto a seminare l’idea che la stessa si fosse “venduta” al giornalismo specializzato (nello specifico, il riferimento andava alla rivista specializzata *Kotaku*) per far approvare il suo videogioco.

Fu questa la scintilla che fece detonare la situazione, catalizzando sotto lo slogan della “trasparenza etica nell’industria del gaming” tutto un profondo sottobosco di risentimento nutrito contro l’invasione della presenza delle donne in un ambito – sviluppatosi come identitariamente significativo, roccaforte di una cultura risentitamente difensiva nei confronti della componente femminile – che doveva preservarsi al sicuro dall’invadenza del suo sguardo, assieme, più in generale, ad un’utenza infastidita dalle rivendicazioni di giustizia sociale raccolte sotto la definizione-ombrello antagonista del “*social justice warriorism*” del quale il sentimentalismo del videogioco della Queen appariva essere espressione<sup>33</sup>.

Come scrisse Angela Nagle, l’ondata del *#gamergate*, resa in tal modo forte dall’invocazione di un pretesto etico, raggiunse da quel punto in poi picchi accesissimi di intensità emotiva, caratterizzati da espressioni di odio “paragonabili solo a quelle normalmente sollevate da casi di infanticidio o genocidio<sup>34</sup>”, al punto che persino il fondatore di 4chan (una *imageboard* che già non brillava per la correttezza dei contenuti postati) decise di bandire la discussione dal canale, portando gli attivisti della stessa a spostarla sul più libero 8chan.

Durante il *gamergate*, dunque, sulle popolarissime *imageboards* di 4chan prima, e di 8chan in seguito, non solo Zoe Quinn (definita come “*attention whore*” e con altri epiteti infamanti), ma anche molte altre donne in vario modo collegate all’ambiente del gaming, vennero prese di mira, con *doxing* di massa, attacchi informatici, insulti a sfondo sessuale, minacce di stupro e minacce di morte.

In particolare, molto violenti furono gli attacchi diretti contro un’altra sviluppatrice di videogiochi, Brianna Wu, contro le critiche Katherine Cross e Mattie Brice, contro lo sviluppatore Phil Fish e la giornalista Jenn Frank – che si ritirarono dal mestiere –, e contro la critica femminista Anita Sarkeesian, autrice della serie youtube *Tropes v. Women in Videogames* dedicata all’analisi del sessismo nei videogiochi<sup>35</sup>. Un’arma specifica utilizzata in tale “guerra” fu quella del meme, ovvero l’utilizzo di immagini corredate da testi volti a combattere il fronte “nemico” gettando scherno sulle sue posizioni

press, 7 febbraio 2021.

32 *Id.*, *La videogioconatura sono state le cavie...*, cit., 2.

33 A. Nagle, *Kill All Normies. Online Culture Wars from 4chan and Tumblr and the Alt-Right*, Winchester, Zero Books, 2017, p. 21.

34 *Ead.*, *Kill All Normies*, cit., p. 19.

35 La Sarkeesian, in particolare, aveva lanciato un crowdfunding su *kickstarter* che aveva avuto successo proprio per reazione contro le molestie da lei subite. Ma proprio tale successo avrebbe poi generato una seconda risentita ondata di molestie dirette contro di lei.

(nonché, personalmente, sui suoi protagonisti) con l'ausilio dell'immediatezza iconografica, sollecitando, al contempo, il superiore divertimento aggregante della risata beffarda all'interno del proprio fronte<sup>36</sup>.

La "grande guerra a colpi di meme" aveva così prodotto due fronti contrapposti. Il primo fronte, nella frenesia del contro-call-out correttivo<sup>37</sup> che andava invocando, mirava a distruggere e schiacciare l'atteggiamento "femminista" che avrebbe preteso di correggere "politicamente" il sessismo dell'immaginario *nerd/geek* proiettato nei videogiochi, e che, come avrebbe dimostrato la (falsa) vicenda di Zoe Quinn, stava arrivando a condizionare a proprio favore, attraverso un lavoro "sporco" di lobbying e manipolazione, le riviste e i vari media di settore.

Tale bellicosa virulenza produsse da sé, naturalmente, un fronte contrapposto altrettanto schierato contro il primo, volto a denunciare, specularmente ma su un diverso piano, la misoginia e tossicità dell'ambiente videoludico: lo stesso *#gamergate* stava infatti dimostrando per fatti concludenti la veridicità delle tesi critiche che esso combatteva<sup>38</sup>.

Da un lato, così, questa ondata generò una contro-onda diametralmente opposta per la quale gli eccessi difensivi del *gamergate* costituivano la smentita fattuale della pretesa che si trattasse solo di "ethics in gaming journalism": la violenza appassionata degli attacchi mossi contro le sviluppatrici, anzi, forniva la dimostrazione della fondatezza delle analisi proposte dalla Sarkeesian e da altri.

Al contempo, però, tale appassionata reazione alla reazione fu colta analogamente dall'altra parte, agli occhi della quale le innumerevoli alzate di scudi e i tanti articoli sorti a condanna del *#gamergate* venivano a costituire proprio la conferma delle loro tesi di connivenza tra il giornalismo e l'agenda "femminista" (e, più in generale, dei movimenti di giustizia sociale)<sup>39</sup>, oltre che la dimostrazione di come e quanto il vittimismo strategico femminista venisse sapientemente usato come volano, allo scopo di esercitare sull'industria dei videogiochi un controllo di "correttezza" ai sensi della visione femminista delle cose. E così, mentre testate giornalistiche che avevano ospitato articoli critici nei confronti della campagna *#gamergate* venivano rese oggetto di *mail bombing* finalizzate a far licenziare gli autori di tali articoli<sup>40</sup>, parallelamente venivano colpiti personalmente anche gli autori di lavori accademici che avevano osato confrontarsi col tema.

Rovesciamento su rovesciamento, non mancò nemmeno la mossa data dalla creazione, a sostegno della parte che portava avanti il *#gamergate*, di un'immagine "memica" posta a fungere da rappresentante del "partito" antifemminista del *#gamergate*: con un geniale e spiazzante ribaltamento di prospettiva, per tale immagine-simbolo fu scelto il disegno di una *ragazza gamer*, Vivian James<sup>41</sup>, una fi-

36 G. Rizzi, *I meme di internet, guida introduttiva*, Amazon book, 2019.

37 A. Lolli, *La guerra dei meme*, cit., p. 141.

38 Analogamente, scandalo e polemiche vennero sollevate anche successivamente, quando nel 2017 vennero aggiunte donne soldato al gioco *Call of Duty*.

39 Come sottolinea Lupetti (*La videogioconatore sono state le cavie...*, cit.) a ciò si aggiunse, in certi ambiti, anche una pervicace convinzione di stampo complottista per la quale tali articoli simpatetici verso le "femministe" e sordi alla rivendicazione dell'etica nel giornalismo sul gaming sarebbero stati finanziati dalla "Gates Foundation" di Bill Gates.

40 E in alcuni casi riuscirono a imporre la loro versione del *#gamergate* come lotta «etica» presso le testate specializzate nel gaming: come racconta Lupetti (*La videogioconatore sono state le cavie...*), nel 2016 la Nintendo, ad esempio, ha licenziato Alison Rapp, accusata dal *#gamergate* di aver ridotto la sessualizzazione dei personaggi femminili nella trasposizione occidentale di alcuni videogiochi giapponesi, e nel 2018 ArenaNet ha licenziato Jessica Price e Peter Fries per aver risposto a tono alle provocazioni di uno youtuber. Dal canto suo, Play-Asia si è proposta come strumento per superare la censura imposta in Occidente dalle femministe, mostrando così esplicitamente di aderire alla visione delle cose promossa dal fronte *#gamergate*.

41 <https://knowyourmeme.com/memes/vivian-james>

gura che, in quanto femminilmente connotata, poteva, attraverso l'immediatezza estetica dell'immagine, dare al proprio esplicito antifemminismo una patente di maggiore ponderatezza e imparzialità<sup>42</sup>.

Così, nella progressiva ed esponenziale crescita dell'ondata di odio misogino cui questo caso accidentale aveva dato l'innescò, questa finì per scatenarsi direttamente e generalmente contro il "femminismo ipocrita", la disturbante ideologia della parità dei sessi alla base del caso, che metteva pericolosamente in discussione l'associazione tra la "forza" e competenza nel gioco e le nuove modalità di mascolinità egemone appena affermate nella terra promessa appena riscattata, pretendendo di aprire alle donne il mondo degli eroismi videoludici e negando così la riproduzione, sul piano virtuale, dei più classici e ambiti privilegi maschili in tema di posizionamento nella gerarchia sociale.

## 5. Il #gamergate come paradigma delle dinamiche di tribalizzazione e polarizzazione ideologica

Come oggi ben sappiamo grazie ai lavori di autori come Daniel Kahnemann, Jonathan Haidt e Joshua Greene<sup>43</sup>, non tutte le nostre prese di posizione sono frutto di una libera scelta ponderata e veramente nostra, né è sempre possibile considerare l'intensità della passione con cui viviamo una certa causa come termometro affidabile del reale valore che questa riveste per noi.

Come le moderne neuroscienze ci hanno rivelato, anzi, buona parte delle nostre espressioni di emozione morale (rabbie, paure, fanatismi) nascono da automatismi su base emotiva, che un lungo percorso evolutivo ha incistato nel nostro cervello, predisponendoci a reazioni immediate, irriflesse e istintuali davanti a tutto ciò che può sembrare minacciare la sopravvivenza nostra o del nostro gruppo. Questo, a fronte di valutazioni velocissime e "impressionistiche", anzi: la scienza ci dice che più veloce sarà la considerazione dello stimolo di "disturbo", e parimenti più sarà immersa questa reazione in un contesto di stress e di pressione, più automatica e meno ponderata sarà la risposta fornita dal nostro sistema emotivo.

In particolare, forti automatismi si mettono in moto quando a essere sollecitato è il "pulsante tribalistico", quello che si attiva a fronte dello spostamento delle questioni di coscienza da un "frame" personale e individuale ad uno di gruppo – o, meglio, di confronto intergruppo –, nel quale è lo stesso impostarsi della dinamica "noi / gli altri" a scatenare meccanismi altri e forti passioni.

Già negli anni '60 del secolo scorso lo psicologo polacco Henry Tajfel, nell'ambito di una serie di esperimenti<sup>44</sup> condotti sulle dinamiche che si mettono in moto entrando in un "frame" collettivo, aveva osservato come il semplice passaggio alla dimensione del gruppo, e ancor più a quella relativa alla contrapposizione tra gruppi, fosse in sé sufficiente a inibire il pensiero individuale dei partecipanti in favore della narrativa condivisa, e a deviare il loro comportamento in modo da favorire i membri della propria coalizione. Questo, in una maniera totalmente cieca ad ogni tipo di argomento e informazione

<sup>42</sup> In realtà tale immagine, vero e proprio meme con più stradi di decodifica, nascondeva al suo interno tutta una serie di "easter eggs", ovvero di rimandi simbolici all'universo delle discussioni nate su 4chan, nascoste nei colori ed elementi dei vestiti e accessori di Vivian James (come il cerchietto, i colori della felpa, ecc).

<sup>43</sup> D. Kahnemann, *Thinking, Fast and Slow*, cit.; J. Haidt, *The Righteous Mind*, cit., J.D. Greene, *Moral Tribes: Emotion, Reason, and the Gap Between Us and Them*, Atlantic Books, London.

<sup>44</sup> Chiamati "Minimal Group Paradigm". Per andare a osservare il fenomeno nella sua forma più pura, definì egli stesso due gruppi sulla base del lancio di una moneta: lo studio è commentato in G. Lukianoff and J. Haidt, *The Coddling of the American Mind. How Good Intentions and Bad Ideas are Setting Up a Generation for Failure*, London, Penguin Books, 2018, pp. 57-59.

che potesse mettere in discussione il punto di vista del proprio gruppo. Tajfel osservò anche un altro elemento interessante: che tale sprofondamento “partigiano” nella logica del gruppo veniva, al contempo, vissuto come profondamente *piacevole* per i partecipanti.

Ora, se è vero che ogni tipo di conflitto tra gruppi, reale o percepito che sia, risveglia nel nostro cervello arcaico l’attivarsi di una modalità tribalistica, accompagnata da forti passioni ulteriormente rafforzate da quella forma di piacere entusiasta individuata da Tajfel, è interessante osservare che, quando tali dinamiche si dispiegano online, gli automatismi tribali non vengono neppure frenati dalle innumerevoli frizioni (di immagine, di legame, di simpatia empatica prodotta dall’azione dei neuroni specchio) che invece, agendo nel mondo offline, portano generalmente a mitigare la virulenza di queste prese di posizione.

Nel contesto virtuale, infatti, alla carenza degli stimoli e contatti normalmente prodotti dalla complessità selvaggia del reale, si supplisce con una virtualizzazione più fragile e rarefatta dei legami di appartenenza, che trovano collante essenzialmente, ancor più di quanto accada nelle condizioni classiche, nell’attaccamento alla valenza simbolica dei totem identificativi del gruppo (come idee, posizionamenti ideologici, immagini), e nella partecipazione alle correlative reattività volte a difendere, a pena del crollo dei riferimenti identitari legati alla propria membership, il cuore e i confini del territorio del gruppo stesso.

Il fenomeno appena esaminato del *#gamergate*, con lo tsunami di odio feroce che ad esso si è associato, si presta molto bene a fungere da esempio del modo in cui funzionano le dinamiche di compattazione ideologica e di radicalizzazione delle idee, quando queste nascono nel seno di aggregazioni comunitarie nate nel contesto del mondo virtuale. Come si è visto in questa vicenda, il compattamento agguerrito a difesa dell’identità di gruppo, già di per sé suscettibile, anche nella vita offline, di attivazione automatica, trasposto in una dimensione online priva di freni “concreti” è arrivato a scalare in tempi velocissimi le tappe di una progressione di violenza e di un desiderio di annientamento del “nemico” estremi, giungendo presto fino all’acme rappresentato dalle minacce di morte rimbaltate in maniera corale contro le vittime/nemiche di un irato cybermob di dimensioni colossali<sup>45</sup>.

Se la mancanza di elementi di freno già di per sé costituisce un fattore capace di aumentare la reattività immediata degli automatismi tribalistici cui siamo per natura propensi, un altro elemento “di cornice” proprio della dimensione online, capace di magnificare l’intensità e la velocità di tale scatenamento passionale, sta nel fatto che la comunicazione che avviene nel mondo virtuale non solo si svolge in maniera tanto rapida da non lasciare tempo per una riflessione veramente ponderata (il nostro scrivere e leggere online avviene comunemente in maniera velocissima) ma si realizza, in grandissima parte, attraverso l’uso di immagini, poste accanto alle parole e spesso ancor più determinanti di queste nel definire il colore e l’intensità dell’emozione che la comunicazione produrrà: sono proprio le immagini, infatti, ciò che più alimenta la dimensione emozionale del nostro cervello, quella che si scarica poi in schemi di comportamento legati a riflessi condizionati (mentre il cervello cognitivo usa il linguaggio, e anzi è proprio grazie al linguaggio che si sviluppa).

Rilevante, in proposito, è per l’appunto il fatto che il tipo più diffuso e peculiare di comunicazione che si svolge online – e anzi, proprio quello più usato nell’ambito del *#gamergate*, non a caso definito la prima grande “*meme war*” – è quello che fa uso dello strumento del meme. Anche la stessa comunicazione memetica, infatti, nella sua velocità e capacità di trascinarsi emozionale, coopera nello suscitare associazioni immediate e reattive, e risposte passionalmente cariche, rivolgendosi alle

---

<sup>45</sup> Anche in relazione a ciò mi senti di suggerire, come perfetto rimando cinematografico, la visione di un episodio della serie *Black Mirror*, e nello specifico “*Hated in the Nation*”, il sesto della terza stagione, che sembra tra l’altro voler rievocare, in relazione ai cybermobs, la suggestiva immagine dello “sciame” digitale tanto cara a Byung-Chul Han (B.-C. Han, *Nello sciame*, Roma, nottetempo, 2015 (2013)).

emozioni molto più di quanto normalmente si possa fare utilizzando, invece, argomentazioni logiche. Inoltre – come si è visto discutendo l'utilizzo dell'immagine memetica di Vivian James –, la presenza nel meme di più strati di rimandi simbolici, che sfidano ad una decodifica di cui solo i veri adepti alla community saranno capaci, contribuirà ulteriormente a evidenziare i legami di comunità tra chi possiede le relative chiavi interpretative, in contrapposizione con chi non comprende tale linguaggio simbolico, aggiungendo così alimento alla logica del confronto tribalistico<sup>46</sup>.

## 6. Dallo scatenamento impulsivo dell'aggressività tribalistica alla radicalizzazione del pensiero

Se gli studi sopra citati hanno mostrato quanto la nostra costituzione emozionale e mentale ci predisponga a subire l'effetto di "molle" naturali che associano, alla nostra aggregazione in gruppi, tendenziali moti automatici di contrapposizione difensiva rispetto a tutto ciò che può rappresentare una minaccia per il nostro gruppo, altri studi ancora hanno messo in luce un altro tipo di deriva, la quale potrebbe anch'essa gettare luce sul ruolo giocato dal contesto nello scatenarsi del fenomeno #*gamergate*. Si tratta, in questo caso, di comprendere l'influenza esercitata dal contesto virtuale sulla radicalizzazione delle idee in gioco, la quale si è da subito manifestata, come visto, in una polarizzazione netta, nella quale le idee dell'altra parte venivano costantemente lette solo a riprova delle proprie, portando così alla trasformazione di ciò che poteva costituire un confronto in vera e propria "guerra" (come il #*gamergate* è stato definito)<sup>47</sup>.

Questo aspetto appare ancor più rilevante quando, come nel caso, sopra esaminato, delle comunità *nerd/geek*, l'esigenza di aggregazione comunitaria online si pone come via di fuga e di riabilitazione per identità che, in quanto marcate da una vulnerabilità di partenza, già presentano una marcata suscettibilità di declinarsi in termini radicali.

Dagli studi di Ivan Petrovi Pavlov<sup>48</sup> sono risultate, già un secolo fa circa, interessanti conclusioni in merito all'esistenza di una tendenza, decisamente osservabile, verso un'evoluzione in senso radicalizzante delle proprie posizioni ideologiche, comunemente osservabile in soggetti posti in una situazione di partenza di stress e sofferenza. Pavlov, in particolare, aveva osservato che processi di fissazione e radicalizzazione di nuove idee si realizzavano normalmente in contesti in cui i soggetti si trovavano inizialmente sottoposti all'una o all'altra di quattro possibili forme di stress:

- stress da *dolore*, fisico, o psicologico;
- stress *temporale*, dato dalla pressione, e dall'ansia (negli esperimenti pavloviani sui cani, questo era indotto aumentando i tempi di attesa del cibo);
- stress da *confusione* e senso di perdita di controllo (situazione che Pavlov creava immettendo segnali confondenti in merito all'erogazione del cibo);
- stress da *disordini fisiologici*, non solo dovuti a cause fisiche, ma anche, per esempio, a condi-

<sup>46</sup> Il linguaggio, simbolico per natura, assieme ai vari altri simboli tribali, è da sempre uno dei marcatori dei confini del gruppo.

<sup>47</sup> Cfr. C. Sunstein, #*Republic. La democrazia all'epoca dei social media*, Bologna, il Mulino, 2017, p. 89: "L'espressione "polarizzazione dei gruppi si riferisce a un meccanismo semplice: dopo aver sostenuto un dibattito, le persone tendono ad abbracciare le versioni estreme delle posizioni che avevano precedentemente. Per quanto riguarda Internet e i social media, questo significa che i gruppi di persone che appartengono alla stessa area ideologica, al termine di una discussione interna, finiranno per pensare la stessa cosa che pensavano prima, ma in forma più estremistica".

<sup>48</sup> I.P. Pavlov, *Conditional Reflexes*, cit.

zioni di rabbia ed eccitazione portate all'eccesso (una condizione che, negli studi di Pavlov, si creò naturalmente durante un episodio di alluvione verificatosi nella città di Leningrado, durante il quale i suoi cani scamparono alla morte per un soffio).

Come Pavlov aveva già allora compreso, tutte queste forme di stress agiscono negativamente, inducendo una disorganizzazione del cervello alla quale il sistema mentale inizialmente reagisce alzando una forma di inibizione protettiva dalla quale, qualora l'ambiente fornisca un'ancora di salvataggio data da nuove idee "salvagente", esso esce, fissandosi con fanatismo entusiasta su queste.

Da queste scoperte di Pavlov hanno preso poi piede vari studi sui diversi elementi, anche fisiologici e di contesto ambientale, che favoriscono i processi di radicalizzazione, come quelli compiuti da William Sargant<sup>49</sup> che, nella prima metà del secolo scorso, ha passato in rassegna i molteplici tipi di processi religiosi e politici di conversione fanatizzante e di lavaggio del cervello (dai riti misterici antichi fino alle tecniche usate nell'ambito dei movimenti religiosi revivalisti e ai rituali di confessione di gruppo dei regimi dittatoriali del Novecento), tutti accomunati da una fissazione delle idee accompagnata da ardore, passione, ed eccitamento nella difesa di posizioni rese irrigidite dall'investimento emozionale con cui erano accompagnate.

L'operare di tali automatismi tendenziali è stato ulteriormente scandagliato e compreso attraverso gli studi sperimentali effettuati da Burrhus Skinner<sup>50</sup> nella seconda metà del XX secolo: il lavoro di Skinner, che partiva proprio dalle basi fornite dagli studi pavloviani sul nesso automatico di stimolo e risposta per indagare in maniera più capillare la possibilità di produrre reazioni condizionate, ci ha fornito tutta una serie di conoscenze sul "condizionamento operante", ovvero sulla possibilità di creare automatismi *ad hoc* agendo sul soggetto tramite rinforzi.

Volendo riportare le osservazioni pavloviane sugli stati che facilitano la conversione delle idee in senso radicalizzante (e quindi fanatizzante) alle caratteristiche "di cornice" del mondo online, con particolare riferimento al caso studiato, possiamo osservare come le quattro condizioni indicate appaiano per lo più tutte virtualmente presenti in contemporanea.

Innanzitutto, infatti, lo stress da *dolore*, inteso come dolore psicologico, è riscontrabile, nel caso sopra studiato della popolazione *nerd/geek*, nella condizione di vulnerabilità iniziale di questi soggetti, data dalla loro auto-attribuita, o percepita, condizione di "losers" nel mondo offline. In secondo luogo, anche lo stress *temporale* appare essere presente, in quanto costantemente indotto oggi, nel mondo online, dai tempi di reazione ultra-veloci imposti da una comunicazione ormai costante e immediata.

In terzo luogo, anche lo stress da *confusione* è parte del quadro, in quanto elemento pesantemente indotto oggi, online, da quella caotica "cecità da neve" che è data dall'eccesso informativo cui tutti siamo esposti e che, per reazione, può troppo facilmente spingere ad aggrapparsi a storie semplificanti<sup>51</sup> per recuperare illusioni di controllo, o a chiudersi in bolle di filtraggio entro le quali sostenere le narrative proprie e del proprio gruppo, mantenendosi al riparo dalla complessità. Infine, anche lo stress da *disordini fisiologici* appare facilmente sollecitato, online, dalla frastornante diffusione, favorita anche dall'interesse delle compagnie che operano online, di contenuti capaci di suscitare emozioni forti, tali da mantenere l'utenza appassionata e incollata allo schermo, come la paura, l'indignazione, l'odio.

E tra queste, la più efficace e coinvolgente, e al contempo lo strumento più accessibile, immediato e affidabile col quale poter suscitare un tribalismo fidelizzante, è certamente l'odio: oggi, grazie alle evidenze "fotografiche" date dalle analisi computerizzate delle nostre emozioni rese possibili

49 W. Sargant, *Battle for the Mind*, cit.

50 B.F. Skinner, *The Technology of Teaching*, New York, Appleton-Century-Crofts, 1968.

51 F. Khosrokhavar, *I nuovi martiri di Allah*, Milano, Bruno Mondadori, 2003, p. 233.

dall'avanzamento delle tecnologie di cui si avvalgono le neuroscienze (come EEG, fMRI - *Functional Magnetic Resonance Imaging*, e SST - *steady state topography*) abbiamo la prova di come, tra queste, le più facilmente passibili di "accensione automatica"<sup>52</sup> siano proprio le emozioni più forti e tribali, come l'odio (e l'odio misogino rientra, naturalmente, in tale categoria) e la polarizzazione ideologica a sfondo "tribalistico". E l'ira, da vizio capitale (come era qualificata nei tempi antichi) si trasforma in virtù quando si tratta di andare in battaglia contro il nemico a difesa del proprio gruppo<sup>53</sup>.

E a questo si collega l'ultimo punto, suggello finale di tutto il discorso: come già aveva notato Tajfel decenni fa, combattere il "nemico" del proprio gruppo non solo produce piacere, ma, se la cosa avviene con particolare ricorrenza, dona un piacere *dopante*. Il carattere dopante già vantato dai videogiochi come elemento di loro superiore qualità, riprodotto nella realtà, virtuale ma extra-ludica, della coalizzazione bellicosa verso il fronte nemico, viene così a configurare (sempre online, ma stavolta tra gruppi reali), quella stessa inebriante sensazione di piacere già abitualmente ricercata nella consuetudine videoludica.

La chiave per comprendere il perché di ciò sta nel meccanismo della dopamina, un neurotrasmettitore che si attiva durante gli stati di eccitazione rilasciando impulsi inebrianti di piacere come "ricompensa" quando si compiono azioni importanti per la propria sopravvivenza (individuale o di gruppo), in modo da predisporre alla ripetizione della condotta "buona per la nostra sopravvivenza". Inclusa tra i comportamenti che, come è stato osservato, producono rilasci di dopamina, c'è l'affermazione nelle narrative che danno ragione al proprio gruppo.

Quando il rilascio di dopamina avviene in maniera notevole, e cioè continua e ripetuta, essa va ad accumularsi in una piccola area del sistema limbico cerebrale (quello deputato al controllo delle emozioni e degli istinti), il *nucleo accumbens*. Questo è il centro del piacere più istintivo, e da qui i neuroni dopaminergici attivano altre due strutture del sistema limbico, cioè l'amigdala (legata alle emozioni) e l'ippocampo (sede della memoria): è per questo che ciò che ci colpisce emotivamente viene tendenzialmente memorizzato meglio, cosa che a sua volta spingerà alla ripetizione dell'esperienza<sup>54</sup>.

E' lo stesso meccanismo che, quando stimolato da sostanze che, come le droghe, le anfetamine, la cocaina, alcool, la cannabis, presentano una forza e persistenza molto maggiore rispetto agli stimoli naturali, rilasciando enormi scariche di dopamina, manda in tilt la nostra corteccia prefrontale, provocando un continuo bisogno di ripetere l'esperienza, magari "alzando ogni volta il tiro" in modo da elevare il senso di piacere, innescando così un loop di autogratificazione impermeabile al ragionamento e alla consapevolezza del costo dello stesso. Gli stessi studi di Skinner sulle sue cavie mostravano che queste, se abilitate ad attivare con facilità un pulsante collegato a scariche dopaminiche, si aggrappavano a tale pulsante fino a morire di fame. Ed è evidente che, online, alzare la posta e rilanciare discorsi di odio è cosa altrettanto immediata e facile – molto più di quanto normalmente lo sia nella più frenata complessità del mondo offline.

## 7. Conclusioni

In conclusione, le nostre azioni e reazioni, soprattutto quando espresse nella dimensione online, appaiono molto meno libere e "nostre" di quanto possa sembrare. Le caratteristiche stesse dell'ambiente ove esse si esplicano, ovvero della "cornice" apparentemente inerte che le raccoglie, si rivelano invece

52 J.D. Greene, *Moral Tribes*, cit.

53 Nella teologia classica, l'ira è uno dei vizi capitali, mentre il suo corrispondente virtuoso è la ferma fermezza.

54 G. Maira, *Il cervello è più grande del cielo*, Milano, Solferino, 2019, cap. 5.

decisamente attive nello spingere verso un'accentuata espressione di sentimenti altamente suscettibili di attivazione automatica, come l'odio e la compattazione tribalistica, come si è potuto osservare, in occasione del caso esaminato del *#gamergate*, nella ferale escalation di odio misogino elevato a protezione di un gruppo che si sentiva minacciato nel suo status dall'insubordinata irruzione di elementi esterni.

Da un lato, come si è cercato di sottolineare, la specifica configurazione del web, ereditata dalle particolari psicologie dei suoi creatori, ha un effetto non neutrale nel definire la propria apertura a certe categorie di utenti (i maschi) più che ad altre (le donne). Dall'altro lato, la stessa reattività maschile alla presenza femminile in ambiti del web particolarmente segnati da questa parzialità viene ulteriormente esacerbata dalle caratteristiche stesse della rete, date dalla sua mancanza di freni e frizioni, dalla innaturale velocità del suo flusso comunicativo, dal sovraccarico informativo che ne consegue e dal modo in cui gli stessi algoritmi che gestiscono la distribuzione delle informazioni favoriscono la diffusione delle narrative capaci di trasmettere emozioni attivanti, potenzialmente virali e appassionanti, che terranno quindi gli utenti maggiormente incollati allo schermo, producendo maggiori guadagni<sup>55</sup>.

Ma solo capire fino a che punto le nostre idee siano stimolate, online, da un invisibile condizionamento da "cornice" può aiutarci a rigettare dogmi che, almeno in certi casi, probabilmente sottoscriviamo solo, o in buona parte, a causa di dinamiche automatiche, e a rivolgere l'attenzione verso le fonti esterne da cui, per caso o per azione voluta, possono provenire convinzioni solo apparentemente nostre, in realtà frutto di processi per buona parte endogeni, e largamente implicati anche nelle dinamiche della genesi dei gruppi sociali.

Certamente, tutto ciò non implica determinismi mono-causali, in quanto, fortunatamente, solo a certe condizioni, e per certe persone, alla fine, l'incidenza di tali fattori risulterà essere tale da portare a eccessi ed estremizzazioni espresse in termini di odio come quelle sopra descritte<sup>56</sup>. Ciononostante, è certamente importante, per ben comprendere la scaturigine di tali fenomeni, mettere a fuoco il fatto che, alla base e sullo sfondo degli stessi, a fianco delle nostre prese di posizione coscientemente ponderate, agiscono anche dinamiche di (s)fondo poco visibili, e quindi difficilmente arginabili, eppure potenti, e che queste, soprattutto quando esercitano la loro azione in interazione con il contesto online della nostra esigenza di relazionalità, possono coinvolgere inavvertitamente chiunque si trovi ad essere – per sua umana natura – suscettibile a rispondere istintivamente ai loro richiami.

55 S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, Roma, Luiss University Press, cap. 10.

56 Proprio come avviene, del resto, per altri tipi di agenti dopanti, comportamentali e non, come sigarette e gioco d'azzardo.