

“Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore

Maurizio Balistreri¹

1. Il dilemma del giocatore

Ci sono situazioni che possono giustificare moralmente l'uccisione di un'altra persona, ad esempio in guerra o quando si è aggrediti da altre persone che vogliono ucciderci o farci del male, ma togliere la vita ad un'altra persona soltanto per il gusto di farlo è moralmente inaccettabile. La violenza sessuale invece è sempre inaccettabile: molestare sessualmente un'altra persona o costringerla ad avere un rapporto sessuale è sempre qualcosa di contrario alla moralità, in quanto l'altra persona è trattata da colui o coloro che esercitano violenza solamente come mezzo per ottenere il proprio piacere. Uccidere a un videogioco è qualcosa di diverso dall'uccidere nel mondo reale: i videogiochi possono essere molto “violenti” e possono anche prevedere azioni virtuali molto crudeli nei confronti dei personaggi rappresentati: possiamo ucciderli investendoli, sparandogli, dandogli una morte rapida o dopo averli sottoposti alle torture più efferate. Ad esempio, possiamo accoltellarli, colpirli più e più volte con un bastone, lasciarli sbranare dai cani ed alla fine dargli fuoco. C'è qualcosa di male nel praticare giochi di questo tipo? A guardare le conseguenze delle azioni non sembra che il giocatore stia facendo qualcosa di male: nella realtà uccidere una persona in quel modo e senza alcuna reale giustificazione è immorale, ma in questo caso è solamente un gioco, perché non c'è nessuna persona che venga uccisa veramente. Incominciare a sparare dalla finestra di un edificio sulla folle inerme sarebbe un'azione inumana, il cecchino avrebbe la

¹ Ricercatore di Filosofia Morale presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino.

possibilità di togliere la vita a molte persone in brevissimo tempo: sarebbe una carneficina. Possiamo simulare la stessa azione quando giochiamo al videogioco, ma come conseguenza della nostra abilità di colpire le persone, tra la folla che scappa spaventata, non ci sarà nessuna strage. Pensiamo ora a un videogioco che prevede non l'uccisione, ma lo stupro di un'altra persona: in questo caso, per vincere la partita non dobbiamo togliere la vita a un'altra persona, ma dobbiamo stuprarla. Immaginiamo, poi, che la violenza sessuale debba essere compiuta non su una persona adulta, ma su un bambino. Qual è in questo caso il nostro giudizio morale? Cosa pensiamo di questo gioco? E qual è il nostro giudizio morale sulla persona che si appassiona davanti allo schermo? Anche in questo caso, nessuno si fa male: il giocatore si diverte, passa un po' di tempo davanti allo schermo a giocare e non c'è nessuno nel mondo reale che subisca un danno. Non c'è, però, qualcosa di moralmente ripugnante nel fatto che qualcuno si diverta in questo modo? Molti di noi, probabilmente, giocherebbero a un videogioco che prevede l'uccisione di altre persone, ma quante persone parteciperebbero a un gioco che prevede lo stupro virtuale di un bambino? Perché, però, stuprare al videogioco ci sembra più grave che uccidere al videogioco? In realtà, secondo Morgan Luck, non c'è alcuna possibilità di distinguere moralmente l'uccisione virtuale dalla pedofilia virtuale. Per questa ragione, siamo di fronte a una scelta: o consideriamo entrambi i giochi immorali e, di conseguenza, sosteniamo che ci sia qualcosa di sbagliato sia nell'uccidere che nello stuprare al videogioco o dobbiamo considerare accettabile sia l'uccisione virtuale che lo stupro di un bambino. Questo è quello che Luck chiama il dilemma del giocatore (*the gamer's dilemma*). Noi partiremo dagli argomenti avanzati da Luck e mostreremo che il dilemma sembra veramente insuperabile.

2. Perché stuprare bambini al videogioco è più grave che uccidere al videogioco?

Secondo Luck qualsiasi tentativo di mostrare che la violenza sessuale sui bambini al videogioco sia moralmente più grave dell'uccisione virtuale è destinata al fallimento. Ad esempio, si potrebbe sostenere che lo stupro virtuale è più grave dell'uccisione virtuale perché a livello sociale la pedofilia è un tabù mentre l'uccisione delle persone non lo è. Ovviamente, anche l'uccisione delle persone può essere immorale, ma ci sono situazioni che possono giustificarla o renderla anche obbligatoria: non è immaginabile, invece, una situazione che possa rendere moralmente accettabile una violenza sessuale sui bambini. Molestare sessualmente un bambino o costringerlo a un rapporto sessuale è sempre immorale. Il riferimento alle convenzioni sociali, tuttavia, può forse servire a spiegare perché molti di noi possono credere che la violenza sessuale virtuale sui minori sia intrinsecamente più grave dell'uccisione delle persone, ma, come sottolinea giustamente Luck, «a meno che uno non sia disposto a ridurre la morale alle convenzioni, il riferimento alle convenzioni sociali non può

fornire una giustificazione morale per questo tipo di posizione»². Il perché le convenzioni sociali non possono essere una base soddisfacente per i nostri giudizi morali è la seguente: innanzitutto, le convenzioni sociali non rappresentano necessariamente una forma di saggezza morale in quanto possono giustificare pratiche immorali. Ad esempio, la convinzione che le donne fossero inadeguate per certe posizioni o cariche istituzionali era profondamente radicata nella nostra società e non meno radicata socialmente era anche l'idea che i rapporti sessuali tra persone dello stesso sesso fosse una violazione gravissima dell'ordine e delle leggi naturali (e, per questo motivo, anche delitti molto più gravi, da un punto di vista morale, della violenza sessuale perpetrata sulle donne o sui minori). Nell'antica Roma, poi, la schiavitù era socialmente accettata, ma vorremo forse sostenere che all'epoca romana fosse corretto ridurre un'altra persona a oggetto di proprietà? Il fatto che una pratica sia socialmente accettata non la rende, solo per questo, giusta. A questo si aggiunga che collegare la morale alle convenzioni sociali rende difficile, se non impossibile, attribuire una validità o un valore universale alle nostre distinzioni morali, in quanto società diverse possono ritenere giuste cose profondamente diverse. Questo accade anche per le questioni che stiamo esaminando: noi, cioè, possiamo anche avere la percezione che commettere uno stupro virtuale su un bambino sia qualcosa di ripugnante, ma altre società potrebbero anche non trovare niente di disdicevole in questi atti. Il Giappone, ad esempio, offre un esempio di un paese che potrebbe avere un atteggiamento molto meno critico nei confronti delle immagini a sfondo sessuale che coinvolgono bambini (i *manga* contengono materiale pornografico esplicito ed anche osceno con personaggi che appaiono minorenni rappresentati in varie situazioni sessuali, qualche volta anche molto violente):

non è difficile immaginare come una cultura differente, se il Giappone o una qualche società ipotetica, con tradizioni differenti riguardo alla sessualità e alla finzione, non aderirebbe necessariamente (o intuitivamente) all'opinione che la pedofilia virtuale dovrebbe essere moralmente proibita e che perciò dovrebbe essere distinta dall'omicidio virtuale in un modo moralmente rilevante. O forse sarebbe più accurato dire che questa società non accetterebbe di considerare pedofilia virtuale ciò che in Occidente consideriamo tale³.

Infine, prendere le convenzioni sociali come bussola per i nostri giudizi morali minaccia la libertà di chi nella società ha un punto di vista diverso da quello della maggioranza. Forse è vero che la condanna morale o addirittura il divieto della pedofilia virtuale non costituisca una grave perdita per il mercato delle idee, in quanto il valore del materiale che rappresenta bambini che compiono atti sessuali

² M. Luck, *The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia*, in «Ethics and Information Technology», 11, 2009, pp. 31-36, 32.

³ G. Young, *Resolving the gamer's dilemma. Examining the moral and psychological differences between virtual murder and virtual paedophilia*, Palgrave, Cham (Switzerland) 2016, p. 22.

espliciti è «insignificante o minimo»⁴. Si potrebbe aggiungere, poi, che c'è qualcosa di disgustoso al pensiero che alcune persone si divertano con videogiochi che raffigurano una violenza sessuale sui bambini. Il punto, tuttavia, è che se assumiamo quest'atteggiamento e non siamo disposti a difendere interessi che troviamo ripugnanti ma che non arrecano alcun danno alle altre persone, corriamo il rischio di giustificare la tirannia della maggioranza perché «lo stesso argomento, basato sul consenso sociale, che viene usato contro la pedofilia virtuale, è stato e continua ad essere usato in alcune parti del mondo contro l'omosessualità o le coppie interrazziali e verosimilmente sarà usato in futuro contro qualche altro gruppo minoritario»⁵. Si potrebbe sostenere, poi, che la violenza sessuale virtuale è più immorale dell'omicidio virtuale perché è più dannosa, in quanto chi gioca a videogames che prevedono la violenza sui bambini avrà poi più probabilità di praticare lo stesso tipo di azioni nel mondo della realtà. Tuttavia, non c'è alcuna evidenza che praticare videogiochi che comportano la violenza sui bambini debba avere come conseguenza una maggiore probabilità di stuprare i bambini⁶. Anche se si può credere che questo pericolo sia evidente la cosa non è provata. Secondo alcune ricerche, la produzione, il possesso e il consumo di materiale pedopornografico è indicativo di un orientamento sessuale deviante e con il consumo di pedopornografia aumenterebbe la probabilità che, poi, vengano commessi crimini sessuali sui bambini. Da questo punto di vista, pertanto, «(S)e qualcuno – scrivono Edwards e Waelde – crea o possiede pseudo-fotografie indecenti di bambini, egli è un potenziale abusante di bambini e abuserà dei bambini in futuro»⁷. Altri studi invece non riscontrano una connessione tra consumo di pedopornografia e violenze sessuali sui bambini o sostengono che il consumo di materiale pedopornografico riduca il rischio di crimini sessuali. Il consumo di materiale pedopornografico infatti permetterebbe di esprimere emozioni violente che altrimenti spingerebbero all'abuso. È forse per questa ragione che in quei paesi dove il materiale pedopornografico è stato accessibile senza alcuna restrizione giuridica, l'incidenza delle violenze sessuali è risultata, in quel periodo, più bassa rispetto a quando la sua distribuzione ed il suo consumo sono stati vietati per legge⁸. Molti autori di crimini sessuali, inoltre, affermano che il consumo di videopedopornografia prodotta da computer avrebbe su di loro un effetto positivo, simile a quello prodotto sui tossicodipendenti dal metadone, in quanto ridurrebbe il desiderio di commettere nuove violenze⁹.

⁴ P. Bird, *Virtual child pornography and the constraints imposed by the first amendment*, in «Barry Law Review», 16, 1, 2011, pp. 161-176; G. Russell, *Pedophilias in Wonderland: Censoring the sinful in cyberspace*, in «Journal of Criminal Law and Criminology», 98, 4, 2008 pp. 1467-1500, 1494.

⁵ G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 24.

⁶ G. Graham, *The internet: A philosophical inquiry*, Routledge, London 1999, p. 105.

⁷ L. Edwards, C. Waelde, *Law and internet: Regulating cyberspace*, Hart Publishing, Oxford 1997, p. 228.

⁸ M. Diamond, A. Uchiyama, *Pornography, rape and sex crimes in Japan*, in «International Journal of Law and Psychiatry», 22, 1, 1999, pp. 1-22.

⁹ L. Strikwerda, *Legal and moral implications of child sex robots*, in J. Danaher, N. McArthur (a cura di), *Robot sex. Social and ethical implications*, MIT Press, Cambridge 2017, p. 138.

Per altro, se per i videogiochi che comportano la violenza sui bambini valgono le stesse conclusioni che valgono nei riguardi dei videogiochi che richiedono l'uccisione delle persone, la violenza sessuale virtuale sui bambini non dovrebbe suscitare alcuna preoccupazione, in quanto la violenza praticata al videogioco non sembra aumentare la violenza. Contrariamente alla convinzione diffusa che i videogames violenti alimentino aggressioni e omicidi, non c'è alcuna evidenza che questi strumenti contribuiscano alla violenza¹⁰. Inaspettatamente le vendite mensili di videogames sono correlate ad una diminuzione simultanea delle aggressioni più gravi e non hanno una connessione con gli omicidi¹¹. È vero che anche in questo caso si può fare riferimento ad altre ricerche che invece sostengono una correlazione tra consumo di videogames violenti e violenza nel mondo reale: ma se i videogiochi fossero tra le cause della violenza, allora, sarebbero pericolosi non soltanto i videogames che permettono di stuprare, ma anche quelli che incoraggiano ad uccidere.

Si potrebbe affermare, poi, che quello che rende i videogames che prevedono lo stupro sui bambini moralmente più indecenti dei videogames che prevedono soltanto l'uccisione delle persone è il fatto che verosimilmente le persone che giocano allo stupro virtuale provano piacere all'idea di fare violenza sessuale sui bambini. Queste persone, cioè, non soltanto praticano giochi ripugnanti ma sono anche persone indecenti, a prescindere da se hanno commesso o commetteranno violenze sessuali. Secondo Luck, però, anche questo tentativo di spiegare la nostra naturale ripugnanza nei confronti dei videogiochi che prevedono uno stupro virtuale è condannato all'insuccesso. Non è vero, infatti, che per giocare ai videogames che prevedono una violenza e uno stupro sui bambini si debba per forza avere il desiderio di abusare dei bambini. Le ragioni per giocare ai videogames – anche a quelli più “violenti” – possono essere diverse e non riducibili al desiderio di trarre piacere dalla violenza sui bambini: si può semplicemente essere coinvolti dalla struttura del videogioco e avere come motivazione principale il desiderio di vincere la partita oppure il videogioco è graficamente interessante e permette di mettere alla prova le proprie capacità e la propria prontezza di riflessi. Quando, ad esempio, – scrive Morgan Luck – si gioca a scacchi, il mangiare il pedone dell'avversario rappresenta una sconfitta per l'esercito nemico: verosimilmente, però, il giocatore di scacchi non trae piacere dalla rappresentazione dell'uccisione, il suo piacere deriva da altro, ad esempio, dal fatto di mettere alla prova le sue qualità e di vincere la partita: «lo stesso si può dire dell'uccisione virtuale, quando – cioè – si gioca ai videogiochi. Un giocatore può divertirsi con un videogioco perché, ad esempio, soddisfa la sua natura competitiva e non perché gli consente di commettere atti di

¹⁰ P.M. Markey, C.N. Markey, J.E. French, *Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data*, in «Psychology of Popular media Culture», 4, 4, 2015, pp. 277-295, 290.

¹¹ Ivi, p. 291.

omicidio virtuale»¹². Quanto vale per l'omicidio, poi, potrebbe valere anche per la pedofilia virtuale:

Per illustrare questo punto, – spiega ancora Morgan Luck – immagina di giocare ad un videogioco, il cui scopo è rubare i gioielli della corona dalla Torre di Londra. Un modo per raggiungere questo obiettivo è quello di sedurre e avere rapporti sessuali con la figlia di Beefeater, che si dà il caso abbia 15 anni. Un giocatore che commette questo atto di pedofilia virtuale può farlo (nel senso di essere motivato a farlo), non perché gode nell'immaginare di fare sesso con una bambina, ma perché desidera completare il gioco¹³.

È vero che ci sono videogiochi che permettono a chi gioca di compiere azioni che nel mondo reale sarebbero considerate delitti gravissimi e di inumana ferocia (come, ad esempio, investire pedoni che passeggiano tranquillamente lungo la strada) e che non aumentano minimamente le probabilità di vincere, non danno più punti o riserve di carburante. A questo si aggiunga che «i creatori di giochi hanno reso alcuni di questi giochi sempre più grafici nei loro ritratti di torture, aggressioni, omicidi e altri atti di violenza. Mentre sparare a un avversario da una certa distanza avrebbe avuto come risultato solo il collasso del suo corpo, ora – sottolinea McCormick – lo sparo è accompagnato da urla di dolore, contorsioni realistiche, sangue, ferite localizzate, parti del corpo che volano e morte»¹⁴. Ma anche se coloro che giocano davanti ad un computer possono avere un qualche piacere ad “uccidere” e fare altre cose tremende, come torturare, stuprare o infliggere sofferenze, questo non significa che essi vorrebbero compiere le stesse azioni nel mondo reale. (Considerata la diffusione dei videogiochi “violenti” la cosa sarebbe davvero preoccupante). Come ricorda Klimmt,

ovviamente, nei videogiochi violenti non ci sono creature viventi a cui si fa del male e nemmeno ci sono oggetti reali che vengono danneggiati. I corpi morti, il sangue, e le lesioni non sono niente altro che pixel. Lo status di non realtà dei videogames può servire a spiegare perché nel caso dei videogames le considerazioni morali non sono “necessarie”, “applicabili” o razionali; nel gioco non sembra esserci niente di reale e pertanto ciò che facciamo non può suscitare alcuna preoccupazione morale¹⁵.

Se questo è vero per l'omicidio virtuale, vale anche per qualsiasi altro crimine virtuale che vogliamo immaginare: contrariamente a quanto in genere si pensa, afferma Young, «il fatto che una persona trovi qualcosa di piacevole nell'abusare virtualmente dei bambini non richiede che essa abbia mai commesso qualche atto pedofilo, né (*a priori*) questo rende necessario, né (*a posteriori*) rende

¹² M. Luck, *The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia*, cit., p. 34.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ M. McCormick, *It is wrong to play violent video games?*, in «Ethics and Information Technology», 3, 4, 2001, pp. 277-287, 277.

¹⁵ C. Klimmt *et al.*, *How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable*, in «Communications», 31, 2006, pp. 309-328, 313.

significativamente probabile che poi lo commetterà»¹⁶. Infine, anche se l'unica ragione possibile per scegliere di giocare ad un videogame che permette di compiere atti di violenza sessuale virtuale fosse soltanto il piacere derivante dall'idea di praticare gli stessi crimini su persone reali, sarebbe ancora da spiegare perché uno stupro virtuale sarebbe più grave di un omicidio virtuale e perché una persona che gioca con videogiochi che consentono lo stupro virtuale sarebbe una persona peggiore di una persona che invece gioca nell'uccidere al computer.

3. Altri tentativi di superare il dilemma del giocatore

Secondo Bartel¹⁷, il dilemma del giocatore può essere risolto facendo riferimento alle possibili conseguenze negative che lo stupro virtuale avrebbe non sui bambini, ma sulle donne. La pedopornografia, infatti, prevede la violenza e lo stupro sui bambini: essa, perciò, erotizzerebbe un modello di relazione dove una parte domina e l'altra, invece, è sottomessa. Per questo, essa contribuirebbe a rafforzare le relazioni disuguali tra uomini e donne, in quanto alimenterebbe la fantasia che il piacere sessuale passa necessariamente attraverso la violenza:

le femministe hanno criticato la pornografia [...] perché essa sarebbe una erotizzazione della disuguaglianza. Essa incoraggia sia gli uomini che le donne a pensare alle donne come soggetti inferiori. [...] Dal momento che la pedopornografia è necessariamente un erotizzazione della disuguaglianza, permetterla minaccerebbe gli sforzi di forgiare questa nuova sessualità (l'erotizzazione dell'uguaglianza tra uomini e donne). Forse, allora, è per questo danno alle donne, e non ai bambini, che la pedopornografia è criticabile¹⁸.

Qualsiasi rappresentazione o immaginario, cioè, che sessualizza la disuguaglianza darebbe ancora più forza ad una cultura che considera la disuguaglianza sexy ed è per questo che la pedopornografia (inclusa quella virtuale) arrecherebbe un danno alle donne¹⁹: «È un danno indiretto – Young riassume così la critica di Bartel alla pedofilia virtuale – perché le rappresentazioni di abuso non riguardano le donne, ma i bambini; tuttavia, queste rappresentazioni contribuiscono a rafforzare la storica sottomissione delle donne»²⁰. Non è possibile, invece, parlare di danno diretto per i bambini, in quanto i bambini non sono generalmente soggetti a rappresentazioni

¹⁶ G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 42.

¹⁷ C. Bartel, *Resolving the gamer's dilemma*, in «Ethics and Information Technology», 14, 1, 2012, pp. 11-16.

¹⁸ D. Levy, *Virtual child pornography: The eroticization of inequality*, in «Ethics and Information Technology», 4, 4, 2002, pp. 319-323, 322.

¹⁹ S.L. Patridge, *Pornography, ethics and video games*, in «Ethics and Information Technology», 15, 1, 2013, pp. 25-34, 29.

²⁰ G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 76.

che giustificano abusi o violenze e inoltre nella nostra società non c'è nessuna tolleranza nei confronti della pedofilia²¹.

La soluzione di Bartel è originale, ma non sembra in grado di superare il dilemma del giocatore: quello che infatti sembra rendere moralmente ripugnante i giochi di violenza sessuali sui bambini è soprattutto il fatto che queste azioni virtuali vengano commesse sui bambini²². Per questa ragione, si può affermare che «(d)al momento che l'analisi di Bartel non considera essenziale fare riferimento al ruolo che i bambini giocano nelle nostre valutazioni morali, la sua soluzione sembra poggiare sul genere sbagliato di ragioni morali»²³. Inoltre, si può anche concedere che le violenze virtuali arrechino un danno alle donne, incoraggiando un modello di relazione sessuale basato sulla violenza e la loro sottomissione. Con questo, però, non è stato ancora spiegato perché le violenze virtuali sarebbero meno accettabili degli omicidi virtuali: gli omicidi virtuali, infatti, non prevedono una rappresentazione della donna come soggetto debole o che trae piacere dalla violenza sessuale e nemmeno incoraggiano un particolare modello di relazione sessuale tra uomo e donna. Tuttavia, essi potrebbero essere più criticabili della pedofilia virtuale per altre ragioni. Insomma, Bartel spiega per quale ragione, secondo lui, la pedofilia virtuale è inaccettabile, ma non mostra che l'omicidio virtuale sia meno grave della pedofilia virtuale²⁴.

Non funziona, poi, nemmeno il tentativo di Patridge di sostenere che la pedofilia virtuale sarebbe moralmente più grave dell'omicidio virtuale perché essa comporterebbe necessariamente una rappresentazione dei bambini discriminatoria, offensiva e quindi pericolosa. Secondo Patridge, del resto, non è sempre vero che il videogioco sia semplicemente un gioco: anche i videogiochi, infatti, per quello che rappresentano, possono mandare un messaggio sbagliato e rafforzare pregiudizi sociali radicati nei confronti di certi gruppi. In questo modo, tuttavia, Patridge può spiegare il significato offensivo e pericoloso di certe rappresentazioni che riguardano le donne o alcune minoranze storicamente discriminate, ma non può far valere le stesse considerazioni nei confronti della pedofilia virtuale, in quanto non c'è mai stata una storia di oppressione nei confronti dei bambini che può essere eventualmente rafforzata e promossa dalla rappresentazione degli abusi nei loro confronti²⁵. Gli abusi sessuali nei confronti dei bambini sono un tabù e per questo è difficile che qualcuno giocando ad un videogioco che prevede azioni di pedofilia virtuale possa leggere un incoraggiamento a considerare i bambini come un semplice oggetto di piacere sessuale²⁶. Secondo Patridge, inoltre, quello che rende la pedofilia virtuale più grave dell'uccisione virtuale sarebbe il fatto che la pedofilia

²¹ S.L. Patridge, *Pornography, ethics and video games*, in «Ethics and Information Technology», cit., pp. 29-30.

²² Ivi, p. 30.

²³ *Ibid.*

²⁴ G. Young, *Resolving the gamer's dilemma*, cit., p. 79.

²⁵ Ivi, p. 58.

²⁶ Ivi, p. 86.

virtuale è diretta ad un gruppo circoscritto di persone mentre l'uccisione virtuale avverrebbe a caso senza un bersaglio specifico. Patridge, tuttavia, non spiega perché colpire con un attacco mirato un membro di un particolare gruppo sarebbe moralmente più grave che colpire una persona con un attacco generico. A parte il fatto, poi, che anche gli omicidi virtuali possono avere un bersaglio particolare, il danno di un attacco generico può essere più grave di un attacco selettivo: secondo Patridge, invece, «i genitori dovrebbero preferire che il loro bambino sia molestato piuttosto che sia la vittima di un omicidio mirato, ma dovrebbero preferire che il proprio bambino sia la vittima di un assassinio non mirato piuttosto che sia molestato intenzionalmente»²⁷.

4. Conclusione

Stuprare bambini ai videogiochi sembra moralmente più grave che uccidere virtualmente: non soltanto è “naturale” provare un sentimento di ripugnanza all'immaginare azioni di pedofilia virtuale, ma proviamo anche disgusto al pensiero che qualcuno possa divertirsi con questi giochi. In realtà, non abbiamo ricerche che permettano di stabilire con esattezza qual è la percezione del pubblico nei confronti, rispettivamente della pedofilia e dell'omicidio virtuali: tanto meno sappiamo, pertanto, se la maggior parte delle persone pensi veramente che commettere atti di pedofilia al computer sia più grave che compiere azioni di omicidio virtuale. A prescindere, comunque, da quello che le persone pensano riguardo a questi scenari, dalle considerazioni precedenti possiamo trarre la conclusione che non abbiamo alcuna ragione plausibile per distinguere moralmente la pedofilia virtuale dall'omicidio virtuale. Dietro il sentimento di ripugnanza che possiamo provare al pensiero della pedofilia virtuale ci possono essere credenze diverse riguardo alle ragioni per disapprovarla moralmente e per considerarla moralmente inaccettabile rispetto all'omicidio virtuale. Nessuna di queste credenze, però, sembra – a ben guardare – razionalmente giustificabile: giocare alla pedofilia virtuale non corrompe necessariamente il carattere del giocatore e non aumenta la probabilità che poi egli commetta lo stesso tipo di azioni nella realtà. Inoltre, una persona che si appassiona a un videogioco che prevede azioni di pedofilia virtuali non deve avere necessariamente il desiderio di violentare sessualmente bambini: possono essere altre le motivazioni che lo spingono a giocare a questo tipo di gioco. Ad esempio, il gioco può essere divertente o gli permette di mettere alla prova le sue capacità: chi gioca, poi, può essere interessato a vincere e non invece a fare male ad altre persone. Questo significa che i confini tra la realtà e il mondo virtuale possono essere impermeabili: anche se il mondo virtuale rappresenta aspetti del mondo reale, le caratteristiche di questi mondi e quello che accade in ciascuno di essi sono incommensurabili.

²⁷ Ivi, p. 53.