



Osservatorio Permanente sulle Armi Leggere e Politiche di Sicurezza e Difesa – Onlus

Viale Venezia 112 – 25123 Brescia C.F.98114040177
Website: www.opalbrescia.org - Email: info@opalbrescia.org

Comunicato Stampa

“Giocate pure alla guerra virtuale, ma non sparate sulla Croce Rossa!”

Brescia, 22 ottobre 2013

L’**Osservatorio Permanente sulle Armi Leggere di Brescia (OPAL)** ritiene “inopportuna e controproducente” l’iniziativa del Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC) di collaborare con le aziende produttrici di videogiochi che riproducono situazioni reali di guerra per introdurre nei videogames le regole di guerra e del diritto umanitario internazionale.

Un recente comunicato diffuso dalla sede di Ginevra del Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC), riporta che “ICRC ha iniziato a lavorare con gli sviluppatori di videogiochi di guerra così che i giocatori si trovino ad affrontare gli stessi dilemmi dei veri soldati”.¹

«Non solo in questo modo si legittima l’uso e la diffusione di questi videogiochi ma, paradossalmente, si contribuisce a renderli ancora più realistici creando una pericolosa affinità tra il gioco e la realtà» – commenta la nota l’**Osservatorio Permanente sulle Armi Leggere di Brescia (OPAL)**.

«Pur comprendendo – continua il comunicato di OPAL – che oggi questi videogiochi hanno una diffusione planetaria e che sia necessario trovare delle modalità per evitare che contribuiscano a promuovere una concezione di tipo indiscriminato della guerra, riteniamo che l’intento di includere le regole di guerra così da rendere tali videogiochi “più vicini alla realtà”² sia artificioso e, soprattutto, controproducente».

Il Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC), dopo aver diffuso uno studio³ sulla relazione tra “videogames e norme umanitarie”, ha deciso di collaborare con gli sviluppatori di videogiochi che simulano situazioni reali di guerra. “La Croce Rossa Internazionale e la Mezzaluna Rossa – si legge nel comunicato diffuso dalla ICRC – hanno pubblicamente dichiarato il loro interesse per le opportunità che tali videogiochi presentano per diffondere la conoscenza del diritto nei conflitti armati”. “Tuttavia – nota il comunicato – la Croce Rossa non intende intervenire nel dibattito sui livelli di violenza nei videogames”.

«Ci stupisce – afferma **Piergiulio Biatta**, Presidente di OPAL Brescia – che per cercare di evitare l’impressione nei giocatori che in guerra tutto è lecito la Croce Rossa Internazionale abbia finito col sottovalutare l’impatto nocivo generale di questi videogiochi soprattutto sui giovani e sulla loro percezione

¹ Si veda il comunicato pubblicato il 27 settembre scorso sul sito del Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC) dal titolo: “*Video games and law of war*”. Nel sommario si legge: “*The ICRC has started working with video game developers, so that video game players face the same dilemmas as real soldiers*”. Nel testo del comunicato si legge inoltre: “*We would like to see the law of armed conflict integrated into the games so that players have a realistic experience and deal first hand with the dilemmas facing real combatants on real battlefields*”. Il comunicato è disponibile sul sito ICRC: www.icrc.org/eng/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm.

² In una intervista alla BBC, il portavoce della Croce Rossa Internazionale, François Sénéchaud, si è espresso nei seguenti termini: “*I videogiochi che rappresentano campi di battaglia sono molto vicini alla realtà ed è davvero difficile dire la differenza tra il footage reale e quello dei videogiochi. Riteniamo che dobbiamo andare ancora più vicino alla realtà ed includere anche le regole del conflitto*”. Si veda l’intervista originale: “*Should the rules of war be included in computer games?*” in: www.bbc.co.uk/news/technology-24318061 e la trascrizione della dichiarazione del portavoce della Croce Rossa: “*Games should honour the “rules of conflict” says Red Cross*” in: www.eurogamer.net/articles/2013-10-02-games-should-honour-the-rules-of-conflict-says-red-cross.

³ Si veda lo studio: “*Beyond the Call of Duty: why shouldn’t videogame players face the same dilemmas as real soldiers?*” (International Review of the Red Cross, Vol 94, Number 886) disponibile al sito: www.icrc.org/eng/resources/documents/article/review-2012/irrc-886-clarke-rouffaer-senechaud.htm.

della realtà. Più che cercare di immettere nei videogiochi le regole della guerra ci saremmo aspettati dalla Croce Rossa una campagna internazionale per una rigorosa regolamentazione del loro utilizzo al di fuori degli ambienti militari o per lo meno per controlli molto severi sul loro accesso soprattutto ai minori».

Uno studio pubblicato nel luglio del 2012 dal "Journal of Experimental Social Psychology" riporta che "le persone che usano videogames violenti per tre giorni consecutivi mostrano comportamenti aggressivi e aspettative ostili che aumentano giorno dopo giorno"⁴. Lo stesso studio diffuso dall'ICRC ammette che "se le ricerche non hanno stabilito un nesso di causalità tra giochi violenti e comportamenti violenti, non hanno però escluso un tale collegamento"⁵.

Il timore che ha spinto il comitato ginevrino a intervenire nel mondo dei videogiochi è che alcuni scenari virtuali, soprattutto quelli più realistici, possano indurre a banalizzare le gravi violazioni del diritto internazionale di guerra. Tra le principali violazioni segnalate dall'ICRC vi sono "l'uso di torture negli interrogatori, gli attacchi deliberati contro i civili, l'uccisione di prigionieri o feriti e gli attacchi contro il personale medico, le sue strutture e mezzi come le ambulanze o che chiunque possa essere ucciso".

«Se pensiamo – commenta il **professor Piero P. Giorgi**, già Docente di Neuroscienze presso la Scuola di Scienze Biomediche della University of Queensland (Australia) e membro del Consiglio Scientifico di OPAL – ai problemi di dipendenza e comportamentali collegati ai videogames o anche solo agli sforzi che milioni di genitori nel mondo devono quotidianamente fare per distogliere i propri figli dai videogiochi e soprattutto da quelli più realistici e violenti possiamo farci un'idea di quanto poco rilevante sia per loro sapere che i loro ragazzi stanno rispettando le regole del diritto umanitario internazionale mentre giocano alla guerra».

Uno dei videogiochi in cui il Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC) ha potuto introdurre le "regole di guerra" è definito dall'Entertainment Software Rating Board (ESRB) degli Stati Uniti come "pertinente per persone dai 17 anni in su" in quanto contiene "scene di sangue, linguaggio forte e intensa violenza".

L'Osservatorio OPAL, pur riconoscendo che l'educazione alla pace e alla nonviolenza non rientrano tra gli obiettivi statuari della Croce Rossa Internazionale, evidenzia che non andrebbe tralasciato da parte di un'organizzazione umanitaria internazionale il più ampio impegno per evitare lo sviluppo di strumenti, come i videogiochi, che permettono e diffondono – sia pur in forma virtuale – l'uso della violenza, sottovalutano la sofferenza e trascurano i principi e i valori umanitari⁶.

Come segnala l'ICRC, alcuni di questi videogiochi sono stati progettati e realizzati dalle stesse ditte che sviluppano simulazioni di teatri di battaglia per l'addestramento delle forze armate nei quali le leggi del diritto di guerra dovrebbero essere una componente necessaria.

«Chi come noi – aggiunge **Rosalba Panaro**, ex insegnante e membro del Consiglio direttivo di OPAL – è attivamente impegnato a promuovere nelle scuole e coi giovani percorsi di pace sa che la fatica maggiore consiste nel portarli a superare quel tipo di percezione virtuale e asettica della guerra che i videogiochi veicolano. E' sempre più difficile riuscire a far comprendere ai ragazzi e anche ai giovani che per milioni di persone la guerra è una tremenda realtà di morte e sofferenza e non un videogioco che si può ricominciare dall'inizio premendo il tasto di restart».

Ancor più inspiegabile – segnala OPAL – l'attenzione del Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC) alle possibili ripercussioni sulle vendite, anzi sul "successo commerciale", dei videogiochi che hanno

⁴ Si veda: "Viewing the world through "blood-red tinted glasses. The hostile expectation bias mediates the link between violent video game exposure and aggression" in Journal of Experimental Social Psychology, Volume 48, Issue 4, July 2012, pp. 953-956 reperibile in www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103112000029. Una sintesi in italiano è riportata nel seguente articolo: "Gli effetti a lungo termine dei videogames violenti" in "State of Mind. Il Giornale delle Scienze Psicologiche": www.stateofmind.it/2013/01/effetti-videogames-violenti.

⁵ Lo studio dell'ICRC (citato alla nota 3) a conclusione della presentazione delle ricerche sul nesso tra videogiochi e comportamento violento afferma infatti: "In any case, while researchers have not established a causal link between violent games and violent behaviour, they have not excluded such a link" (p. 717).

⁶ Nel "Mission Statement" del Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC) si legge tra l'altro: "The ICRC also endeavours to prevent suffering by promoting and strengthening humanitarian law and universal humanitarian principles". Si veda: "The ICRC's Mission Statement" in: www.icrc.org/eng/who-we-are/mandate/overview-icrc-mandate-mission.htm.

introdotto le regole di guerra⁷. «Una preoccupazione – commenta **Carlo Tombola**, Coordinatore scientifico di OPAL – di cui non comprendiamo il senso. Sarebbe comunque importante sentire il parere delle migliaia di volontarie della Croce Rossa sull'intera operazione che è già in atto sebbene non sia stata approvata alcuna risoluzione in merito durante l'ultima Conferenza internazionale della Croce Rossa e Mezzaluna Rossa».

«Sarebbe soprattutto necessario sapere dall'ICRC – conclude **Mimmo Cortese**, membro del Consiglio scientifico di OPAL – quand'è stata l'ultima volta che in un conflitto armato sono state rispettate pienamente da qualche parte in conflitto, comprese le forze militari delle Nazioni Unite, le Convenzioni di Ginevra e del Diritto internazionale umanitario che ora la Croce Rossa si preoccupa di far introdurre nei videogiochi. Forse è bene che il Comitato Internazionale della Croce Rossa torni ad occuparsi della realtà dei conflitti che, come purtroppo è sotto gli occhi di tutti, non solo non diminuiscono ma si vanno sempre più imbarbando».

L'Osservatorio OPAL invierà le proprie osservazioni al Comitato Internazionale della Croce Rossa (ICRC) di Ginevra e alla sede romana della Croce Rossa Italiana manifestando la propria disponibilità ad approfondire la conoscenza e il dibattito su un tema così delicato e di notevole rilevanza sociale. L'Osservatorio OPAL segnala infine che dedicherà un capitolo specifico del prossimo annuario al tema dei videogiochi di guerra.

Per contatti stampa:

- Piergiulio Biatta (Presidente di OPAL) Cellulare: 338.8684212
- Carlo Tombola (Coordinatore scientifico di OPAL) Cellulare: 349.6751366
- Piero P. Giorgi (Consiglio scientifico di OPAL): Telefono: 0365.71104
- Mimmo Cortese (Consiglio scientifico di OPAL): Cellulare: 335.1820961
- Rosalba Panaro (Consiglio direttivo di OPAL): Cellulare: 346.2173223
- Giorgio Beretta (Ricercatore e Analista di OPAL) Cellulare: 338.3041742
- Segreteria di OPAL: info@opalbrescia.org

Osservatorio Permanente sulle Armi Leggere (OPAL)

L'**Osservatorio Permanente sulle Armi Leggere** (OPAL) di Brescia è un'associazione Onlus attiva dal 2004, promossa da diverse realtà dell'associazionismo bresciano e nazionale (Collegio Missioni Africane - Missionari Comboniani, Associazione Brescia Solidale, Commissione Giustizia e Pace - Diocesi di Brescia, Ufficio Missionario Diocesano - Diocesi di Brescia, Associazione per l'Ambasciata della Democrazia Locale di Zavidovici - onlus, Camera del Lavoro Territoriale di Brescia "CDLT", Pax Christi, Centro Saveriano Animazione Missionaria – Missionari Saveriani, S.V.I. – Servizio Volontario Internazionale) e da singoli privati per diffondere la cultura della pace ed offrire alla società civile informazioni di carattere scientifico circa la produzione e il commercio delle "armi leggere" ed approfondimenti sull'attività legislativa di settore. L'Osservatorio è un luogo scientifico indipendente di ricerca, monitoraggio, analisi e di informazione al pubblico, nazionale ed estero, sulla produzione e commercio delle "armi leggere e di piccolo calibro", specificatamente in Lombardia, ma con attenzione anche al territorio nazionale ed europeo. Membro della Rete Italiana per il Disarmo, l'Osservatorio, negli ultimi anni ha promosso a Brescia diverse rassegne cinematografiche sui temi del traffico delle armi, della nonviolenza, dell'emigrazione e di storie di vite resistenti, sostenuto spettacoli teatrali contro la cultura delle armi e la guerra, e pubblicato **cinque annuari**:

- Il peso delle armi leggere. Analisi scientifica della realtà italiana, EMI, 2007
- Armi, un'occasione da perdere. Le armi leggere e il mercato italiano, EMI, 2009
- Difendiamoci dalle armi. Finanza, immaginario collettivo e nonviolenza, EMI, 2010
- La pace oltre le armi. Produzione ed esportazione di armi, riconversione, educazione alla pace, EMI, 2011
- Affari di armi, percorsi di pace. Attualità, ricerca e memoria per la pratica della nonviolenza, EMI, 2012

⁷ Nel succitato comunicato dell'ICRC si legge: "The strong sales of new releases that have done this prove that integrating the law of armed conflict does not undermine the commercial success of the games".