

Swiss Safe Games Guide

eine Initiative der Swiss Game Developers Association SGDA,
ermöglicht durch die finanzielle Unterstützung des Fedpols.

Games als Leitmedium – Chancen und Herausforderungen

Games erlebten in den letzten zwanzig Jahren einen fulminanten Aufstieg. Sie entwickelten sich zum weltweit beachteten Kulturgut und zum umsatzstärksten Unterhaltungsmedium. Games bieten unglaublich viele Chancen für die Gesellschaft. Sie werden bereits heute über das Spielen hinaus erfolgreich eingesetzt im Rahmen medizinischer Therapien, bei der Vermittlung politischer Fragestellungen, aber auch bei der Lösung wissenschaftlicher Probleme wie im Falle der Citizen Science und ganz generell zum Wissenstransfer und als Kommunikationsmedium.

Doch, wie bei jedem Medium, gibt es neben zahlreichen Vorteilen auch bei Games die Gefahr, dass sie von Personen oder Gruppierungen mit unlauteren Absichten gekapert werden. Die Swiss Game Developers Association SGDA setzt sich seit ihrer Gründung dafür ein, dass sich ihre Mitglieder dessen bewusst sind und bei der Spielentwicklung ihre gesellschaftliche Verantwortung wahrnehmen.

Der Swiss Safe Games Guide richtet sich an Game Developer und Designer. Er zeigt auf, was Extremismus ist und wie dieser in Games zum Ausdruck gebracht wird, beziehungsweise welche Elemente Gefahr laufen können, von Extremisten für ihre Zwecke missbraucht zu werden. Die Entwickelnden können sich mit dem Leitfaden in kurzer Zeit einen Überblick verschaffen über die wichtigsten Informationen zum Thema. Der Leitfaden ist eine Hilfestellung bei der Entwicklung von Games, die frei von Extremismus sind.

Eine starke Game Community als Teil von Games

Bei der Bekämpfung von Extremismus spielt die Community eine wichtige Rolle. Sie hat entscheidenden Einfluss auf die in einem Spiel herrschende Kommunikationskultur. Ihr kommt denn auch grosse Bedeutung bei der Eindämmung problematischer Verhaltensweisen zu.

Communities sind heute ein essentieller Bestandteil jedes Games. Der Austausch über digitale und physische Kanäle gehören zur heutigen Fan- und Popkultur. Sie sind neben dem eigentlichen Spielerlebnis selbst Ausdruck von Zusammenhalt und Interesse für ein gemeinsames Thema. Die Leidenschaft für ein bestimmtes Game oder die Gamekultur im Allgemeinen halten sie zusammen.

Gesunde Kommunikationskultur, starke Community

Die Community setzt sich aus verschiedenen Akteuren zusammen. Diese Vielfalt spiegelt sich in den unterschiedlichen Formen wider, in denen eine gesunde Kommunikationskultur gepflegt wird. In einer idealen Welt ist die Kommunikation in der Game-Community respektvoll, altersgerecht und fördert Fairplay.

Die Kommunikationskultur in der Community ist sowohl von Bottom-up-, als auch von Top-down-Initiativen geprägt. Zwei Ziele stehen im Vordergrund: einerseits soll ein Umfeld geschaffen werden, in dem sowohl Neulinge, als auch erfahrene Gamer*innen positive Erfahrungen innerhalb und ausserhalb des Spiels machen; andererseits dienen die Initiativen als Orientierung für Gameentwickler*innen und Gamer*innen, um sicherzustellen, dass die Spielenden altersgerechten Inhalten ausgesetzt sind.

Spieleinstufungen wie das in der Schweiz verwendete PEGI sind ein gutes Beispiel für die Förderung einer positiven Kommunikation in der Community auf Grundlage eines Systems der Selbstdeklaration. Die Kategorisierung auf Grundlage von PEGI hilft, die Eignung eines Spiels insbesondere für Kinder und Jugendliche zu bestimmen (Game age ratings explained). Sie trägt dazu bei, das junge Publikum vor nicht altersgerechten Inhalten zu schützen. Das ist wichtig, denn wenn Kinder "sich mit Dingen beschäftigen, für die sie emotional noch nicht bereit sind, kann das langfristige Auswirkungen auf ihr Wohlbefinden haben." (Dr. Linda Papadopoulos)

Zusätzlich gilt es die In-Game-Kommunikation zu beachten. Ein Multiplayerspiel mit einer niedrigen Alterseinstufung kann immer auch von Personen mit unlauteren Absichten genutzt werden, um mit Minderjährigen oder verletzlichen Personen in Kontakt zu treten.

Weiter ist wichtig zu wissen, dass Spiele, welche online mit anderen Gamer*innen gespielt werden, von diesen Einstufungen nicht betroffen sind. Der Einsatz für eine gesunde Kommunikationskultur auf weiteren Ebenen ist daher unerlässlich. Es gilt insbesondere dem wachsenden Problem der Toxicity entgegenzutreten.

GG! Good Game! Do's & Don'ts - ungeschriebene Gesetze

Einen wichtigen Beitrag zu einer gesunden Kommunikationskultur leisten ungeschriebene Verhaltens- und Kommunikationsregeln. Sie tragen zu einem respektvollen Umgang unter den Gamer*innen bei, oder ganz im Vokabular der Games: GG! Good Game!

Die ungeschriebenen Gesetze beruhen auf eigenen Erfahrungen der Gamer*innen. Interessanterweise haben diese Do's & Don'ts trotz der grossen Vielfalt an vorhandenen Games, alle eine gemeinsame Basis.

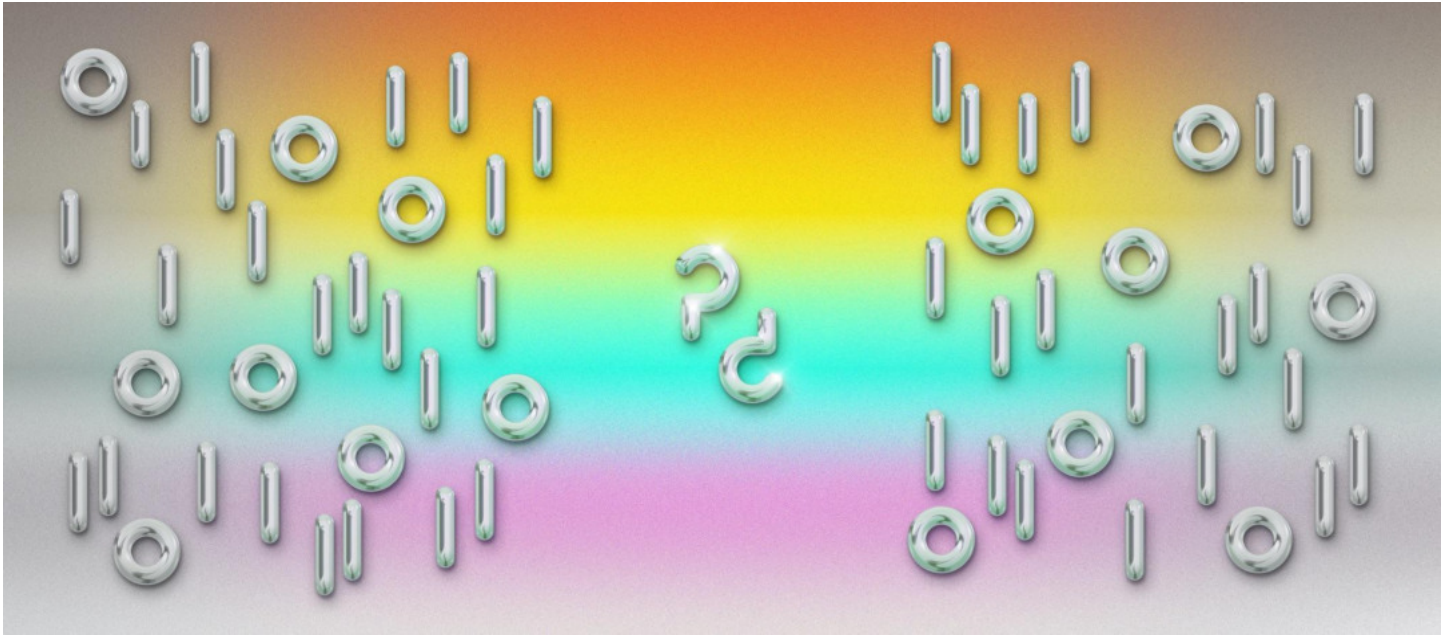
Einerseits versuchen sie, ein integratives Umfeld zu schaffen, indem sie Geduld und Verständnis für Neulinge betonen. Gleichzeitig werden in diesen Regeln aggressive Sprache, Schummeln und das Verlassen des Spiels mitten im Spiel ausdrücklich als zu vermeidende Handlungen genannt und als unfair eingestuft.

Hier einige allgemeine Spielregeln für Gamer*innen aller Altersgruppen:

Do's

Don'ts

Halte die Spielregeln ein	Schummeln (Cheat)
Gib neuen Gamer*innen ausreichend Zeit und die Chance, sich einzuarbeiten	Sich über Anfänger*innen stellen (Noobs)
Lerne, wie du andere Gamer*innen oder dich selbst stummschaltest	Spam im Chat versenden
Die gelungene Spielpartie ins Zentrum stellen (GG).	Nach eigener Niederlage gegenüber den Siegenden ausfällig werden.



Toxicity als Problem

Der Grossteil der Community und der Gamer*innen verhält sich korrekt und stellt kein Problem dar. Leider gibt es aber auch Personen oder Gruppen, die negativ auffallen und das Spielerlebnis ganzer Communities vergiften.

Trotz der Bemühungen um eine respektvolle und gesunde Kommunikationskultur sind Online-Gaming-Communities nicht immun gegen gesellschaftliche Probleme. Fälle von Hassreden und Extremismus kommen deshalb regelmässig vor und sind auf verschiedenen Kanälen zu beobachten.

Die in Games verwendete Sprache entwickelt sich zudem ständig weiter. Manchmal kann diese Entwicklung entweder die Quelle des Schadens verringern oder beseitigen oder signalisieren, dass das Verhalten ein Teil der Kultur geworden ist. So kann sich zum Beispiel der Satz „Töte dich selbst!“ zu „KYS“ als Ausdruck entwickelt haben.

Dies kann zahlreiche verschiedene Formen annehmen wie Beschimpfungen, Rassismus, Stalking, Hassreden, Beleidigungen, explizite Sprache, Flaming (feindselige Online-Interaktionen, die einen Austausch von beleidigenden Nachrichten oder Flames zwischen Nutzern beinhalten), physische Drohungen und Doxing (Offenlegung sensibler Informationen zu einer Person). (Ewalt Blair) Es zeigt, dass Rassismus und Sexismus in besonderem Masse genutzt werden um Toxizität zu verbreiten und Communities zu verseuchen (Ghoshs).

Störendes oder zerstörerisches Verhalten kann unkontrolliert bleiben, wenn keine Ressourcen zur Verfügung stehen, um mit solchen Situationen umzugehen. Zuschauer können ungewollt zu Komplizen werden, wenn sie keine Wahl haben oder sich unter Druck gesetzt fühlen, nicht einzugreifen. Wenn ein solches Verhalten normalisiert wird, ist es weniger wahrscheinlich, dass sich die Gamer*innen gegen die Täter*innen wenden, weil sie fürchten, selbst zur Zielscheibe zu werden.

Auslöser von Toxicity

Unstimmigkeiten in der Kommunikation

Die Neuartigkeit von Online-Umgebungen und die Anonymität in diesen Räumen hat dazu geführt, dass es in Games keine etablierten sozialen Normen gibt, im Gegensatz zu denen, die sich im Laufe der Zeit in persönlichen Interaktionen etabliert haben. Dieses Fehlen von Normen kann zu einem Mangel an Selbstregulierung unter den Gamer*innen führen und Verwirrung und Konflikte verursachen.

Das Fehlen von nonverbalen Hinweisen bei Online-Games verschlimmert diese Herausforderungen noch. Wenn Gamer*innen sich nicht mit den sozialen Auswirkungen ihrer Handlungen auseinandersetzen müssen, ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass sie sich unangemessen verhalten. Die Anonymität, die Online-Räume bieten, kann auch dazu führen, dass die Gamer*innen davon ausgehen, dass jeder in ihrer Gruppe die gleichen Ansichten und Werte teilt, was das Einfühlungsvermögen weiter verringern und die Individualität abwerten kann.

Online-Games sind in der Regel nicht darauf ausgelegt, ständige Interaktionen zwischen den Gamer*innen zu ermöglichen, was es schwierig macht, Beziehungen und Vertrauen zu anderen Gamer*innen aufzubauen. Stattdessen nehmen die Gamer*innen oft an Kämpfen und Wettbewerben teil, bei denen ein einziger Fehler jemanden verletzen kann, den sie gerade erst kennen gelernt haben. Interaktionen neigen dazu, schnell und ohne Grund feindselig zu werden, so dass wenig Gelegenheit bleibt, Vertrauen aufzubauen und von einem günstigen Austausch zu profitieren.

Unerwünschtes Verhalten genauer betrachten

Unerwünschtes Verhalten kann viele Ursachen haben, wie beispielsweise mangelndes Verständnis für kulturelle Unterschiede, Unreife, der Wunsch, andere zu provozieren, die Anpassung an die Normen der Gemeinschaft, Vergeltung oder das Recht in die eigene Hand zu nehmen. Darüber hinaus wird das Verhalten der

Gamer*innen in einem Game davon beeinflusst, was von ihnen und ihren Mitspieler*innen erwartet wird.

Im Folgenden werden nur einige Auswirkungen eines solchen Verhaltens gegenüber Gamer*innen genannt:

- Gamer*innen können sich von anderen Gamer*innen belästigt fühlen, die auf ihre Gamestatistiken oder zusätzliche persönliche Informationen zugreifen können. Außerdem sammeln Websites von Drittanbietern Daten über API-Schnittstellen und geben Informationen über Gamer*innen weiter.
- Die Offenlegung der Besonderheiten von Verhaltenssoftware, wie Bestrafungssysteme, kann Gamer*innen dazu ermutigen, die Grenzen der Software auszuloten, was dazu führen kann, dass sie als Werkzeug zur Belästigung anderer oder zur Entwicklung automatisierter Systeme für groß angelegte Angriffe eingesetzt wird.
- Weniger erfahrene oder neue Gamer*innen können stärker beschuldigt werden, da ihre Handlungen sichtbarer sind, oder es wird angenommen, dass sie mehr Fehler machen.

Macht die Dosis das Gift? Was wir gegen Toxicity machen können

Games können, wie andere Medien auch, als Plattform für die Verbreitung von hasserfüllten Inhalten und extremistischer Propaganda genutzt werden.

Gameentwickler*innen und Publisher gehen deshalb aktiv dagegen vor. Sie wollen sicherstellen, dass die Mitglieder der Community vor Toxizität geschützt sind und während des Spielerlebnisses nicht belästigt werden. Aufkommende Toxizität schadet dem Game und kann sogar den Ruf der Gameentwickler*innen schädigen. Im schlimmsten Fall wenden sich die Gamer*innen vom Spiel ab, so dass es in der Community an Beliebtheit verliert.

In den meisten Fällen gibt die Community eines Games keinen Anlass zur Beschwerde. Die Gameentwickler*innen und Publisher wännen sich deshalb in Sicherheit und treffen keine entscheidenden Vorkehrungen für den Ernstfall. Gleichzeitig ist es wichtig, nicht vorschnell in die Kommunikation der Spieler einzugreifen und die Meinungsfreiheit einzuschränken.

Das nötige Engagement und die beträchtlichen Anstrengungen gegen aufkommende Toxizität sollten nicht unterschätzt werden. So erschwert beispielsweise der allmähliche Übergang von gesunder zu negativer Kommunikation ein entschlossenes Vorgehen gegen das Toxizitätsproblem. Ausserdem erfordert die tägliche

Überwachung und gegebenenfalls Löschung der riesigen Mengen an Texten, Bildern, Videos und Inhalten viele Ressourcen. Andernfalls besteht die Gefahr eines wirtschaftlichen Schadens und einer Schädigung des persönlichen Rufs der Gameentwickler*in.

Bekämpfung von Hassrede und Extremismus

Es gibt keine Einheitslösung gegen Hassreden und Extremismus. Vielmehr muss das Problem auf verschiedenen Ebenen und durch die Kombination mehrerer Instrumente angegangen werden. Im Folgenden werden einige Ansätze näher erläutert.

Gesetzgebung

Die erste Ebene zur Bekämpfung von Hassrede und Extremismus kann durch staatliche Gesetze und Vorschriften erfolgen. Sie legen fest, welche schädlichen Inhalte verboten sind und welche nicht. Es ist jedoch zu beachten, dass Games in der Regel in zahlreichen Ländern mit unterschiedlichen politischen Systemen gespielt werden. In einigen Ländern schränken Gesetze beispielsweise die Redefreiheit ein, um die Bürger zu unterdrücken. Infolgedessen können Inhalte in einem Land erlaubt sein, während sie in einem anderen Land als hasserfüllt gelten. Diese rechtlichen Unterschiede könnten bei der Umsetzung dieses Ansatzes verbessert werden.

Richtlinien

Gameentwickler*innen und Publisher sollten sich bereits in der Entwicklungsphase über das Ausmass des Problems im Klaren sein. Das Gleiche gilt für Foren, Chatrooms und die Moderation von Inhalten und Gemeinschaften. Richtlinien für die Gemeinschaft sind ein hervorragender Weg, um das Problem anzugehen.

Ein Verhaltenskodex kann klare Richtlinien und Erwartungen für Gamer*innen und Mitarbeitende von Gameentwickler*innen festlegen und einen Rahmen für die konsequente Durchsetzung bieten. Der Verhaltenskodex sollte leicht zugänglich und klar formuliert sein, in einfacher Sprache und mit anschaulichen Beispielen anstelle einer erschöpfenden Liste von Regeln. Dies wird den Gamer*innen helfen, die Erwartungen zu verstehen. Er zeigt auf, wie sie ihr Verhalten anpassen können, wenn sie einen Fehler machen. Er sollte auch den Geist der Regeln einfangen und sich nicht nur auf die Auflistung bestimmter Gebote und Verbote konzentrieren.

Ressourcen im Game

Es ist wichtig, den Gamer*innen die nötigen Ressourcen zur Verfügung zu stellen, um Fälle von Toxizität im Game aktiv zu melden. Der einfache Zugang zu den

Meldefunktionen, die Vielfalt der Meldekategorien und die Sprache, die im Meldeprozess verwendet wird, spielen alle eine Rolle für die Erwartungen der Gamer*innen. Den Gamer*innen zu zeigen, dass ihre Meldungen geschätzt werden und sinnvoll sind, kann dazu beitragen, das Verantwortungsbewusstsein zu erhöhen. Konkrete, umsetzbare Rückmeldungen in Form von Verwarnungen oder Strafen können den Gamer*innen auch ihre Verantwortung verdeutlichen, die Zahl der Einsprüche reduzieren und die Zahl der Wiederholungstaten verringern.

Moderation von Inhalten

Die Moderation von Inhalten ist eine Möglichkeit, hasserfüllte und extremistische Inhalte zu erkennen und zu entfernen. Sie wird vor allem in sozialen Medien und Foren und in geringerem Masse auch bei Games eingesetzt. Ein Beispiel dafür ist die Verwendung von Wortfiltern, bei denen bestimmte Wörter oder Ausdrücke markiert werden, die sofort entfernt werden sollen. Gleichzeitig können solche gesperrten Wörter auch die Identifikation von Gamer*innen mit einer bestimmten Randgruppe einschränken und diese Gruppen zusätzlich belasten.

Ein weiterer Nachteil ist, dass Nuancen in der Kommunikation schwer erkennbar sind. Es ist schwierig, bestimmte Verhaltensweisen entweder als problematisch oder als akzeptabel einzustufen. Die Grenzen zwischen Aktivismus und Belästigung, freundlichem Geplänkel und beleidigendem Spott sowie Geplänkel zwischen Fremden und Freunden sind fließend.

Bildung

Die Art und Weise, wie Menschen an digitale Umgebungen herangeführt werden, und die Handlungen, die von Betreuungspersonen vorgelebt werden, können ihre Fähigkeit, sich in diesen Umgebungen zurechtzufinden und angemessen und respektvoll mit anderen zu interagieren, erheblich beeinflussen. Jungen Menschen muss beigebracht werden, wie man sich anderen gegenüber respektvoll und einfühlsam verhält, wie man mit Frustration umgeht und wie wichtig Teamarbeit in Online-Games ist. Ausserdem ist es wichtig, ihnen einen sicheren Raum zu bieten, in dem sie ihre Online-Erfahrungen diskutieren können. Die Normen und Erwartungen bestimmter Online-Communities und Genres können das akzeptable Verhalten beeinflussen. Daher ist es notwendig, die Vielfalt in Online-Umgebungen zu fördern und gleichzeitig Selbstdarstellung und ein Gefühl der Gemeinschaft zu ermöglichen.

Toxicity entgegenreten

Erkenne anstössige Inhalte, kennzeichne und identifiziere die Nutzerquellen, noch bevor disziplinarische Massnahmen ergriffen werden.

Führe Systeme zur Stärkung des höflichen Benehmens ein und lege Community-Standards für den Umgang der Gamerinnen untereinander während des Spielerlebnisses fest.

Erhöhe die Transparenz zwischen Gameentwicklerinnen und Gamerinnen.

Überarbeite Meldesysteme regelmässig, um Verhaltensweisen, die von den Gamerinnen als toxisch angesehen werden, präziser zu benennen und bei Bedarf bestrafen zu können.

Ermutige Eltern, frühzeitig und regelmässig mit ihren Kindern über das Thema zu sprechen, damit sie Hassreden erkennen und wissen, wie sie bei einem Vorfall handeln müssen.

Wähle gegebenenfalls ein Tool zur Filterung von Schimpfwörtern und die Moderation von Inhalten, die über kinderfreundliche Spieleinstellungen verfügen.

Belohne positive und konstruktive Verhaltensweisen.

Erfasse Daten und verfolge Trends bezüglich toxischer Inhalte und Nutzergruppen.

Gameentwickler*innen aufgepasst!

Störendes Verhalten ist auf verschiedene Faktoren zurückzuführen. Gameentwickler*innen können zwar nicht alle Faktoren berücksichtigen, aber das Bewusstsein für diese Probleme und die Zusammenarbeit mit anderen Beteiligten können zu wirksamen Lösungen beitragen.

Game Design

Bestimmte Elemente in Games können negatives Verhalten begünstigen. Die Identifizierung dieser Komponenten kann den Gameentwickler*innen Hinweise darauf geben, welchen Bereichen sie besondere Aufmerksamkeit widmen sollten, um ungünstige Interaktionen zwischen Gamer*innen zu vermeiden. Sie fördern auch das Wissen um die Prozesse, die zu problematischen Mustern führen.

Unnötige Konfliktquellen wie Nullsummen-Ressourcen können zu Feindseligkeit zwischen Gamer*innen führen, insbesondere bei Fremden, die noch keine Gelegenheit hatten, gegenseitiges Vertrauen oder ein gemeinsames Verständnis aufzubauen. Dies kann es schwierig machen, friedliche Interaktionen aufzubauen.

Games können auch Anreize für Ausbeutung und Übertretungen bieten, beispielsweise wenn Gameentwickler*innen Situationen schaffen, die Gamer*innen dazu ermutigen, ihr Gameplay zu optimieren, sie dann aber dafür bestrafen, beispielsweise durch Spawn-Camping oder Smurfing. Dies kann zu Spannungen führen und den Gamer*innen den Spass am Game verleiden. Die Gameentwickler*innen sollten darauf abzielen, den Gamer*innen die Möglichkeit zu geben, erfolgreich zu sein und ihnen zu helfen, gesunde und konstruktive Gewohnheiten zu entwickeln. Gleichzeitig sollten sie vermeiden, Mechanismen oder Ziele zu schaffen, die andere Gamer*innen absichtlich oder durch regelmässige Nutzung stören.

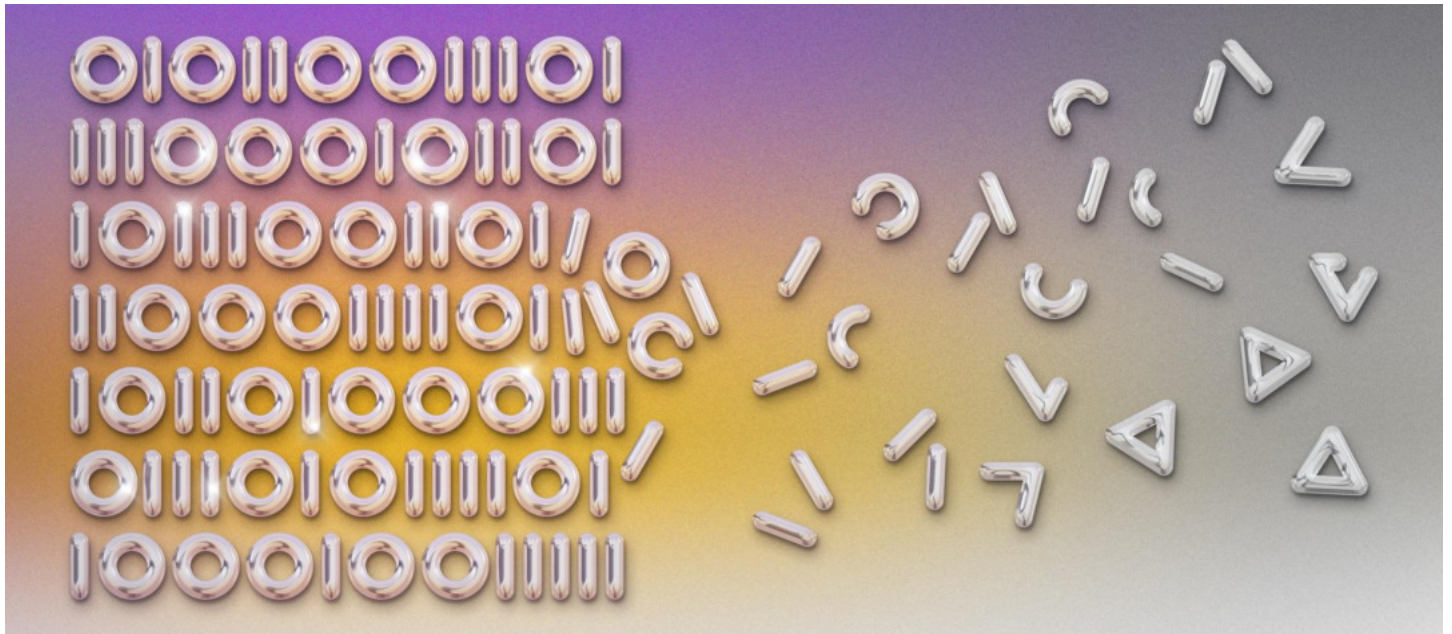
Leitmotiv und Umgangston

Menschen nehmen ihre soziale Umgebung wahr und reagieren auf sie. Umgangston und Leitmotiv eines Games haben Einfluss auf die Charakteristik einer Community. Ebenso wirken sie sich darauf aus, wie mit asozialem Verhalten umgegangen wird. Es ist wichtig zu bedenken, wie der Ton und das Thema des Games das Verhalten der Gamer*innen beeinflussen und wie eine

Umgebung geschaffen werden kann, die positive soziale Interaktionen fördert.

Games, die auf negative Verhaltensweisen wie Betrug, Diebstahl, Überfall oder Raub ausgerichtet sind, können es Gamer*innen erschweren, miteinander in Beziehung zu treten und positive soziale Verhaltensweisen zu entwickeln. Im Gegensatz dazu begünstigen Spiele, die soziales Verhalten und Einfühlsamkeit fördern, dass Gamer*innen gesunde Verhaltensweisen entwickeln.

Game-Charaktere mit asozialen Persönlichkeiten können die Gedanken und Verhalten der Gamer*innen beeinflussen. Eine Über- oder Unterrepräsentation bestimmter Charaktere kann ebenfalls negative Folgen haben. Das Vorherrschen einer bestimmten Gruppe in Games fördert das Gatekeeping und vermittelt eine falsche Botschaft, wer in Spielgemeinschaften gehört.



Games im Lichte des Strafrechts

Obschon Games in einer digitalen, virtuellen Welt stattfinden, bewegen sich Gamer*innen und Gameentwickler*innen nicht in einem rechtsfreien Raum. Es gelten vielmehr die üblichen, in der realen Welt geltenden Gesetze. Um Konflikte mit dem Strafrecht zu vermeiden, bietet es sich deshalb an, Games und das Gameverhalten im Kontext des Strafrechts zu betrachten. Vor diesem Hintergrund werden nachfolgend die wesentlichen Strafbestimmungen im Kontext von Computergames erläutert und dargelegt, wo die Grenze des strafrechtlich erlaubten Verhaltens liegt.

Gewaltdarstellungen

Für Gameentwickler*innen und -designer ist besonders Artikel 135 StGB, welcher das Verbot von Gewaltdarstellungen beinhaltet, von Bedeutung. Verboten werden verschiedenste Handlungen, unter anderem das Herstellen und in Verkehr bringen gewaltsamer Darstellungen. Der Gesetzesartikel bezieht sich auf besonders grausame Veranschaulichungen, bei denen das Zuführen von schweren physischen und psychischen Leiden (gegenüber Menschen oder Tieren) im Vordergrund steht. Die Darstellungen müssen eindringlich sein und die elementare Würde des Menschen in schwerer Weise verletzen. Folglich sind nicht alle Gewaltdarstellungen von der Strafbestimmung erfasst, sondern nur die brutalsten. Die Schwelle des Strafbaren ist dementsprechend hoch. Da Games unter die Gesetzesbestimmung fallen können, ist das Herstellen und in Verkehr bringen von besonders grausamen Games strafbar. Der alleinige Konsum der Inhalte wird hingegen nicht sanktioniert.

Ehrverletzungsdelikte

Das Strafgesetzbuch stellt Angriffe auf die Ehre einer Person unter Strafe. In rechtlicher Hinsicht wird als Ehre grundsätzlich der Ruf und das Gefühl einer Person verstanden, eine «anständige» Person zu sein. Das bedeutet, dass nicht jede negative Äusserung oder Verhaltensweise gegenüber einer Person unter Strafe gestellt ist. Vielmehr muss die Äusserung von einer gewisser Tragweite sein. Wird jemand lediglich als schlechte*r Gamer*innen oder als unfaire*r Gamer*in bezeichnet, so ist damit die Schwelle der strafbaren Ehrverletzung noch nicht erreicht. Im Übrigen muss sich die Äusserung grundsätzlich gegen eine bestimmte Person und nicht gegen eine unbestimmte Gruppe beziehen. Ehrverletzungsdelikte können auf unterschiedliche Weise begangen werden. Zu den strafbaren Verhaltensweisen zählen zunächst die Verleumdung sowie die üble Nachrede (Art. 173 und 174 StGB). Hierbei wird im Wesentlichen bestraft, wer unwahre (ehreretzende) Tatsachen über eine Person äussert bzw. verbreitet. Im Gegensatz dazu wird beim Tatbestand der Beschimpfung (Art. 177 StGB) eine ehrverletzende Schmähung bestraft. Im Umfeld von Computerspielen werden Ehrverletzungsdelikte wohl vor allem in Chats oder Online-Foren in Form von Beschimpfungen begangen.

Drohung

Das Gesetz sieht eine Strafe für denjenigen vor, der jemanden durch schwere Drohung in Schrecken oder Angst versetzt (Artikel 180 StGB). Dabei hängt es stark von den Umständen ab, welche Äusserung als schwere Drohung aufzufassen ist. So werden auch nicht ernst gemeinte Drohungen bestraft, sofern der Täter vorgibt, das Eintreten des Übels beeinflussen zu können. Die Drohung muss das Opfer in jedem Fall in Angst und Schrecken versetzen können und damit eine gewisse Schwere aufweisen. Ernst gemeinte oder eben nicht ernst gemeinte Drohungen jedwelcher Art in Online-Foren oder Chats können damit als Drohung im Sinne des Strafgesetzbuches betrachtet werden.

Nötigung

Etwas schwerwiegender und weitreichender als die Drohung ist der Tatbestand der Nötigung. Dabei wird jemand durch Gewalt, Androhung ernstlicher Nachteile oder «andere Beschränkung der Handlungsfreiheit» zu einem bestimmten Verhalten gezwungen (Artikel 181 StGB). In einer virtuellen Spieleumgebung dürfte die Nötigung durch Gewalt oder Beschränkung der Handlungsfreiheit in der Regel nicht möglich sein, da sich die Tathandlung gegen einen (realen) Menschen richten muss. Wohl eher von Bedeutung ist hingegen die Tatbegehung durch «Androhung ernstlicher Nachteile». Die Drohung muss, wie im vorhergehenden Abschnitt erläutert, nicht unbedingt ernst gemeint sein und die in Aussicht gestellten Nachteile müssen von einer gewissen Schwere sein. Strafbar macht sich damit etwa ein*e

Gamer*in, der*die eine*n andere*n Gamer*in durch Drohung zu einem bestimmten (realen) Verhalten zwingt.

Schreckung der Bevölkerung

Nach Artikel 258 StGB macht sich strafbar, wer der Bevölkerung eine Gefahr für Leib, Leben oder Eigentum androht oder vorspiegelt und die Bevölkerung (in der Schweiz) dabei in Schrecken versetzt. Der Täter muss öffentlich den Eindruck vermitteln, dass eine reale oder fiktive Gefahr besteht. Als Folge davon muss sich ein grösserer Personenkreis bedroht fühlen, weshalb die Androhung mindestens ernst zu erscheinen hat. Insofern wird auch hier eine gewisse Schwere der Tat vorausgesetzt. Eine scharfe Trennlinie zwischen Erlaubtem und Unerlaubtem lässt sich aber nicht ziehen. Im Gameumfeld kann eine Schreckung der Bevölkerung etwa durch Botschaften in Computerspielen begangen werden: In Games mit rechtsradikalem Inhalt wird unter Umständen eine reale Bedrohung für Angehörige bestimmter Ethnien oder Konfession kommuniziert. Dies kann den Tatbestand von Art. 258 StGB erfüllen und strafrechtliche Konsequenzen für die Gameentwickler*innen haben. Der Bedrohung muss aber eine gewisse Ernsthaftigkeit anhaften, weshalb die Schwelle des Strafbaren zumindest in diesem Beispiel eher hoch ist. Der Straftatbestand ist jedenfalls bei ernsthaften, drohenden Äusserungen über Massenmedien erfüllt.

Öffentliche Aufforderung zu Verbrechen oder zur Gewalttätigkeit

Wer öffentlich zu einem Verbrechen (oder Vergehen mit Gewalttätigkeit gegen Menschen oder Sachen) auffordert, wird gemäss Artikel 259 StGB bestraft. Die Aufforderung muss eindringlich und damit geeignet sein, die Empfänger zu einer Straftat zu bewegen. Ausserdem muss diese öffentlich erfolgen, was der Fall ist, wenn sich der Aufruf an einen grösseren bzw. unbestimmten Personenkreis richtet. Das Verhalten ist auch strafbar, wenn der Aufforderung nicht Folge geleistet wird. Eine öffentliche Aufforderung in der virtuellen Welt zu einem Verbrechen in der echten Welt ist grundsätzlich strafbar. Damit können insbesondere entsprechende Aufrufe in Computerspielen, Chats oder Online-Foren strafrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen.

Rassendiskriminierung

Von besonderer Brisanz ist aktuell die Rassendiskriminierung im Zusammenhang mit Computergames. Das Strafgesetzbuch stellt in Artikel 261bis die Rassendiskriminierung unter Strafe. Grundsätzlich werden Verhaltensweisen, womit Menschen einer bestimmten Ethnie, Rasse, Religion oder sexuellen Orientierung herabgesetzt bzw. diskriminiert werden, davon erfasst. Die Strafbestimmung

umfasst unterschiedlichste Verhaltensweisen, welche grundsätzlich in der Öffentlichkeit erfolgen müssen. Unter Strafe wird insbesondere der Aufruf zu Hass und Diskriminierung, das Verbreiten diskriminierenden Gedankengutes und in allgemeiner Weise das Diskriminieren oder Herabsetzen gestellt. Hierbei kommt es stark auf den Einzelfall an, ob ein Verhalten strafbar ist oder nicht. Immerhin muss der Tat bzw. der Äusserung eine gewisse Schwere anhaften. Im Zusammenhang mit Games ist das Entwickeln und Herausgeben von Computerspielen, in denen etwa zu Hass und Diskriminierung aufgerufen oder die der Verbreitung diskriminierenden Gedankengutes dienen, mit strafrechtlichen Konsequenzen verbunden. Insbesondere ist in Chats und Online-Foren, welche öffentlich zugänglich sind, Vorsicht geboten.

Extremismus im Kontext dieses Leitfadens

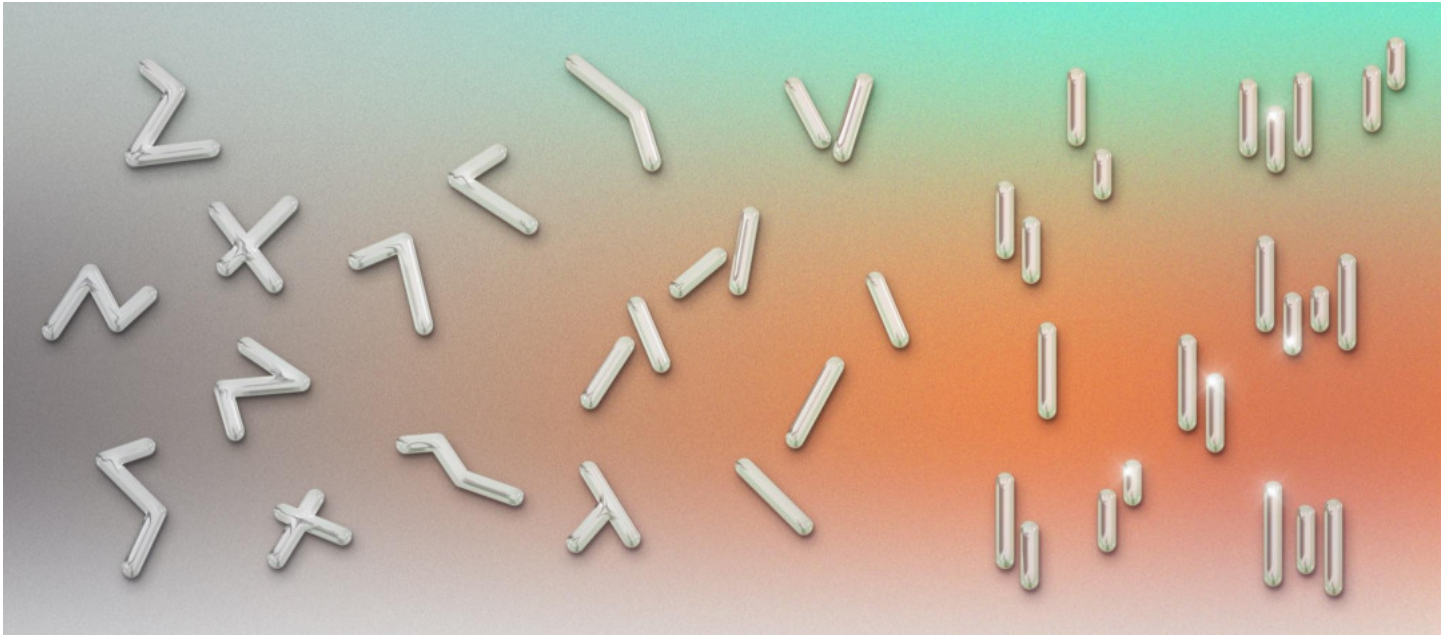
Dem Swiss Safe Games Guide liegt in Übereinstimmung mit der Haltung des Bundesrates eine absolute Definition von Extremismus zugrunde.

“Unter Extremismus versteht der Bundesrat jene politischen Richtungen, welche die Werte der freiheitlichen Demokratie und des Rechtsstaats ablehnen. Als extremistisch werden im Allgemeinen Bewegungen und Parteien, Ideen sowie Einstellungs- und Verhaltensmuster bezeichnet, die den demokratischen Verfassungsstaat, die Gewaltenteilung, das Mehrparteiensystem und das Recht auf Opposition ablehnen.

An die Stelle politischer Gegnerschaft setzen Extremisten die Unterscheidung von Freund und Feind. In der Konsequenz lehnen sie andere Meinungen und Interessen strikt ab und glauben an bestimmte, angeblich unwiderlegbare politisch-gesellschaftliche Ziele oder Gesetzmässigkeiten.” (Der Bundesrat)

“Extremisten bezeichnen sich selbst nicht als solche. Sie nutzen für sich und ihre Tätigkeiten nicht selten die Errungenschaften der freiheitlich-demokratischen Ordnung aus, gegen die sie sich stellen: unter anderem die Meinungs-, Presse-, Religions- und Versammlungsfreiheit sowie den Rechtsschutz.

Entscheidend bleibt die Ablehnung der demokratischen Grundwerte und Ordnungsprinzipien und nicht die politische Randlage extremistischer Ideen.” (Der Bundesrat)



Radikalisierung, Extremismus und Propaganda

Radikalisierungsprozesse verstehen, Radikalisierung erkennen

Unter Radikalisierung wird ein Prozess verstanden, bei dem eine Person immer extremere politische, soziale oder religiöse Bestrebungen annimmt, allenfalls bis hin zum Einsatz von extremer Gewalt. Damit übernehmen Individuen oder Gruppierungen zunehmend ein extremistisches Wertesystem. Der Weg kann dabei von einer neutralen Position zur Sympathie, der Rechtfertigung bis zur Befürwortung von extremistischen Ideen und Aktionen gehen. (Kantonspolizei Zürich – Präventionsabteilung)

Unterschiedliche Gründe können dazu führen, dass sich Menschen radikalieren. Der Prozess der Radikalisierung ist weder geradlinig noch vorherbestimmt. Gewisse individuelle, kollektive, soziale und psychologische Faktoren können seine Auslösung begünstigen. Ein Ereignis allein kann den Radikalisierungsprozess nicht erklären. Er ist vielmehr das Resultat des Zusammentreffens eines individuellen Lebenswegs mit einem Wertesystem, das Gewalt rechtfertigt – was durch eine empfundene Bedrohung der Identität oder der Moral verstärkt und durch soziale Netzwerke – physische wie virtuelle – zusätzlich angefacht werden kann. Es ist oftmals schwierig, mit Sicherheit zu sagen, warum sich eine Person für radikale Bewegungen zu interessieren beginnt, denn es gibt kein typisches Profil radikalierungsanfälliger Personen. (Sicherheitsverbund Schweiz)

Online-Radikalisierung kann eigentlich nicht von Offline-Geschehen entkoppelt und eine Trennung von digital versus ‚real-weltlich‘ ist wenig zielführend, weil Internetnutzung ein zunehmend selbstverständlicher Bestandteil des Alltags ist. Die Angebotsstrukturen des Internets und (alternativer) sozialer Medien ermöglichen theoretisch eine Selbstradikalisierung unabhängig von Offline-Kontakten, d.h. nur anhand von publiziertem Inhalt – ohne persönliche Interaktion. Praktisch ist dieser Prozess jedoch kaum verbreitet. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

Gewisse Bedingungen können die Anfälligkeit für Radikalisierung fördern. Es handelt sich um sogenannte Push-Faktoren. Mit Bezug zur Zielgruppe dieses Leitfadens ist vor allem die Kombination folgender Merkmale zu nennen:

- Identitätskrisen
- politische, sozio-ökonomische oder gesellschaftliche Ängste und Frustrationen
- individuelle und kollektive Erfahrung von Diskriminierung, Anfeindung, Erniedrigung, beispielsweise aufgrund der Religionszugehörigkeit oder Herkunft
- soziale Unzufriedenheit / Empörung auf ungerechte Behandlung anderer
- fehlende soziale Integration

Was tun bei einem Vorfall?

Schritt 1

Achte auf mögliche Merkmale einer Radikalisierung, siehe auch Kapitel: *Radikalisierungsprozesse verstehen, Radikalisierung erkennen*:

- a. Dokumentiere die Vorkommnisse. Das macht es einfacher, den Überblick zu behalten und dient, wenn Du später weitere Hilfe in Anspruch nehmen willst.
- b. Prüfe, ob Du selbst Unterstützung benötigst.
Je früher Du einen Radikalisierungsprozess einer Person oder Gruppe erkennst, desto eher kannst Du die Verantwortung für das Beobachten und Einfluss nehmen selbst tragen. Je fortgeschrittener eine Radikalisierung ist, desto eher solltest Du dir Unterstützung holen und diese Verantwortung teilen.

Schritt 2

Sprich mit einer vertrauenswürdigen Person, vorzugsweise einer in die Gameentwicklung eingebundenen Person. Tragt im 4- oder 6-Augen-Prinzip zusammen, was Euch wichtig scheint.

Schritt 3

Falls Ihr zum Schluss kommt, dass sich Hinweise auf eine Radikalisierung verhärtet oder falls Ihr weiteren Support braucht, könnt Ihr Euch an die Swiss Game Developers Association wenden. Gemeinsam mit der zuständigen Person beim Verband prüft ihr, ob weitere Unterstützung durch eine Anlauf- oder Beratungsstelle oder gar die Polizei gemäss jeweiliger Zuständigkeit benötigt wird - siehe Anhang *Kontakte*.

Fachstellen können gegebenenfalls Euch helfen, für Radikalisierung anfällige Personen zu begleiten. Sie können andere Sichtweisen aufzeigen oder bei der Entwicklung von Gegenargumenten Rat geben.

Vordringliches Ziel ist es, der betroffenen Person zu helfen, eine kritische Einstellung zu bewahren und eine positive Identität aufzubauen.

Schritt 4

Je nach Ausgangslage kann die Polizei präventive Massnahmen treffen. Die Aufgabe der Polizei ist es, die öffentliche Ruhe, Ordnung und Sicherheit aufrechtzuerhalten. Zu diesem Zweck arbeitet die Polizei auch präventiv: In Zusammenarbeit mit der Bevölkerung trifft sie Massnahmen, um mögliche Straftaten frühzeitig zu erkennen und zu verhindern. (Kantonspolizei Zürich - Präventionsabteilung - siehe *Kontakte*)

Gut zu wissen

In der Schweiz reichen organisierte Bestrebungen einer Gruppe zur Abschaffung der Demokratie, der Menschenrechte oder des Rechtsstaates nicht aus, um Präventivmassnahmen des Nachrichtendienstes auszulösen. Eine Gruppe muss zur Erreichung dieser Ziele zusätzlich Gewalttaten verüben, fördern oder Befürworten. (Der Bundesrat)

Extremismusfreie Games

Auch extremistische Gruppierungen nutzen Online-Content für ihre Zwecke, sie nutzen sogar Games für die Verbreitung ihrer Ideologien. Mittels Propaganda mit einschlägigen Informationsträgern (sei dies in digitaler Form, beispielsweise in Sozialen Medien oder in Papierform, oder im Direktkontakt kann für unterschiedliche Formen von Extremismus geworben werden. Klassische Formen des Extremismus sind, in alphabetischer Reihenfolge:

- Dschihadismus,
- Ethno-Nationalismus,
- Linksextremismus,
- Monothematischer Extremismus,
- Rechtsextremismus.

Extremismus verstehen

Online ist eine Fülle gewaltextremistischen Propagandamaterials verfügbar. Anfällige Personen können mittels Suche darauf stossen oder aber von anderen aktiv darauf hingewiesen werden.

Extremisten bezeichnen sich selbst nicht als solche. Sie nutzen für sich und ihre Tätigkeiten nicht selten die Errungenschaften der freiheitlich-demokratischen Ordnung aus, gegen die sie sich stellen: unter anderem die Meinungs-, Presse-, Religions- und Versammlungsfreiheit sowie den Rechtsschutz.

Nicht alles was extrem ist, ist auch extremistisch: Entscheidend für den Extremismus ist die Ablehnung der demokratischen Grundwerte und Ordnungsprinzipien und nicht die politische Randlage. (Der Bundesrat)

Narrative

Ein Narrativ ist eine sinnstiftende Erzählung. Innerhalb einer Gruppierung von Personen stiftet es Sinn, indem es meist auf emotionale Weise wichtige Werte propagiert. Für die Vertretenden dieser Werte ist dies ansprechend.

Nicht jedes Narrativ ist extremistisch: Das Narrativ bezieht sich auf eine weltanschaulich geprägte Meinung oder Tatsache, welche dann häufig als gut zu memorisierende Formulierung und Parole verinnerlicht wird. In extremistischen Gruppierungen werden gewisse Narrative ständig wiederholt, anhand von Vorträgen und Schriften vertieft, grafisch ansprechend aufgemacht und somit verfestigt. Fast alle Personen, die sich radikalieren, übernehmen zunehmend extremistische Narrative, welche politisch, sozial oder religiös geprägt sind.

Sollten Menschen aus Ihrem Umfeld zunehmend solche Denk- und Redeweisen, Codes, Abkürzungen oder Argumente verwenden, kann dies ein Zeichen einer fortschreitenden Radikalisierung sein.

Beispiele einzelner Narrative bestimmter Extremismusformen

Dschihadismus

Die Grundlage des Islamismus, dem islamischen Extremismus, ist ein fundamentalistisch ausgelegter Islam mit der Absicht, eine auf entsprechende Werte gründende islamische Gesellschaft zu etablieren. Wenn diese Absicht mittels Gewaltausübung verfolgt wird, wird von Dschihadismus gesprochen. Beispiele für Narrative sind:

„Werde Märtyrer, komm ins Paradies!“

*„Die Gotteskämpfer lieben nicht das Leben, sie lieben den Tod!“
„Nur Götzenanbeter wollen Demokratie!“*

Linksextremismus

Unter Linksextremismus fallen kommunistische und anarchistische Strömungen sowie als revolutionär bezeichnete Ideologien, welche Aufrufe zum Widerstand gegen staatliche Strukturen und Institutionen betreiben. Linksextremistische Personen fordern den Kampf für eine egalitäre Gesellschaft. Gewaltanwendungen richten sich gegen Sachwerte, gegen Sicherheitsbehörden sowie Vertreter der Wirtschaft oder Politik. Beispiele für Narrative sind:

*„Den Faschismus überwinden , indem wir den unterdrückenden Staat bekämpfen!“
„Anarchie gegen den Kapitalismus!“
„Wir kämpfen gegen Nazis – Smash right!“*

Rechtsextremismus

Rechtsextreme Gesinnung äussert sich in Fremdenfeindlichkeit, Rassismus oder übersteigertem Nationalismus, wobei der Glaube an die Ungleichheit die Gewalt legitimiert. Aufrufe oder Ausübung zur Gewalt gehen mit der Forderung nach verschärften Gesetzen und konsequentem Vorgehen an den Staat und die Ordnungskräfte einher. Die Forderung nach struktureller Gewalt durch Ausgrenzung kann in Vertreibung oder Vernichtung von Gruppierungen münden. Beispiele für Narrative sind:

*„Holocaust ist eine Erfindung, er hat nie stattgefunden!“
„Unsere kulturelle Identität ist bedroht - Stoppt den grossen Austausch!“
„Je reiner die Rasse, desto klarer ist der Weg!“*

Symbole und Szenen

In der Schweiz gibt es keine abschliessende Liste verbotener extremistischer Symbole. Auch etablierte und grundsätzlich unproblematische Symbole, Icons, Logos, Marken etc. können von extremistischen Gruppierungen verwendet werden und werden damit nicht verboten. Entscheidend ist, ob damit Strafnormen verletzt werden, beispielsweise die Rassismusstrafnorm etc. In extremistischen Kreisen werden auch Codes aus Zahlen oder Buchstaben-Kombinationen verwendet, um die extremistische Ideologie zu manifestieren.

Extremistische Szenen können sich online wie offline bewegen. Virtuelle oder sonstige Onlineangebote können Radikalisierungsdynamiken beschleunigen, indem sie die Effektivität und Effizienz potenziell radikalisierender Kommunikationsprozesse erhöhen. Extremistische Gruppierungen nutzen dabei das ganze Angebotspotenzial.

Multimediale Inhalte, wie Videos, Podcasts oder Memes, werden mit teils hohem Aufwand zielgruppenorientiert produziert. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

In der Schweiz setzen sich die gewalttätigen extremistischen Szenen unterschiedlich zusammen. Die linksextreme Szene beispielsweise lässt sich in zwei Hauptströmungen unterteilen: Anarchismus und Marxismus-Leninismus. Die gewalttätige linksextreme Szene orientiert sich weiterhin an der internationalen und nationalen Tagesaktualität und ist international sehr gut vernetzt. Diese Vernetzungen werden auch teilweise bei gewaltsamen Aktionen sichtbar.

Die gewalttätige rechtsextreme Szene verhält sich meist konspirativ und ist in der Schweiz mit Einsatz von Gewalt zurückhaltend. Damit besteht ein grosser Unterschied zu den Entwicklungen in anderen Staaten, namentlich Deutschland, obwohl vielfältige Beziehungen dorthin bestehen. (Bericht Sicherheit Schweiz)

Propaganda erkennen

Extremistische Propaganda zu erkennen ist nicht immer einfach, da oftmals vorderhand glaubhafte und sich auf das Recht der freien Meinungsäusserung berufende Argumente genannt werden. Oft wird nicht direkt und klar zu Gesetzesverstössen aufgerufen. Es existieren etliche Formen von Propaganda: Von Vorträgen an Veranstaltungen über Informationsträger, digital wie auch analog.

Der Verbreitung von digitalen Inhalten sind kaum Grenzen gesetzt: Propaganda kann sowohl direkt von Gerät zu Gerät wie auch über Gruppen oder Foren, soziale Netzwerke, Medienplattformen, verschlüsselte Kanäle etc. verbreitet werden. Manche Portale werden von extremistischen Gruppierungen geschaffen, um ihre Ideologien zu propagieren, andere nutzen etablierte Plattformen. Auch Medien und Angebote ohne extremistische Bezüge können für extremistische Propagandaarbeit missbraucht werden und teilweise einen grossen Empfängerkreis erreichen. Einzelne extremistische Gruppierungen nutzen die digitalen Möglichkeiten ausgiebig und professionell.

Extremistische Propaganda enthält oft folgende drei Elemente, welche erkannt, entsprechend eingeschätzt und wie folgt benannt werden können:

1. Propaganda hat meistens den Anspruch, einen „Misstand“ aufzuzeigen. Sie identifiziert die vermeintlich Verantwortlichen des Misstands und tut dies auch mit der Hilfe von Emotionen, wie dem Hinweis auf unschuldig Leidende. Sie spiegelt somit vor, wer gut oder schlecht, Täter oder Opfer ist.

2. Propaganda zeigt eine mögliche Lösung für die identifizierten Probleme auf: Durch persönlichen Einsatz, resp. Kampf von Individuen unter Ausüben von Gewalt sollen die identifizierten Missstände beseitigt werden.
3. Propaganda fordert dann die Adressaten zu Handlungen auf, Untätigkeit wird mit dem Hinweis auf die vermeintlich richtige Sache diskreditiert und die Aussicht auf Gewinn gestellt. Gewonnen werden kann je nach Ideologie sowohl individuell, beispielsweise mit der individuellen Aussicht auf das Paradies im Jenseits, wie auch gesellschaftlich, beispielsweise mit paradiesischen Zuständen im Diesseits.

Die Polizei- und die Zollbehörden stellen Material sicher, das Propagandazwecken dienen kann und dessen Inhalt konkret und ernsthaft zur Gewalttätigkeit gegen Menschen oder Sachen aufruft. (Jürg Marcel Tiefenthal) Bei Verbreitung von solchem Material über das Internet kann fedpol nach Anhörung des NDB die Löschung der betreffenden Internetseite verfügen, wenn das Propagandamaterial auf einem schweizerischen Rechner liegt, oder einem Schweizer Provider empfehlen, die betreffende Internetseite zu sperren, wenn das Propagandamaterial nicht auf einem schweizerischen Rechner liegt (Art. 13e Abs. 5 Bst. a und b BWIS). (Der Bundesrat)

Feindbilder

Extremistische Propaganda schafft Feindbilder oder bedient Erzählungen, welche diese fördern. Mit dem Erschaffen oder Bedienen von Opfer-Erzählungen schafft sie einen Grund, die eigene extremistische Weltanschauung zu legitimieren. Durch das Schaffen von Feindbildern wird Gewalt legitimiert, um dann diese Gewalt auszuüben.

Entmenschlichung

Wie bei allen Stigmatisierungsprozessen versucht extremistische Propaganda, ganze Gruppen oder Ethnien in einem ersten Schritt zu entpersönlichen. Tendenziell in einem zweiten Schritt werden dann diese als feindlich eingestuft Gruppen herabgesetzt oder entmenschlicht. Das lässt sich beispielsweise bei der Bezeichnung der Migrationsbevölkerung als «Krebsgeschwür» beobachten. Sicherheitskräfte werden als „Prügler des Staates“ bezeichnet, gegen welche jedes Mittel Recht ist. Mitmenschen verkommen zu wertlosen Ungläubigen, die bekämpft werden müssen.

Kontakte

Swiss Game Developers Association SGDA

www.sgda.ch

Sicherheitsverbund Schweiz

www.svs.admin.ch/radikalisierung

Interventionsstelle gegen Radikalisierung und gewalttätigen Extremismus (IRE),
Zürich

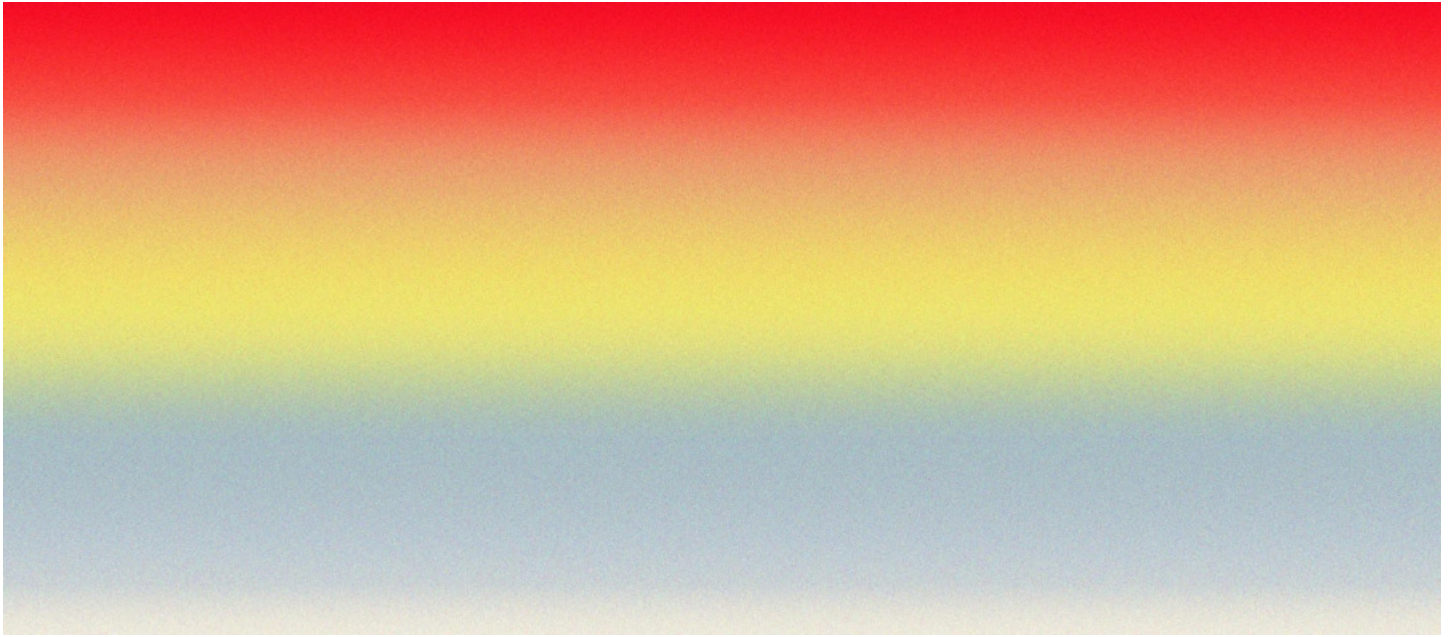
www.zh.ch/extremismus

Abkürzungen

BWIS	Bundesgesetz über Massnahmen zur Wahrung der inneren Sicherheit
FEDPOL	Bundesamt für Polizei
IRE	Interventionsstelle gegen Radikalisierung und gewalttätigen Extremismus
NDB	Nachrichtendienst des Bundes
NEDIK	Netzwerk Ermittlungsunterstützung digitale Kriminalität
NCSC	Nationales Zentrum für Cybersicherheit
PEGI	Pan European Game Information
SGDA	Swiss Game Developers Association
StGB	Strafgesetzbuch
SVS	Sicherheitsverbund Schweiz

Literaturverzeichnis

- Ayushi Ghosh, Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities, in: Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, Vol.12 No.10 (2021), 4448-4455 <https://www.turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/5182/4335>.
- Binny Mathew, Punyajoy Saha, Hardik Tharad, Subham Rajgaria, Prajwal Singhania, Suman Kalyan Maity, Pawan Goyal, Animesh Mukherjee, Thou Shalt Not Hate: Countering Online Hate Speech, 2019.
- Christian Schwarzenegger & Anna Wagner, Can it be hate if it is fun? Discursive ensembles of hatred and laughter in extreme right satire on Facebook, in: Studies in Communication and Media, 7. Jg., 4/2018, S. 473–498.
- Der Bundesrat, Griffige Instrumentarien gegen Gewaltextremismus Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulats 17.3831 Glanzmann-Hunkeler, 2021.
- Ewalt Blair, Combatting Hate & Extremism on Your Gaming Platform, <https://try.cleanspeak.com/extremism-whitepaper> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Fairplay Alliance & Anti-Defamation League's Center for Technology and Society, Disruption and Harms in Online Gaming Framework, 2020.
- Game age ratings explained, What do game ratings mean? <https://www.internetmatters.org/resources/video-games-age-ratings-explained> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Jugend und Medien, Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenz, <https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/games> (Stand Internetseite vom 01.10.2022).
- Jürg Marcel Tiefenthal, «Vielfalt in der Einheit» am Ende? Aktuelle Herausforderungen des schweizerischen Föderalismus, 2021.
- Kantonspolizei Zürich - Präventionsabteilung, Interventionsstelle gegen Radikalisierung/Extremismus, <https://www.zh.ch/de/sicherheit-justiz/delikte-praevention/gewalt-extremismus/radikalisierung-extremismus.html> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Dr. Linda Papadopoulos, As gaming soars during lockdown, research shows only 1 in 3 parents check age ratings, <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/as-gaming-soars-during-lockdown-research-shows-only-1-in-3-parents-check-age-ratings> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Nachrichtendienst des Bundes NDB, Sicherheit Schweiz 2022, Lagebericht des Nachrichtendienstes des Bundes, 2022 <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/72368.pdf>.
- Nicholas Diakopoulos, Algorithmic Accountability, in: Digital Journalism, 3:3, 398-415 (2015), <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.976411> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- PEGI, Pan European Game Information, <https://pegi.info> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Sabine A. Einwiller & Sora Kim, How Online Content Providers Moderate User-Generated, Content to Prevent Harmful Online Communication: An Analysis of Policies and Their Implementation, in: Policy & Internet, 2020.
- Serra Tekiroglu, Chung Yi-Ling Chung & Marco Guerini, Generating Counter Narratives against Online Hate Speech: Data and Strategies, 2018
- Sicherheitsverbund Schweiz, Weiterführende Informationen zum Thema Radikalisierung, 2021, <https://www.svs.admin.ch/de/themen-/praevention-radikalisierung.html> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger, Radikalisierung im Internet, Ein systematischer Überblick über Forschungsstand, Wirkungsebenen sowie Implikationen für Wissenschaft und Praxis, 2022.



SSGG_2022.12_DE



Mehr Informationen hier: www.safegames.ch