

Swiss Safe Games Guide

un'iniziativa della Swiss Game Developers Association (SGDA), resa possibile dal sostegno finanziario di Fedpol

I videogiochi come medium di punta: opportunità e sfide

Negli ultimi vent'anni i videogiochi hanno conosciuto una brillante ascesa. Sono diventati un bene culturale riconosciuto a livello mondiale e il mezzo di intrattenimento più venduto. I videogiochi offrono un numero incredibile di opportunità per la società. Oltre al gioco, vengono già utilizzati con successo nel contesto delle terapie mediche, nella comunicazione di questioni politiche, ma anche nella risoluzione di problemi scientifici, come nel caso della citizen science, e in generale per il trasferimento di conoscenze e come mezzo di comunicazione.

Tuttavia, come ogni mezzo di comunicazione, oltre ai numerosi vantaggi, i videogiochi comportano anche il rischio di essere dirottati da persone o gruppi con intenzioni poco nobili o addirittura disoneste. Sin dalla sua fondazione, la Swiss Game Developers Association (SGDA) si è impegnata a garantire che i suoi membri siano consapevoli di questo aspetto e che adempino alla loro responsabilità sociale nello sviluppo dei videogiochi.

Il Swiss Safe Games Guide si rivolge agli sviluppatori e ai progettisti di videogiochi. Illustra che cos'è l'estremismo e come viene espresso nei videogiochi, e quali elementi possono essere a rischio di essere utilizzati dagli estremisti per i loro scopi. Gli sviluppatori possono utilizzare la guida per ottenere rapidamente una panoramica delle informazioni più importanti sull'argomento. La guida è un aiuto per lo sviluppo di videogiochi liberi dall'estremismo.

Una forte comunità di gioco come parte dei videogiochi

La comunità svolge un ruolo importante nella lotta all'estremismo. Ha un'influenza decisiva sulla cultura della comunicazione che prevale in un gioco. È quindi di grande importanza anche per arginare i comportamenti problematici.

Le comunità sono oggi una parte essenziale di ogni gioco. Gli scambi attraverso canali digitali e fisici fanno parte della cultura pop e dei fan di oggi. Oltre all'esperienza di gioco vera e propria, sono espressione di coesione e interesse per un argomento comune. Sono tenuti insieme dalla passione per un particolare gioco o per la cultura videoludica in generale.

Cultura della comunicazione sana, comunità forte

La comunità è composta da soggetti diversi. Questa diversità si riflette nei diversi modi in cui viene coltivata una sana cultura della comunicazione. In un mondo ideale, la comunicazione nella comunità di gioco è rispettosa, adeguata all'età e promuove il fair play.

La cultura della comunicazione nella comunità è caratterizzata da iniziative sia dal basso verso l'alto che dall'alto verso il basso. L'attenzione si concentra su due obiettivi: da un lato, creare un ambiente in cui sia i nuovi arrivati che i giocatori esperti abbiano esperienze positive dentro e fuori dal gioco; dall'altro, le iniziative servono come guida per gli sviluppatori di videogiochi e i giocatori per garantire che i giocatori siano esposti a contenuti adatti alla loro età.

Le classificazioni dei videogiochi, come il PEGI utilizzato in Svizzera, sono un buon esempio di promozione di una comunicazione positiva nella comunità basata su un sistema di autodichiarazione. La categorizzazione sulla base del PEGI aiuta a determinare l'idoneità di un gioco per i bambini e i giovani in particolare (spiegazione delle classificazioni per età dei videogiochi). Contribuisce a proteggere il pubblico giovane da contenuti non adatti alla sua età. Questo è importante perché quando i bambini "si impegnano in cose per le quali non sono emotivamente pronti, possono avere effetti a lungo termine sul loro benessere". (Dott.ssa Linda Papadopoulou)

È necessario considerare anche la comunicazione all'interno del gioco. Un gioco multigiocatore con una bassa classificazione per età può sempre essere usato da persone con intenzioni improprie per entrare in contatto con minori o persone vulnerabili.

È anche importante sapere che i videogiochi giocati online con altri giocatori non sono influenzati da queste classificazioni. È quindi essenziale promuovere una sana cultura della comunicazione ad altri livelli. In particolare, è necessario contrastare il crescente problema della tossicità.

GG! Good Game! Do's & Don'ts - leggi non scritte

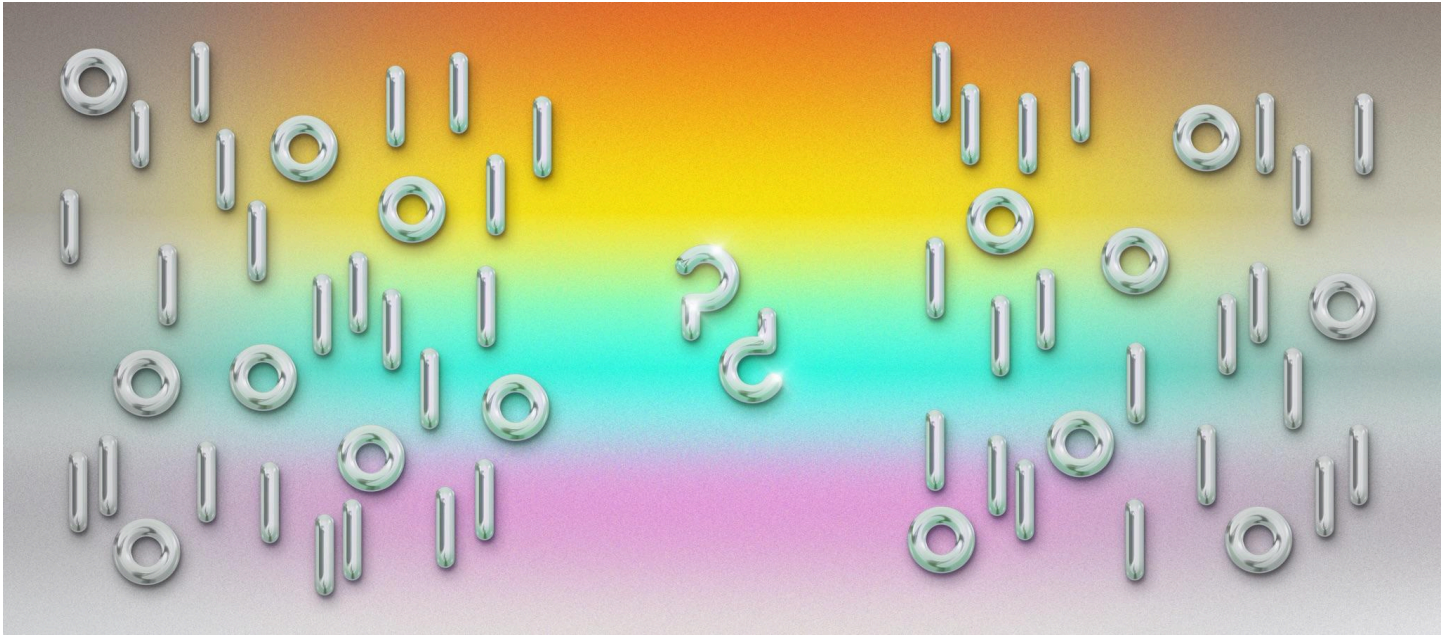
Un contributo importante a una sana cultura della comunicazione è dato dalle regole non scritte di comportamento e comunicazione. Esse contribuiscono a un comportamento rispettoso tra i giocatori, o nel vocabolario dei videogiochi: GG!

Le leggi non scritte si basano sulle esperienze dei giocatori stessi. È interessante notare che questi "do's" e "don't" hanno tutti una base in comune, nonostante la grande diversità dei videogiochi esistenti.

Da un lato, cercano di creare un ambiente inclusivo, sottolineando la pazienza e la comprensione per i nuovi arrivati. Allo stesso tempo, queste regole linguaggio aggressivo, barare e abbandonare la partita nel bel mezzo del gioco come azioni da evitare e da classificare come scorrette.

Ecco alcune regole di gioco generali per i giocatori di tutte le età:

Do's	Don'ts
Rispettare le regole del gioco	Imbrogliare (Cheat)
Dare ai nuovi giocatori tempo e possibilità di familiarizzare con il sistema.	Mettersi al di sopra dei principianti (Noobs)
Imparare a silenziare gli altri giocatori o se stessi.	Invio di spam nella chat
Mettere al centro il gioco di successo (GG).	Dopo la propria sconfitta diventate offensivi nei confronti dei vincitori.



Tossicità come problema

La maggior parte della comunità e dei giocatori si comporta correttamente e non crea problemi. Purtroppo, però, ci sono anche individui o gruppi che attirano l'attenzione negativa e avvelenano l'esperienza di gioco di intere comunità.

Nonostante gli sforzi per creare una cultura della comunicazione rispettosa e sana, le comunità di gioco online non sono immuni da problemi sociali. Casi di incitamento all'odio e all'estremismo si verificano regolarmente e possono essere osservati su vari canali.

Anche il linguaggio utilizzato nei videogiochi è in continua evoluzione. A volte questa evoluzione può ridurre o eliminare la fonte del danno o segnalare che il comportamento è diventato parte della cultura. Ad esempio, la frase "Ucciditi!" può essersi evoluta in "KYS" come espressione.

Questo può assumere diverse forme, come l'insulto, il razzismo, lo stalking, i discorsi d'odio, gli insulti, il linguaggio esplicito, il flaming (interazioni ostili online che comportano lo scambio di messaggi offensivi o di fiamme tra utenti), le minacce fisiche e il doxing (divulgazione di informazioni sensibili su un individuo). (Ewalt Blair) Si evince che il razzismo e il sessismo sono particolarmente utilizzati per diffondere tossicità e contaminare le comunità (Ghoshs).

I comportamenti dirompenti o distruttivi possono rimanere incontrollati se non ci sono risorse disponibili per gestire queste situazioni. Gli spettatori possono involontariamente diventare complici se non hanno scelta o se si sentono pressati a non intervenire. Se questo comportamento viene normalizzato, è meno probabile che i giocatori si rivoltino contro gli autori per paura di diventare essi stessi un bersaglio.

Innesco della tossicità

Incoerenze nella comunicazione

La novità degli ambienti online e l'anonimato di questi spazi hanno fatto sì che nei videogiochi non esistano norme sociali consolidate, a differenza di quelle che si sono stabilite nel tempo nelle interazioni faccia a faccia. Questa mancanza di norme può portare a una mancanza di autoregolazione tra i giocatori, causando confusione e conflitti.

La mancanza di segnali non verbali nel gioco online esacerba queste sfide. Quando i giocatori non devono affrontare le implicazioni sociali delle loro azioni, è più probabile che si comportino in modo inappropriato. L'anonimato che gli spazi online offrono può anche portare i giocatori a supporre che tutti i membri del loro gruppo condividano le stesse opinioni e gli stessi valori, il che può ridurre ulteriormente l'empatia e svalutare l'individualità.

I videogiochi online di solito non sono progettati per facilitare le interazioni costanti tra i giocatori, rendendo difficile costruire relazioni e fiducia con gli altri giocatori. Al contrario, i giocatori spesso si impegnano in battaglie e competizioni in cui un singolo errore può danneggiare qualcuno che hanno appena conosciuto. Le interazioni tendono a diventare ostili rapidamente e senza motivo, lasciando poche opportunità di costruire fiducia e di beneficiare di scambi favorevoli.

Osservare da vicino i comportamenti indesiderati

I comportamenti indesiderati possono avere molte cause, come la mancanza di comprensione delle differenze culturali, l'immaturità, il desiderio di provocare gli altri, il conformismo alle norme della comunità, la ritorsione o il farsi giustizia da soli. Inoltre, il comportamento dei giocatori in un gioco è influenzato da ciò che ci si aspetta da loro e dai loro compagni.

Quelli che seguono sono solo alcuni degli effetti di tali comportamenti nei confronti dei giocatori:

- I giocatori possono sentirsi molestati da altri giocatori che possono accedere alle loro statistiche di gioco o a ulteriori informazioni personali. Inoltre, i siti web di terze parti raccolgono dati tramite interfacce API e condividono informazioni sui giocatori.
- L'esposizione delle specifiche del software comportamentale, come i sistemi di punizione, può incoraggiare i giocatori a testare i limiti del software, il che può portare a utilizzarlo come strumento per molestare gli altri o per sviluppare sistemi automatizzati per attacchi su larga scala.
- I giocatori meno esperti o nuovi possono essere maggiormente incolpati perché le loro azioni sono più visibili o si presume che commettano più errori.

La dose fa il veleno? Cosa possiamo fare contro la tossicità

Come altri media, anche i videogiochi possono essere utilizzati come piattaforma per la diffusione di contenuti odiosi e di propaganda estremista. Gli sviluppatori e gli editori di videogiochi stanno quindi adottando misure attive per combattere questo fenomeno. Vogliono garantire che i membri della comunità siano protetti dalla tossicità e non vengano molestati durante l'esperienza di gioco. La tossicità emergente danneggia il gioco e può persino danneggiare la reputazione degli sviluppatori. Nel peggiore dei casi, i giocatori si allontanano dal gioco, facendogli perdere popolarità nella comunità.

Nella maggior parte dei casi, la comunità di un gioco non ha motivo di lamentarsi. Gli sviluppatori e gli editori di videogiochi credono quindi di essere al sicuro e non prendono alcuna precauzione decisiva in caso di emergenza. Allo stesso tempo, è importante non intervenire prematuramente nella comunicazione dei giocatori e limitare la libertà di espressione.

Non bisogna sottovalutare l'impegno necessario e i notevoli sforzi per combattere la tossicità emergente. Ad esempio, il passaggio graduale da una comunicazione sana a una negativa rende difficile un'azione decisiva contro il problema della tossicità. Inoltre, il monitoraggio quotidiano e, se necessario, la cancellazione delle enormi quantità di testi, immagini, video e contenuti richiede molte risorse. In caso contrario, si rischia un danno economico e alla reputazione personale dello sviluppatore del gioco.

Lotta all'odio e all'estremismo

Non esiste una soluzione unica per i discorsi d'odio e l'estremismo. Piuttosto, il problema deve essere affrontato a diversi livelli e attraverso una combinazione di più strumenti. Alcuni approcci sono illustrati in dettaglio qui di seguito.

Legislazione

Il primo livello di lotta all'odio e all'estremismo può essere raggiunto attraverso leggi e regolamenti statali. Esse stabiliscono quali contenuti dannosi sono vietati e quali no. Tuttavia, va notato che i videogiochi vengono solitamente giocati in numerosi Paesi con sistemi politici diversi. In alcuni Paesi, ad esempio, le leggi limitano la libertà di parola per reprimere i cittadini. Di conseguenza, i contenuti possono essere consentiti in un Paese e considerati odiosi in un altro. Queste differenze legali potrebbero essere migliorate con l'implementazione di questo approccio.

Direttive

Gli sviluppatori e gli editori di videogiochi dovrebbero essere consapevoli dell'entità del problema già durante la fase di sviluppo. Lo stesso vale per i forum, le chat e la moderazione dei contenuti e della comunità. Le linee guida della comunità sono un modo eccellente per affrontare il problema.

Un codice di condotta può definire linee guida e aspettative chiare per i giocatori e i dipendenti degli sviluppatori di videogiochi e fornire un quadro per un'applicazione coerente. Il codice di condotta dovrebbe essere facilmente accessibile e formulato in modo chiaro, con un linguaggio semplice e con esempi illustrativi piuttosto che con un elenco esaustivo di regole. Questo aiuterà i giocatori a comprendere le aspettative. Mostra come possono modificare il loro comportamento in caso di errore. Dovrebbe inoltre catturare lo spirito delle regole e non limitarsi a elencare i doveri e i non doveri specifici.

Risorse nel gioco

È importante fornire ai giocatori le risorse necessarie per segnalare attivamente i casi di tossicità nel gioco. La facilità di accesso alle funzioni di segnalazione, la varietà delle categorie di segnalazione e il linguaggio utilizzato nel processo di segnalazione hanno un ruolo nelle aspettative dei giocatori. Mostrare ai giocatori che le loro segnalazioni sono apprezzate e significative può contribuire ad aumentare il loro senso di responsabilità. Anche un feedback concreto e perseguibile, sotto forma di avvertimenti o sanzioni, può aiutare i giocatori a comprendere le proprie responsabilità, a ridurre il numero di ricorsi e a ridurre le recidive.

Moderazione dei contenuti

La moderazione dei contenuti è un modo per riconoscere e rimuovere contenuti odiosi ed estremisti. Viene utilizzata principalmente nei social media e nei forum e, in misura minore, nei videogiochi. Un esempio è l'uso di filtri per le parole, in cui determinate parole o espressioni vengono contrassegnate per essere immediatamente rimosse. Allo stesso tempo, queste parole bloccate possono anche

limitare l'identificazione dei giocatori con un certo gruppo emarginato ed esercitare ulteriori pressioni su questi gruppi.

Un altro svantaggio è che le sfumature nella comunicazione sono difficili da riconoscere. È difficile classificare alcuni comportamenti come problematici o accettabili. La linea di demarcazione tra attivismo e molestie, tra battute amichevoli e prese in giro offensive, tra battute tra estranei e amici non è netta.

Istruzione

Il modo in cui le persone vengono introdotte agli ambienti digitali e le azioni modellate dagli assistenti possono avere un impatto significativo sulla loro capacità di navigare in questi ambienti e di interagire in modo appropriato e rispettoso con gli altri. È necessario insegnare ai giovani come comportarsi in modo rispettoso ed empatico nei confronti degli altri, come gestire la frustrazione e l'importanza del lavoro di squadra nei videogiochi online. È inoltre importante fornire loro uno spazio sicuro per discutere delle loro esperienze online. Le norme e le aspettative di alcune comunità e generi online possono influenzare il comportamento accettabile. Pertanto, è necessario promuovere la diversità negli ambienti online, consentendo al contempo l'espressione di sé e il senso di comunità.

Contrastare la tossicità

Riconoscere i contenuti discutibili, segnalare e identificare le fonti degli utenti prima di intraprendere azioni disciplinari.

Introdurre sistemi per rafforzare il comportamento educato e stabilire gli standard della comunità per quanto riguarda il modo in cui i giocatori dovrebbero interagire tra loro durante l'esperienza di gioco.

Aumentare la trasparenza tra sviluppatori di videogiochi e giocatori.

Rivedere regolarmente i sistemi di segnalazione per identificare con maggiore precisione e, se necessario, punire i comportamenti considerati tossici dai giocatori.

Incoraggiare i genitori a parlare ai propri figli di questo argomento in modo precoce e regolare, affinché riconoscano i discorsi d'odio e sappiano come comportarsi in caso di incidente.

Se necessario, scegliete uno strumento per filtrare le parolacce e moderare i contenuti che hanno impostazioni di gioco adatte ai bambini.

Premiare i comportamenti positivi e costruttivi.

Raccogliere dati e monitorare le tendenze relative ai contenuti tossici e ai gruppi di utenti.

Attenzione agli sviluppatori di videogiochi !

I comportamenti di disturbo possono essere attribuiti a vari fattori. Sebbene gli sviluppatori di videogiochi non possano tenere conto di tutti i fattori, la consapevolezza di questi problemi e la collaborazione con altre parti interessate possono contribuire a soluzioni efficaci.

Game Design

Alcuni elementi dei videogiochi possono incoraggiare comportamenti negativi. L'identificazione di queste componenti può fornire agli sviluppatori di videogiochi indizi su quali aree dovrebbero prestare particolare attenzione per evitare interazioni sfavorevoli tra i giocatori. Inoltre, promuove la conoscenza dei processi che portano a modelli problematici.

Fonti di conflitto non necessarie, come le risorse a somma zero, possono portare all'ostilità tra i giocatori, soprattutto tra estranei che non hanno ancora avuto l'opportunità di costruire fiducia o comprensione reciproca. Questo può rendere difficile stabilire interazioni pacifiche.

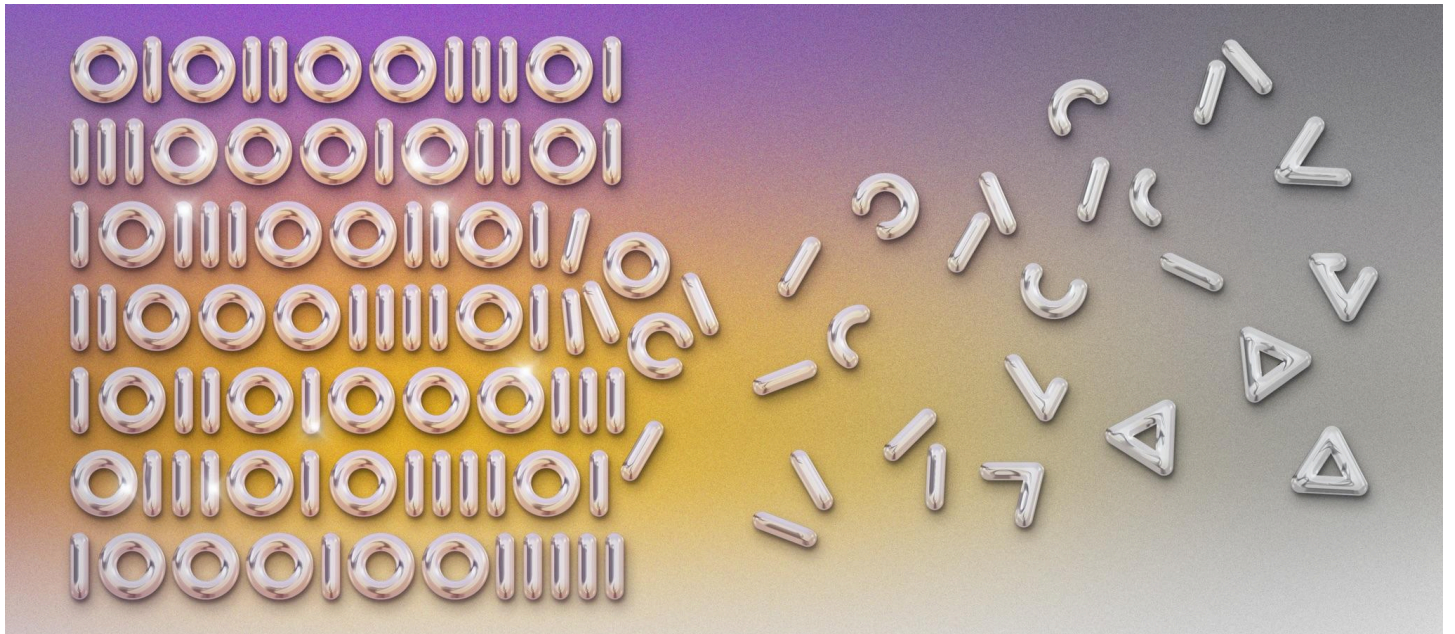
I videogiochi possono anche incentivare lo sfruttamento e la trasgressione, ad esempio quando gli sviluppatori creano situazioni che incoraggiano i giocatori a ottimizzare il loro gioco, ma poi li puniscono per averlo fatto, ad esempio attraverso lo spawn camping o lo smurfing. Questo può portare a tensioni e rovinare il divertimento dei giocatori. Gli sviluppatori di videogiochi dovrebbero puntare a dare ai giocatori l'opportunità di avere successo e aiutarli a sviluppare abitudini sane e costruttive. Allo stesso tempo, dovrebbero evitare di creare meccanismi o obiettivi che disturbino gli altri giocatori intenzionalmente o attraverso un uso regolare.

Principio guida e tono

Le persone percepiscono il loro ambiente sociale e reagiscono ad esso. Il tono e il leitmotiv di un gioco influenzano le caratteristiche di una comunità. Hanno anche un impatto sul modo in cui vengono affrontati i comportamenti antisociali. È importante considerare come il tono e il tema del gioco influenzano il comportamento dei giocatori e come creare un ambiente che incoraggi interazioni sociali positive.

I videogiochi che si concentrano su comportamenti negativi come imbrogli,

furti, scippi o rapine possono rendere difficile per i giocatori relazionarsi tra loro e sviluppare comportamenti sociali positivi. Al contrario, i videogiochi che promuovono il comportamento sociale e l'empatia incoraggiano i giocatori a sviluppare comportamenti sani. I personaggi dei videogiochi con personalità antisociali possono influenzare i pensieri e il comportamento dei giocatori. Anche la sovrarappresentazione o la sottorappresentazione di alcuni personaggi può avere conseguenze negative. La predominanza di un certo gruppo nei videogiochi promuove il gatekeeping e invia un messaggio sbagliato su chi appartiene alle comunità di gioco.



Videogiochi alla luce del diritto penale

Sebbene i videogiochi si svolgano in un mondo digitale e virtuale, i giocatori e gli sviluppatori di videogiochi non operano in un vuoto giuridico. Piuttosto, si applicano le leggi consuete che vigono nel mondo reale. Per evitare conflitti con il diritto penale, è quindi opportuno considerare i videogiochi e i comportamenti di gioco nel contesto del diritto penale. In questo contesto, di seguito vengono illustrate le principali disposizioni penali nel contesto dei videogiochi per computer e viene spiegato dove si trovano i limiti del comportamento consentito dal diritto penale.

Rappresentazioni di violenza

Per gli sviluppatori e i progettisti di videogiochi è particolarmente importante l'articolo 135 Codice penale svizzero (CP), che vieta le rappresentazioni di violenza. L'articolo vieta un'ampia gamma di atti, tra cui la produzione e la distribuzione di rappresentazioni violente. L'articolo di legge si riferisce a visualizzazioni particolarmente crudeli che si concentrano sull'inflizione di gravi sofferenze fisiche e psicologiche (su esseri umani o animali). Le rappresentazioni devono essere vivide e violare gravemente la dignità fondamentale degli esseri umani. Di conseguenza, non tutte le rappresentazioni di violenza sono coperte dalla disposizione penale, ma solo quelle più brutali. La soglia di punibilità è di conseguenza elevata. Poiché i videogiochi possono rientrare nella disposizione di legge, la produzione e la commercializzazione di videogiochi particolarmente crudeli è punibile. Tuttavia, il semplice consumo dei contenuti non è punito.

Reati di diffamazione

Il Codice penale punisce gli attacchi all'onore di una persona. In termini giuridici, l'onore è generalmente inteso come la reputazione di una persona e il suo senso di essere una persona "perbene". Ciò significa che non ogni dichiarazione o comportamento negativo nei confronti di una persona è punibile. Piuttosto, l'affermazione deve avere un certo impatto. Se qualcuno viene semplicemente definito un cattivo giocatore o un giocatore scorretto, questo non raggiunge ancora la soglia del reato di diffamazione. Inoltre, l'affermazione deve essere diretta contro una persona specifica e non contro un gruppo indefinito. I reati di diffamazione possono essere commessi in diversi modi. I reati penali comprendono la diffamazione e la calunnia (artt. 173 e 174 CP). In sostanza, viene punito chiunque esprima o diffonda fatti non veri (diffamatori) su una persona. Il reato di diffamazione (art. 177 CP) punisce invece la calunnia diffamatoria. Nel contesto dei videogiochi per computer, i reati di diffamazione sono probabilmente commessi principalmente nelle chat o nei forum online sotto forma di insulti.

Minaccia

La legge prevede una pena per chi spaventa o intimorisce qualcuno facendo una minaccia grave (articolo 180 CP). Dipende molto dalle circostanze quale dichiarazione debba essere considerata una minaccia grave. Anche le minacce che non hanno un significato serio sono sanzionate se l'autore finge di poter influenzare il verificarsi del male. In ogni caso, la minaccia deve essere in grado di spaventare la vittima e quindi avere un certo grado di gravità. Le minacce, serie o meno, di qualsiasi tipo, nei forum o nelle chat online possono quindi essere considerate minacce ai sensi del Codice penale.

Coercizione

Il reato di coercizione è un po' più grave e di più ampia portata rispetto alla minaccia. Si tratta di costringere qualcuno a comportarsi in un certo modo mediante violenza, minaccia di gravi danni o "altre limitazioni della libertà di azione" (articolo 181 CP). In un ambiente di gioco virtuale, la coercizione con la forza o la limitazione della libertà d'azione non sono generalmente possibili, poiché il reato deve essere diretto contro una persona (reale). Tuttavia, la commissione di un reato mediante "minaccia di danni gravi" è probabilmente più rilevante. Come spiegato nella sezione precedente, la minaccia non deve necessariamente essere seria e gli svantaggi promessi devono essere di una certa gravità. Ad esempio, un giocatore che costringe un altro giocatore a comportarsi in un certo modo (reale) minacciando di farlo è perseguibile.

Spaventare la popolazione

Secondo l'articolo 258 CP, chiunque minacci o finga un pericolo per la vita, l'incolumità fisica o la proprietà, spaventando così la popolazione (in Svizzera), è perseguibile penalmente. L'autore del reato deve trasmettere pubblicamente l'impressione di un pericolo reale o fittizio. Di conseguenza, un gruppo più ampio di persone deve sentirsi minacciato, per cui la minaccia deve almeno apparire seria. In questo senso, anche in questo caso è richiesta una certa gravità del reato. Tuttavia, non è possibile tracciare una linea di demarcazione netta tra ciò che è autorizzato e ciò che non è autorizzato. Nell'ambiente dei videogiochi, la popolazione può essere spaventata dai messaggi contenuti nei videogiochi per computer, ad esempio: Nei videogiochi con contenuti estremisti di destra, può essere comunicata una minaccia reale ai membri di determinati gruppi etnici o confessioni. Ciò può costituire un reato ai sensi dell'art. 258 CP e avere conseguenze penali per gli sviluppatori del gioco. Tuttavia, la minaccia deve essere di una certa gravità, motivo per cui la soglia di responsabilità penale è piuttosto alta, almeno in questo esempio. In ogni caso, il reato si configura se le dichiarazioni gravi e minacciose vengono fatte attraverso i mass media.

Istigazione pubblica al crimine o alla violenza

Chiunque inciti pubblicamente a commettere un crimine (o un reato che implica violenza contro persone o proprietà) è punito ai sensi dell'articolo 259 CP. L'istigazione deve essere insistente e quindi in grado di indurre il destinatario a commettere un reato. Deve inoltre essere fatta pubblicamente, come nel caso in cui l'istigazione sia rivolta a un gruppo più ampio o indeterminato di persone. Il comportamento è inoltre punibile se la richiesta non viene soddisfatta. Un'istigazione pubblica nel mondo virtuale a commettere un reato nel mondo reale è generalmente punibile. Ciò significa che tale incitamento nei videogiochi per computer, nelle chat o nei forum online in particolare può avere conseguenze penali.

Discriminazione razziale

La discriminazione razziale in relazione ai videogiochi per computer è attualmente una questione particolarmente esplosiva. L'articolo 261bis del Codice penale svizzero criminalizza la discriminazione razziale. In linea di principio, si tratta di comportamenti che degradano o discriminano persone di una certa etnia, razza, religione o orientamento sessuale. La disposizione penale copre un'ampia gamma di comportamenti, che in linea di principio devono avvenire in pubblico. In particolare, sono punibili l'incitamento all'odio e alla discriminazione, la diffusione di idee discriminatorie e, in generale, la discriminazione o la denigrazione. La punibilità o meno di un comportamento dipende in larga misura dal singolo caso. Dopo tutto, il reato o la dichiarazione devono essere di una certa gravità. Nel contesto dei

videogiochi , lo sviluppo e la pubblicazione di videogiochi per computer che incitano all'odio e alla discriminazione o servono a diffondere idee discriminatorie, ad esempio, sono associati a conseguenze penali. In particolare, è richiesta cautela nelle chat e nei forum online accessibili al pubblico.

Estremismo nel contesto di questa guida

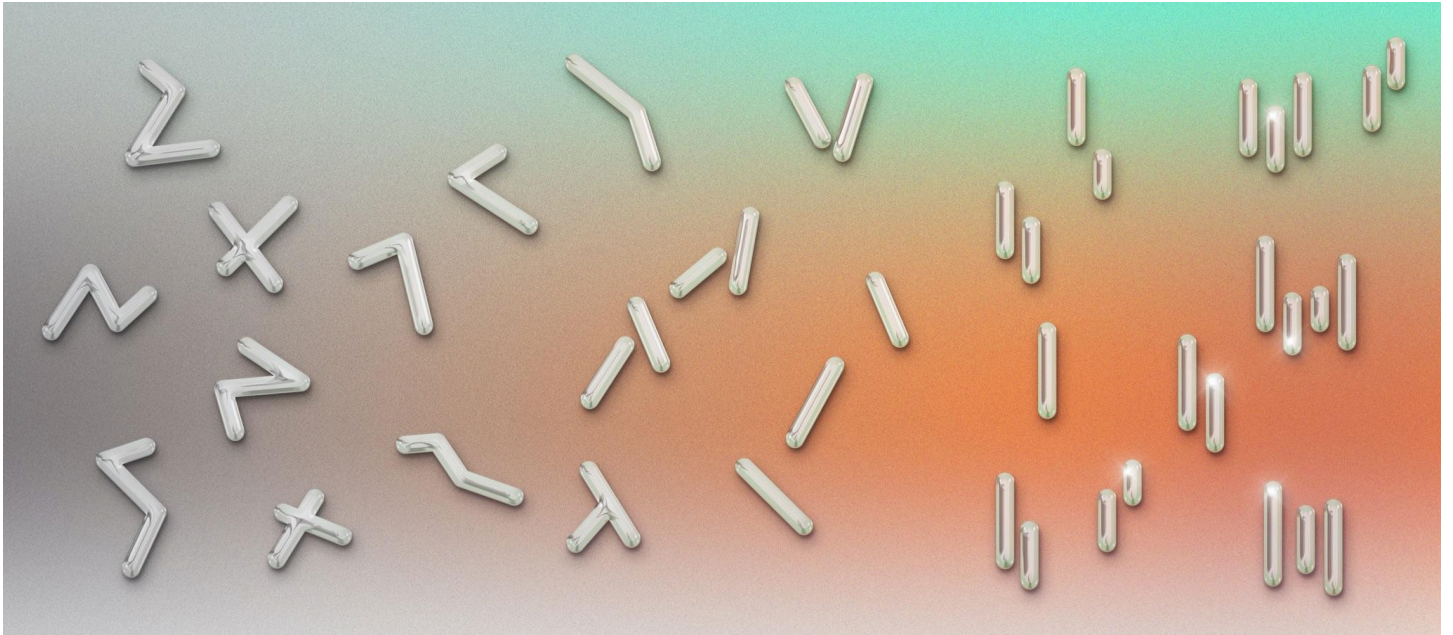
In linea con la posizione del Consiglio federale, il Swiss Safe Games Guide si basa su una definizione assoluta di estremismo.

"Il Consiglio federale definisce l'estremismo come quelle tendenze politiche che rifiutano i valori della democrazia liberale e dello Stato di diritto. I movimenti e i partiti, le idee, gli atteggiamenti e i modelli di comportamento che rifiutano lo Stato democratico costituzionale, la separazione dei poteri, il sistema multipartitico e il diritto all'opposizione sono generalmente descritti come estremisti.

Gli estremisti sostituiscono l'opposizione politica con la distinzione tra amico e nemico. Di conseguenza, rifiutano rigorosamente le altre opinioni e gli altri interessi e credono in determinati obiettivi o leggi politiche e sociali presumibilmente inconfutabili". (Il Consiglio federale)

"Gli estremisti non si definiscono tali. Spesso sfruttano per sé e per le loro attività le conquiste dell'ordine liberaldemocratico, a cui si oppongono: tra cui la libertà di opinione, la libertà di stampa, la libertà di religione, la libertà di riunione e la tutela giuridica.

Il fattore decisivo rimane il rifiuto dei valori democratici di base e dei principi dell'ordine e non l'emarginazione politica delle idee estremiste". (Il Consiglio federale)



Radicalizzazione, estremismo e propaganda

Comprendere i processi di radicalizzazione, riconoscere la radicalizzazione

Per radicalizzazione si intende un processo in cui una persona adotta aspirazioni politiche, sociali o religiose sempre più estreme, nel migliore dei casi fino a ricorrere alla violenza estrema. Ciò significa che individui o gruppi adottano sempre più un sistema di valori estremista. Il percorso può portare da una posizione neutrale alla simpatia, alla giustificazione e persino all'approvazione di idee e azioni estremiste. (Kantonspolizei Zürich – Präventionsabteilung)

Diverse ragioni possono portare alla radicalizzazione. Il processo di radicalizzazione non è né semplice né predeterminato. Alcuni fattori individuali, collettivi, sociali e psicologici possono favorire l'innesco. Un solo evento non può spiegare il processo di radicalizzazione. È piuttosto il risultato di uno scontro tra un percorso di vita individuale e un sistema di valori che giustifica la violenza - che può essere rafforzato da una minaccia percepita all'identità o alla morale e alimentato dalle reti sociali, sia fisiche che virtuali. Spesso è difficile dire con certezza perché una persona si interessi ai movimenti radicali, poiché non esiste un profilo tipico delle persone suscettibili di radicalizzazione. (Rete Svizzera di Sicurezza)

La radicalizzazione online non può essere disgiunta dagli eventi offline e la separazione tra digitale e "mondo reale" è poco utile perché l'uso di Internet è una

parte sempre più naturale della vita quotidiana. In teoria, le strutture di offerta di Internet e dei social media (alternativi) consentono l'auto-radicalizzazione indipendentemente dai contatti offline, cioè solo sulla base dei contenuti pubblicati - senza interazione personale. In pratica, tuttavia, questo processo è poco diffuso. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

Alcune condizioni possono favorire la predisposizione alla radicalizzazione. Si tratta dei cosiddetti fattori di spinta. In relazione al gruppo target di questa guida, occorre menzionare in particolare la combinazione delle seguenti caratteristiche:

- crisi di identità
- paure e frustrazioni politiche, socio-economiche o sociali
- esperienza individuale e collettiva di discriminazione, ostilità, umiliazione, ad esempio a causa dell'affiliazione religiosa o dell'origine
- insoddisfazione sociale / indignazione per il trattamento ingiusto degli altri
- mancanza di integrazione sociale

Cosa fare in caso di incidente?

Passo 1

Fare attenzione ai possibili segnali di radicalizzazione, vedi anche il capitolo: *Comprendere i processi di radicalizzazione, riconoscere la radicalizzazione:*

- a. Documentate gli incidenti. In questo modo sarà più facile avere una visione d'insieme e vi aiuterà se avrete bisogno di ulteriore aiuto in seguito.
- b. Verificate se avete bisogno di supporto.
Quanto prima si riconosce il processo di radicalizzazione di una persona o di un gruppo, tanto prima si può assumere la responsabilità di monitorare e influenzarlo. Più il processo di radicalizzazione è avanzato, più è probabile che dobbiate cercare supporto e condividere questa responsabilità.

Passo 2

Parlate con una persona fidata, preferibilmente qualcuno coinvolto nello sviluppo del gioco. Utilizzate il principio dei 4 o 6 occhi per riassumere ciò che vi sembra importante.

Passo 3

Se si giunge alla conclusione che gli indizi di radicalizzazione sono sempre più forti o se si ha bisogno di ulteriore supporto, è possibile contattare l'Associazione svizzera degli sviluppatori di videogiochi. Insieme alla persona responsabile dell'associazione, potete verificare se è necessario un ulteriore supporto da parte di un centro di contatto o di consulenza o anche della polizia, in base alla giurisdizione pertinente (vedi appendice *Contatti*).

I centri specializzati possono aiutarvi a sostenere le persone suscettibili di radicalizzazione. Possono indicare altri punti di vista o dare consigli per sviluppare controargomentazioni.

L'obiettivo principale è aiutare la persona interessata a mantenere un atteggiamento critico e a costruire un'identità positiva.

Passo 4

A seconda della situazione, la polizia può adottare misure preventive. Il compito della polizia è quello di mantenere la pace, l'ordine e la sicurezza pubblica. A tal fine, la polizia opera anche a livello preventivo: in collaborazione con la popolazione, adotta misure per riconoscere e prevenire precocemente possibili reati. (Kantonspolizei Zürich – Präventionsabteilung - vedi *Contatti*)

Buono a sapersi

In Svizzera, gli sforzi organizzati da parte di un gruppo per abolire la democrazia, i diritti umani o lo Stato di diritto non sono sufficienti per attivare misure preventive da parte dei servizi segreti. Un gruppo deve anche commettere, promuovere o sostenere atti di violenza per raggiungere questi obiettivi. (Il Consiglio federale)

Videogiochi liberi da estremismi

Anche i gruppi estremisti utilizzano i contenuti online per i loro scopi e persino i videogiochi per diffondere le loro ideologie. Varie forme di estremismo possono essere promosse utilizzando la propaganda con i relativi supporti informativi (sia in forma digitale, ad esempio sui social media, sia in forma cartacea, sia attraverso il contatto diretto). Le forme classiche di estremismo sono, in ordine alfabetico:

- Jihadismo,
- etnonazionalismo,
- estremismo di sinistra,
- estremismo monotematico,
- estremismo di destra.

Comprendere l'estremismo

In rete è disponibile una grande quantità di materiale di propaganda estremista violenta. Le persone suscettibili possono imbattersi in questo materiale cercando o facendolo notare attivamente da altri.

Gli estremisti non si descrivono come tali. Spesso sfruttano per sé e per le loro attività le conquiste dell'ordine liberaldemocratico a cui si oppongono, tra cui la libertà di opinione, la libertà di stampa, la libertà di religione, la libertà di riunione e la protezione legale.

Non tutto ciò che è estremo è anche estremista: il fattore decisivo per l'estremismo è il rifiuto dei valori democratici di base e dei principi dell'ordine e non la frangia politica. (Il Consiglio federale)

Narrazioni

Una narrazione è una storia che crea significato. Crea un significato all'interno di un gruppo di persone propagando valori importanti, di solito in modo emotivo. Si rivolge ai sostenitori di questi valori.

Non tutte le narrazioni sono estremiste: la narrazione si riferisce a un'opinione o a un fatto ideologico, che viene poi spesso interiorizzato come formulazione e slogan facilmente memorizzabili. Nei gruppi estremisti, certe narrazioni vengono costantemente ripetute, approfondite attraverso lezioni e scritti, presentate in modo graficamente accattivante e quindi solidificate. Quasi tutte le persone che si radicalizzano adottano sempre più spesso narrazioni estremiste che sono influenzate politicamente, socialmente o religiosamente.

Se le persone intorno a voi usano sempre più spesso questi modi di pensare e di parlare, codici, abbreviazioni o argomenti, questo può essere un segno di radicalizzazione progressiva.

Esempi di narrazioni individuali di alcune forme di estremismo

Jihadismo

La base dell'islamismo, l'estremismo islamico, è un'interpretazione fondamentalista dell'Islam con l'intenzione di stabilire una società islamica basata su valori corrispondenti. Se questa intenzione è perseguita attraverso l'uso della violenza, si parla di jihadismo. Esempi di narrazioni sono:

"Diventa martire, vai in paradiso!"

"I combattenti per Dio non amano la vita, amano la morte!"

"Solo gli adoratori di idoli vogliono la democrazia!"

Estremismo di sinistra

L'estremismo di sinistra comprende i movimenti comunisti e anarchici, nonché le ideologie etichettate come rivoluzionarie, che invitano alla resistenza contro le strutture e le istituzioni statali. Gli estremisti di sinistra invocano la lotta per una

società egualitaria. La violenza può essere diretta contro la proprietà, le autorità di sicurezza e i rappresentanti dell'economia o della politica. Esempi di narrazioni sono:

"Superare il fascismo combattendo lo Stato oppressivo!"

"Anarchia contro il capitalismo!"

"Combattiamo contro i nazisti - Spacca la destra!"

Estremismo di destra

Il sentimento estremista di destra si manifesta con la xenofobia, il razzismo o il nazionalismo esasperato, in cui la convinzione di disuguaglianza legittima la violenza. Gli appelli o l'esercizio della violenza vanno di pari passo con la richiesta di leggi più severe e di azioni coerenti contro lo Stato e le forze dell'ordine. La richiesta di violenza strutturale attraverso l'emarginazione può portare all'espulsione o allo sterminio dei gruppi. Esempi di narrazioni sono:

"L'Olocausto è un'invenzione, non è mai accaduto!"

"La nostra identità culturale è minacciata: fermate il grande scambio!"

"Più pura è la razza, più chiaro è il cammino!"

Simboli e scene

Non esiste un elenco definitivo di simboli estremisti vietati in Svizzera. Anche simboli, icone, loghi, marchi, ecc. consolidati e generalmente non problematici possono essere utilizzati da gruppi estremisti e quindi non sono vietati. Il fattore decisivo è se violano norme penali, come il reato di razzismo. Negli ambienti estremisti, per manifestare l'ideologia estremista si utilizzano anche codici costituiti da combinazioni di numeri o lettere.

Le scene estremiste possono operare sia online che offline. Le offerte virtuali o altre offerte online possono accelerare le dinamiche di radicalizzazione aumentando l'efficacia e l'efficienza dei processi di comunicazione potenzialmente radicalizzanti. I gruppi estremisti sfruttano appieno il potenziale di queste offerte. I contenuti multimediali, come video, podcast o meme, sono prodotti per gruppi target specifici, a volte con grandi spese. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

In Svizzera, le scene di estremismo violento sono organizzate in modi diversi. La scena estremista di sinistra, ad esempio, può essere suddivisa in due correnti principali: Anarchismo e Marxismo-Leninismo. La scena estremista violenta di sinistra continua a orientarsi verso l'attualità internazionale e nazionale ed è molto ben collegata in rete a livello internazionale. Queste reti sono parzialmente visibili anche nelle azioni violente.

La scena dell'estremismo violento di destra si comporta generalmente in modo cospirativo ed è riluttante a ricorrere alla violenza in Svizzera. Ciò è in netto contrasto con gli sviluppi in altri Paesi, in particolare in Germania, sebbene vi siano molti legami con questo Paese. (Rapporto Sicurezza Svizzera)

Riconoscere la propaganda

Riconoscere la propaganda estremista non è sempre facile, poiché spesso vengono utilizzati argomenti credibili basati sul diritto alla libertà di espressione. Spesso non c'è un invito diretto e chiaro a violare la legge. Esistono diverse forme di propaganda: dalle conferenze in occasione di eventi ai supporti informativi, sia digitali che analogici.

Non ci sono praticamente limiti alla diffusione di contenuti digitali: la propaganda può essere diffusa direttamente da un dispositivo all'altro, così come attraverso gruppi o forum, social network, piattaforme mediatiche, canali criptati, ecc. Alcuni portali sono creati da gruppi estremisti per propagare le loro ideologie, mentre altri utilizzano piattaforme già esistenti. Anche i media e i servizi che non hanno legami con l'estremismo possono essere usati impropriamente per la propaganda estremista e talvolta raggiungono un gran numero di destinatari. Singoli gruppi estremisti utilizzano le possibilità digitali in modo esteso e professionale.

La propaganda estremista contiene spesso i seguenti tre elementi, che possono essere riconosciuti, valutati di conseguenza e denominati come segue:

1. La propaganda di solito sostiene di evidenziare una "lamentela". Identifica i presunti responsabili del problema e lo fa con l'aiuto di emozioni, ad esempio facendo riferimento a persone innocenti che soffrono. In questo modo si riflette su chi è buono o cattivo, colpevole o vittima.
2. La propaganda mostra una possibile soluzione ai problemi identificati: I problemi identificati devono essere eliminati attraverso l'impegno personale o la lotta di individui che esercitano la violenza.
3. La propaganda invita quindi i destinatari ad agire; l'inazione viene screditata con il riferimento alla causa presumibilmente giusta e la prospettiva di guadagno viene prospettata. A seconda dell'ideologia, il guadagno può essere individuale, ad esempio con la prospettiva individuale del paradiso nell'aldilà, e sociale, ad esempio con condizioni paradisiache in questo mondo.

La polizia e le autorità doganali sequestrano il materiale che può servire a scopi propagandistici e il cui contenuto incita in modo specifico e grave alla violenza contro persone o cose. (Jürg Marcel Tiefenthal) Se tale materiale è diffuso via Internet, fedpol può, dopo aver consultato il FIS, ordinare la cancellazione del sito

web in questione se il materiale di propaganda si trova su un computer svizzero, o raccomandare a un provider svizzero di bloccare il sito web in questione se il materiale di propaganda non si trova su un computer svizzero (art. 13e cpv. 5 lett. a e b BWIS). (Il Consiglio federale)

Immagini nemiche

La propaganda estremista crea immagini del nemico o serve narrazioni che lo promuovono. Creando o servendo narrazioni di vittime, crea un motivo per legittimare la propria visione estremista del mondo. Creando immagini del nemico, si legittima la violenza per poterla poi attuare.

Disumanizzazione

Come in tutti i processi di stigmatizzazione, la propaganda estremista cerca di spersonalizzare interi gruppi o etnie come primo passo. In una seconda fase, questi gruppi classificati come ostili tendono a essere degradati o disumanizzati. Questo si può vedere, ad esempio, nell'etichettare la popolazione migrante come un "cancro". Le forze di sicurezza sono etichettate come "teppisti dello Stato" contro i quali ogni mezzo è giustificato. Gli esseri umani vengono degradati a infedeli senza valore contro i quali bisogna combattere.

Contatti

Swiss Game Developers Association SGDA

www.sgda.ch

Rete integrata Svizzera per la sicurezza RSS

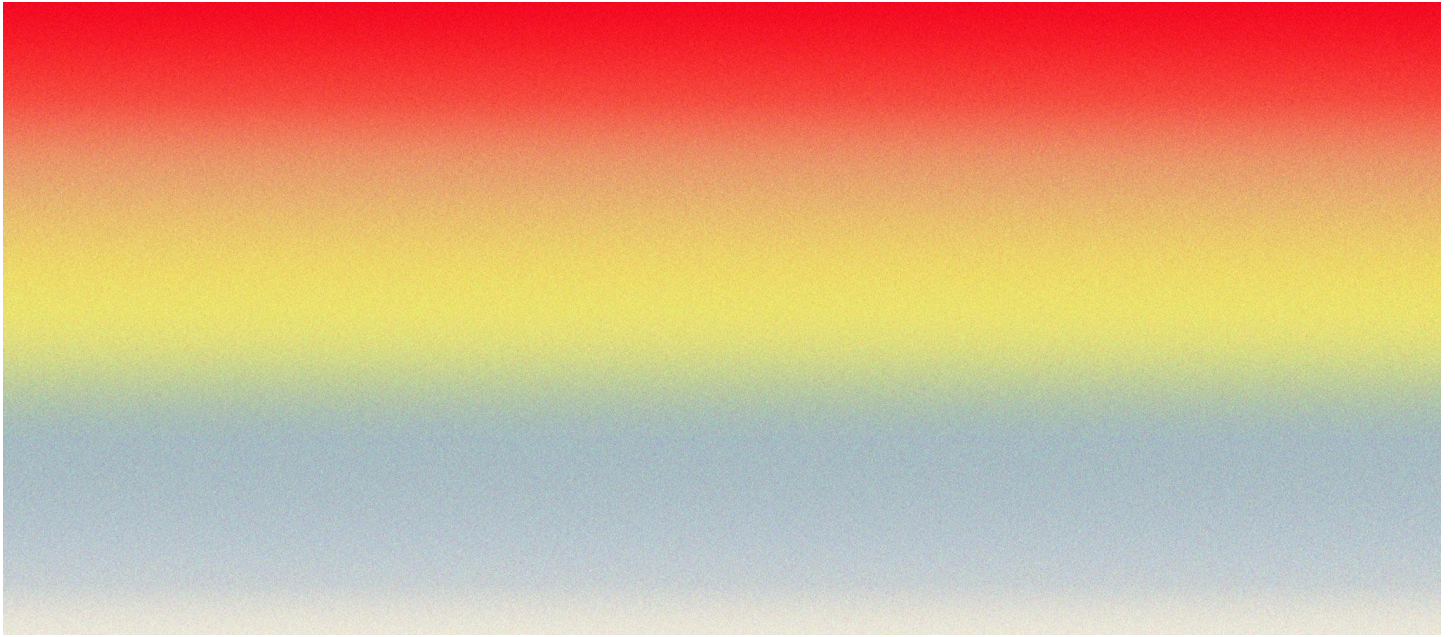
www.svs.admin.ch/radicalizzazione

Kantonspolizei Zürich – Präventionsabteilung, Interventionsstelle gegen
Radikalisierung und gewalttätigen Extremismus (IRE), Zürich

www.zh.ch/extremismus

Bibliografia

- 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 Singhanian, 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.newsd.admin.ch/newsd/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_2022.12IT



Ulteriori informazioni qui: www.safegames.ch