



Az erőszakos szélsőségek játékosítása, valamint tanulságok az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó szakembereknek

Szerző: **Linda Schlegel**, a RAN külső szakértője

Radicalisation Awareness Network
RAN 

**Az erőszakos szélsőségek
játékosítása, valamint tanulságok az
erőszakos szélsőségek elleni
küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó
szakembereknek**

JOGI NYILATKOZAT

Jelen dokumentumot az Európai Bizottság számára hozták létre, azonban a dokumentum kizárólag a szerzők nézeteit tükrözi, és az Európai Bizottság nem vonható felelősségre a dokumentum közzétételéhez kapcsolódó semmilyen következményért. Az interneten további információkat találhat az Európai Unióval kapcsolatban (<http://www.europa.eu>).

Luxemburg: az Európai Unió Kiadóhivatala, 2021

© Európai Unió, 2021



Az Európai Bizottság dokumentumainak további felhasználására vonatkozó szabályokat a bizottsági dokumentumok további felhasználásáról szóló 2011/833/EU bizottsági határozat (2011. december 12.) (HL L 330., 2011. 12. 14., 39. o.) tartalmazza. Eltérő rendelkezés hiányában a jelen dokumentum további felhasználása a Creative Commons CC BY 4.0 licenc szerint engedélyezett (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Ez azt jelenti, hogy a további felhasználás a forrás és az esetleges módosítások feltüntetésével engedélyezett.

Azon elemek használatához vagy sokszorosításához, amelyek nem az Európai Unió tulajdonában állnak, az adott jogtulajdonos közvetlen hozzájárulása szükséges.

Bevezetés

Az új-zélandi Christchurchben történt terrortámadás élő közvetítése, valamint a Pittsburghben, El Pasóban és Halléban hasonló módon végrehajtott támadások óta a szélsőjobboldali erőszak „játékosítása” (angolul: gamification) egyre gyakrabban képezi viták tárgyát ⁽¹⁾. Az elkövetők előben közvetítették a támadásokat Facebookon vagy Twitchen, a játékosközösségekben népszerű „végigjátszásos” videókat utánozva, azzal a céllal, hogy reprodukálják a belső nézetes lövöldözős játékok stilisztikai elemeit; ezen kívül videójátékos kifejezésekkel kommentálták, amit csináltak, ráadásul feltételezhetően olyan online közösségek tagjai voltak, amelyekben a játékosítás és a játékelemekre történő utalások a szubkultúra részét képezik. A játékelemek használata azonban nemcsak a szélsőséges jobboldali személyekre vagy szervezetekre korlátozódik, hanem a dzsihadista szervezetek propagandista és toborzási erőfeszítései során is egyértelműen megfigyelhető ⁽²⁾. Erre jó példa az Iszlám Állam által létrehozott alkalmazás, amelynek célja az volt, hogy „játékosan”, játékelemeket felhasználva különböző ideológiákat juttasson el a gyermekekhez ⁽³⁾, továbbá videójátékokból (pl. Call of Duty) is használt bizonyos elemeket, és lemásolta a belsőnézetes lövöldözős játékok látványvilágát a fejkamerákkal levideózott propagandavideóiban ⁽⁴⁾.

Mivel a játékelemek egyre gyakoribbak a kortárs szélsőséges környezetekben, a megelőzéssel és a fellépéssel foglalkozó szakembereknek tisztában kell lenniük a trenddel, meg kell érteniük a mechanizmusait és a következményeit, és végső soron figyelembe kell venniük, hogy miként használhatják fel a játékelemeket az erőszakos szélsőséges elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos erőfeszítései során. A játékosítás rövid ismertetését követően a tanulmány áttekintést nyújt a játékosítás alkalmazásáról a szélsőséges közösségekben, valamint azokról a mechanizmusokról, amelyek által még vonzóbbá teszi a propagandát. Ezután az erőszakos szélsőséges elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatban is szó lesz a játékosításról.

Háttér

Mi az a játékosítás?

A játékosításnak még nincs egy mindenki által elfogadott meghatározása, de a fogalom általában a „játékelemek játékon kívüli kontextusban történő használatára” utal ⁽⁵⁾. A folyamat során az olyan játékelemek, mint a pontok, a ranglisták, a kitüntetések és a profilképek áthelyeződnek olyan kontextusba, amely hagyományosan nem a játék tere, azzal a céllal, hogy viselkedésbeli változásokat váltsanak ki a felhasználóiban ⁽⁶⁾. A vállalatok például játékelemként pontokat, kitüntetések és eredményjelző tabellákat adtak hozzá a fitnessalkalmazásaikhoz vagy az alkalmazotti elégedettségrel kapcsolatos alkalmazásaikhoz, hogy ezáltal motiválják az embereket az egymással való versengésre, és fokozzák a teljesítményüket ⁽⁷⁾. Amikor a felhasználók a fitnessalkalmazáson belül a barátaikkal versengve arra törekednek, hogy több kitüntetést gyűjtsenek a kollégáiknál, az azt jelenti, hogy a játékosítás egy bizonyos viselkedésmórra sarkallta őket – például arra, hogy többet eddzenek. A játékosítást nem kereskedelmi környezetekben is használják, például az oktatási, az egészségügyi, a katonai és az állami szektorban, azzal a céllal, hogy a felhasználók aktívak maradjanak és a kívánt módon viselkedjenek ⁽⁸⁾.

A felhasználói élmény játékosítása gyakran külső és „szórakoztató” ösztönzők hozzáadását jelenti a hosszabb ideig tartó aktivitás érdekében, barátságos versenyszerű helyzetet teremtve, és motiválva a felhasználókat, hogy bizonyos tevékenységek végrehajtásával jutalmakat szerezzenek, például kitűzőket. És bár a játékosítás sem csodaszer, amelynek segítségével a felhasználók varázslatos módon pont úgy cselekszenek, ahogyan azt a játékosított alkalmazás kitalálója szeretné, az eredmények azt mutatják, hogy nemcsak a felhasználói aktivitásra van hatással, hanem ezt az aktivitást még élvezhetőbbé teszi. Továbbá, ha figyelembe vesszük, hogy a világon több mint 2,4 milliárd aktív videójátékos van ⁽⁹⁾, akkor azt mondhatjuk, hogy a játékelemek és a játszás környezete a világ népességének egyharmada számára ismert dolog, ezáltal növelve annak az esélyét, hogy az egyes felhasználók nem csupán ismerik az ilyen elemeket és tudják, hogy miként kell azokat használni, hanem a játékot pozitív érzésekkel és szórakozással fogják asszociálni. Ennélfogva a játékosított alkalmazások potenciális célközönsége rendkívül nagy.

⁽¹⁾ Mackintosh és Mezzofiore, How the extreme right gamified terror.

⁽²⁾ Dauber et al., Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State; Lakomy, Let's Play a Video Game.

⁽³⁾ Hunt, Islamic State releases children's mobile app 'to teach Arabic'.

⁽⁴⁾ Scaife, Social Networks as the New Frontier of Terrorism: #Terror, 54. o.

⁽⁵⁾ Deterding et al., From game design elements to gamefulness, 1. o.

⁽⁶⁾ Robson et al., Is it all a game?

⁽⁷⁾ Hamari és Koivisto, „Working out for likes”; Chou, Actionable Gamification.

⁽⁸⁾ Blohm és Leimeister, Gamification; van Roy és Zaman, Unravelling the ambivalent motivational power; Robson et al., Game On; Gonzalez et al., Learning healthy lifestyles.

⁽⁹⁾ Cyber Athletiks, How many gamers are there in the world?

A játékosítás elméletileg bármilyen nem játékos kontextusban alkalmazható. Azonban a kifejezést leginkább a játékelemek digitális világokban való leírására használják, és a jelen tanulmány kizárólag az online térre összpontosít. Bár a videójátékoknak vannak bizonyos trendjei, amelyek részei a szélsőséges szubkultúrának, azok nem szerepelnek a jelen tanulmányban; ezek például a következők: az Identitás Generáció által nemrég kiadott Heimatdefender játék ⁽¹⁰⁾, népszerű létező videójátékok különböző változatai ⁽¹¹⁾, vagy a játékszerverek, például a Discord felhasználása kollektív tevékenységek szervezésére ⁽¹²⁾. Jelen tanulmány kizárólag a nem játékszerű digitális kontextusokban használt játékelemeket vizsgálja.

A játékosítás háttere

1. A játékosítás a „játék jellemzőinek nem játékbeli kontextusban történő alkalmazását” jelenti egy online térben.
2. Nem videójátékok vagy játékszerverek használatát jelenti.
3. A játékosításon leggyakrabban a pontrendszerek, a kitüntetések, a ranglisták és egyéb játékjellemzők nem játékbeli kontextusban való alkalmazását értjük.
4. A világon 2,4 milliárd videójátékos van; a játékelemeket nagy közönség ismeri.

Példa játékosításra a szélsőséges szubkultúrákban

A szélsőséges személyek elsőként használják ki a technológiai fejlesztéseket ⁽¹³⁾, és ebben a tekintetben a játékosítás sem kivétel. Bár a játékosítás csak a közelmúltban vált a szélsőségesek „eszköztárának” részévé, és a jelenséggel kapcsolatos kutatások még kezdeti fázisban vannak, már léteznek előzetes, feltételezéseken alapuló bizonyítékok a szélsőséges szubkultúrákban megfigyelhető játékosításra vonatkozóan. A meglévő bizonyítékok alapján általánosságban véve különbséget tehetünk a felülről lefelé és az alulról felfelé irányuló játékosítás között ⁽¹⁴⁾.

	Felülről lefelé irányuló játékosítás	Alulról felfelé irányuló játékosítás
Ki?	Szélsőséges szervezetek, toborzók, stratégiák	Egyének, kis csoportok, online közösségek
Mit?	Rangok, kitüntetések, pontok és ranglisták stratégiai használata	Élő közvetítés, játékosított nyelvhasználat, virtuális ranglisták, személyes „küldetések”
Miért?	A tartalommal és a társakkal való interakció fokozása, az aktivitás vizuális ábrázolása, a felhasználók motiválása a részvételre, népszerűsítés a fiatal közönség számára	Népszerűsítés az online közösségek/szubkultúrák számára, érdekes látványvilág, a valóság értelmezése a játékon keresztül
Példák	Rangok, kitüntetések stb. a fórumokon; alkalmazások (pl. Patriot Peer)	Támadások Christchurchben és Halléban; kisebb WhatsApp-csoportokban történő radikalizálódás; párbeszéd a közösségi médiában – pl. vágy a „rekord megdöntésére” ⁽¹⁵⁾

⁽¹⁰⁾ Schlegel, No Child's Play.

⁽¹¹⁾ Ebner, Going Dark.

⁽¹²⁾ Guhl et al., The Online Ecosystem of the German Far-Right, 22. o.

⁽¹³⁾ Bartlett, Why 2019 Will Be the Year of the Online Extremist, and What to Do About It.

⁽¹⁴⁾ A témával kapcsolatban részletesebben: Schlegel, Jumanji extremism?

⁽¹⁵⁾ Evans, The El Paso shooting and the gamification of terror.

Felülről lefelé irányuló játékosítás

A felülről lefelé irányuló játékosítás a játékelemek stratégiai célú felhasználása a szélsőséges szervezetek vagy toborzók által, azzal a céllal, hogy növeljék a propagandisztikus tartalmakkal, illetve a saját fórumaikkal és platformjaikkal való interakciók számát. A folyamatos pozitív visszajelzések által bizonyos felhasználók esetében potenciálisan növelhető annak a valószínűsége, hogy elfogadják a szélsőséges narratívát és világnézetet, ezáltal pedig fogékonyabbak lesznek a radikalizálódásra és a toborzásra. A dzsihadista és a jobboldali szélsőséges fórumok gyakran tartalmaznak játékelemeket az elkötelezettség fokozása érdekében: például pontokat lehet kapni megjegyzések közzétételékor, hírnevet vagy radikalizálódási mérőszámokat ⁽¹⁶⁾ lehet szerezni, amely jelzi a szélsőséges felé való „haladást”, illetve ha elérünk a fórumon belül egy bizonyos szintet, megváltoztathatjuk a profilképünket vagy az aláírásunkat. Bizonyos esetekben azok, akik már rég tagjai a fórumnak, emellett pedig magas rangot érnek el és sok hozzászólást tesznek közzé, ezáltal jelezve a folyamatos elkötelezettségüket, meghívót kaphatnak a „titkos” csoportokba, így még magasabbra kerülnek a csoporton belüli hierarchiában.

A fórumokon kívül egy másik remek példa a felülről lefelé irányuló játékosításra a Patriot Peer elnevezésű alkalmazás, amelyet a német ajkú Identitás Generáció tervezett meg, ám az alkalmazást végül nem adták ki. Az elképzelés szerint a felhasználók pontokat kaptak volna különböző tevékenységekért, például az Identitás Generáció által szervezett eseményeken való részvételért, bizonyos kulturális helyek meglátogatásáért, valamint egymással is versenyezhetek volna a virtuális ranglistán való első helyezését. A Pokémon-Go játékhoz hasonlóan a felhasználók a „Patriot Radar” funkció segítségével megtalálhatták volna a hasonlóan gondolkodó személyeket, ezáltal egyfajta társadalmi dimenzióval egészült volna ki a játékosított alkalmazás ⁽¹⁷⁾.

Alulról felfelé irányuló játékosítás

Alulról felfelé irányuló játékosítás során a szélsőséges csoportok beavatkozása nélküli, az egyének, kisebb csoportok és online szubkultúrák szintjén megfigyelhető játékosított nyelvezet és gyakorlatok organikus megjelenését értjük. Az egyének és a közösségek szintjén ezek a következők lehetnek: játékosított nyelvezet használata (pl. a rekord megdöntése; „high score”) ⁽¹⁸⁾, a támadók virtuális ranglistákon való feltüntetése az okozott személyi sérülések vagy halálesetek („body count”) száma alapján, támadások élő közvetítése végigjátszásos videók stílusában, valamint olyan „küldetések” vagy „rajtaütések” megtervezése, amelyeket például a World of Warcraft nevű online játékban hajtanak végre az úgynevezett játékoscéhek („guild”) ⁽¹⁹⁾. Az ilyenfajta alulról felfelé irányuló játékosítás egyértelműen megfigyelhető bizonyos fórumok esetében, ugyanakkor nyilvános közösségi média-platformokon is, mint a Gab és a Reddit, Discord-csoportokban, illetve privát chatszobákban vagy alkalmazásokban is, mint a WhatsApp. Az alulról felfelé irányuló játékosítás arra utal, hogy a játékkultúra betört az online kommunikációba, és bizonyos emberek a videójátékokkal való játszás közben szerzett élményeiket arra használják fel, hogy értelmezzék a való életben történő eseményeket.

Miben rejlik a játékosítás vonzereje?

Szinte egyáltalán nincs empirikus bizonyíték arra vonatkozóan, hogy a játékosításnak milyen mechanizmusai és hatásai vannak a szélsőséges környezetekben, illetve hogy milyen potenciális befolyása van a radikalizálódási és toborzási gyakorlatokra. Ennélfogva nehéz pontosan meghatározni, hogy mennyire hatékony ez a gyakorlat. Azonban az egyéb alkalmazási körökben végzett kutatások eredményei számos olyan pszichológiai mechanizmusra rámutatnak, amelyeket a játékosítás aktivál ⁽²⁰⁾. Az egyes felhasználóknak különböző preferenciáik vannak a digitális alkalmazásokra vonatkozóan ⁽²¹⁾, ezeket a személyeket pedig eltérő pszichológiai szükségletek motiválják ⁽²²⁾. A játékokon belüli felhasználókat vagy játékosokat számos különböző módon meg lehet különböztetni egymástól, azonban az egyik alapvető megkülönböztető jegy a nagyon/kevésbé kompetitív felhasználók és a nagyon/kevésbé társadalmilag kapcsolódó felhasználók között tehető meg ⁽²³⁾. Ebből kiindulva két általános befolyásolhatósági útvonal különböztethető meg: a kompetitív útvonal és a társadalmi útvonal.

⁽¹⁶⁾ Hsu, Terrorists use online games to recruit future jihadis.

⁽¹⁷⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?, 17. o.

⁽¹⁸⁾ Ayyadi, The “Gamification” of Terror.

⁽¹⁹⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?, 17. o.

⁽²⁰⁾ Chou, Actionable Gamification.

⁽²¹⁾ Például: Marczewski, User Types; Bartle, Hearts, Clubs, Diamonds, Spades.

⁽²²⁾ Chou, Actionable Gamification.

⁽²³⁾ Robson, Game On, 31. o.

Kompetitív útvonal	Közösségi útvonal
<ul style="list-style-type: none"> • Rendkívül kompetitív, társadalmi kapcsolatrendszerrel rendelkező felhasználók • Motiválja őket a verseny, szeretik magukat összehasonlítani másokkal • Tekintélyt, elismerést és „győzelmet” akarnak • Vonzónak tartják a pontokat, a kitüntetések és a ranglistákat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kevésbé kompetitív, társadalmi kapcsolatrendszerrel rendelkező felhasználók • Motiválja őket az együttműködés, élvezik a közös munkát és a társas interakciót • A hovatartozás érzésére és interakcióra vágnak • Vonzónak tartják az együttműködésen alapuló feladatokat, a másoknak való segítséget és a közösségi aktivitást

A kompetitív felhasználókat az motiválja, hogy elsőek legyenek a ranglistán. Élvezik a versenyzést és a társaikkal való összehasonlítást, valamint „nyerni” akarnak annak érdekében, hogy jól érezzék magukat és a társadalom elismerje őket, például csodálat vagy a csoporton belüli nagyobb státusz révén. Mivel a játékosítás gyakran magában hordozza a sikert megjelenítő mérőszámok, például a pontrendszerek, a kitüntetések, a rangok és a ranglisták bevezetését, ez arra motiválja a kompetitív felhasználókat, hogy hosszabb ideig és részletesebben lépjenek interakcióba a fórumokon vagy az alkalmazásban található tartalmakkal, ezáltal pedig jobban ki vannak téve a szélsőséges ideológiának, és hajlamosabbá válnak a radikalizálódásra. A „győzelem” és a státusz ábrázolása gyakran árnyalt és nehézkes a digitális környezetben, azonban a játékosítás segítségével vizuális hierarchia hozható létre, és arra motiválhatók a státuszukat fokozni kívánó egyének, hogy növeljék a rangjukat a ponttáblázaton. Az egyértelmű utasításokkal ellátott felhasználók ezt követően hajlamosabbak lehetnek arra, hogy további tevékenységeket hajtsanak végre pontszerzés céljából, például hogy eseményeken vegyenek részt, vagy Facebook-bejegyzések alatt tudatosan uszító módon nyilvánuljanak meg („trollkodjanak”). Miután a felhasználó végrehajtotta a kisebb feladatokat a pontszerzés céljából, lehetőség van nagyobb kérések és feladatok kitűzésére is, ezáltal pedig egyre könnyebben bevezethető az adott személy a szélsőséges ideológiák világába, annak narratívájába, illetve a még nagyobb rang eléréséhez szükséges feladatokba.

Az online játékokkal kapcsolatban végzett kutatások rámutattak arra, hogy bizonyos felhasználókat nem a kézzel fogható jutalmak vagy a magas státusz jelentette elismerés motivál, hanem a társadalmi élmények, valamint a céhszövetségek vagy az egyéb közösségek által biztosított társadalmi hovatartozás érzése ⁽²⁴⁾. A társadalmilag elkötelezett felhasználók élvezik a játékosított alkalmazások versenyszerű elemeit, és hajlamosabbak befogadni a játékosított elemek által közvetített társadalmi ingereket. Az egyének hajlamosabbak bizonyos tevékenységek megkezdésére, ha az adott viselkedésformát mások esetében is tapasztalják ⁽²⁵⁾. A játékosított elemek azáltal teszik láthatóvá ezt az online térben, hogy megjelenítik más felhasználók tevékenységeit. Ha tágabb értelemben vizsgáljuk a témát, a filmes utalásokhoz (pl. a „piros pirula” a Mátrix c. filmből) és a humoros mémekhez ⁽²⁶⁾ hasonlóan a játékosított nyelvezet is a szubkulturális identitás jelzőjévé vált, valamint hozzájárul a belső csoportba való befogadáshoz vagy az abból való kizáráshoz. Azok, akik bennfentesek ezekben a csoportokban, megértik a játékosított stílusú interakciókat, a játékkultúrából származó rövidítéseket vagy a videójátékokhoz kapcsolódó mémeket, ezáltal jelezve, hogy a belső csoporthoz tartoznak. Az ilyen szubkulturális környezetekben a játékosítás ezáltal fokozhatja a belső csoporthoz való társadalmi hovatartozás érzését is.

Játékosítás az erőszakos szélsőségesesség elleni küzdelem és fellépés vonatkozásában

A játékosítás egyelőre nem fog megszűnni, illetve egyre inkább elterjedtebb és hangsúlyosabb lesz az elkövetkező években. Ennélfogva haszontalannak bizonyulhat a digitális kommunikáció játékosítása elleni küzdelem. Ehelyett inkább a folyamat sikere mögött rejlő pszichológiai mechanizmusokra kell összpontosítani, valamint vizsgálni kell, hogy miként lehet mindezt felhasználni az erőszakos

⁽²⁴⁾ Rapp, Designing Interactive Systems through a Game Lens, 461. o.

⁽²⁵⁾ Hamari, Do badges increase user activity?.

⁽²⁶⁾ Uniós radikalizálódástudatossági hálózat (RAN), It's not funny anymore; Nagle, Kill All Normies.

szélsőségesség elleni küzdelem és fellépés vonatkozásában. Az erőszakos szélsőségesség és a radikalizáció kontextusában történő játékosításra csak a 2019-es Christchurchben történt támadás következtében fordult nagyobb figyelem. Ennélfogva jelenleg nem rendelkezünk elegendő tudással azokról a mechanizmusokról, amelyek által a játékosítás hatással van az erőszakos szélsőségességre. Azzal kapcsolatban pedig még hiányosabb a tudásunk, hogy a játékosítás milyen lehetőségeket nyújt az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó szakembereknek az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelmükben. Szinte semmilyen bizonyítékunk nincs arra vonatkozóan, hogy milyen hatása van a játékosított elemeknek az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos digitális gyakorlatokra nézve, amely így megnehezíti az ajánlások megfogalmazását és ellehetetleníti a „bevált gyakorlatokról” való párbeszédet. A tanulmány következő része fontos kérdéseket fogalmaz meg, amelyeket a szakembereknek érdemes figyelembe venniük, amikor a játékosítás nyújtotta potenciális lehetőségeket vizsgálják, illetve azt, hogy a jövőben miként alakíthatja a játékosítás az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos digitális gyakorlatokat. Az itt megadott feltételes válaszok a játékosítással kapcsolatban más szakterületekről szerzett ismeretekből, valamint a szélsőségesek stratégiáinak a digitális ellenintézkedésekbe történő beépítésére tett korábbi kísérletekkel kapcsolatos kihívásokból származnak. Ezeket a válaszokat inkább felhívásként kell értelmezni a játékosítás és annak előnyeinek mérlegelésére, nem pedig iránymutatásként a játékosított elemek erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemben és fellépésben történő felhasználására vonatkozóan.

Mire építhetünk az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelem és fellépés játékosításának vonatkozásában?

Bár az online közbelépéseket néha még mindig kevésbé fejlettebbeknek és kifinomultabbnak tekintik, mint az erőszakos szélsőségesség elleni offline küzdelmet és fellépést, az elmúlt évtizedben nagy előrelépések történtek. A közelmúltban például megjelentek a szélsőséges ideológiák⁽²⁷⁾ és a dezinformáció⁽²⁸⁾ ellen küzdő videójátékok is. Bár számos dolog máig ismeretlen és kipróbálatlan, a szélsőségesség elleni intézkedések létrehozói egyaránt kezdik körvonalazni azokat a lehetőségeket és kihívásokat is, amelyeket a videójátékok és a játékkapcsolatos platformok jelentenek a munkájukra nézve⁽²⁹⁾. A kormányzati szereplők és a nem kormányzati szervezetek egyre inkább tudatosítják a videójátékok vonzerejét az online figyelemfelkeltő gazdaság szempontjából, illetve erőfeszítéseket tesznek annak érdekében, hogy segítsenek az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó szakembereknek társadalmi játékokat és az erőszakos szélsőségesség elleni játékokat létrehozni⁽³⁰⁾. A kíváncsiság felkeltésével, illetve azáltal, hogy az információkat interaktív és magával ragadó módon jelenítik meg, a játékok esélyt biztosítanak az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos, illetve a dezinformációs üzeneteknek, hogy elérjenek azon célközönséghez, akik már jelenleg is rengeteg videó- és szövegalapú tartalmat fogyasztanak. A játékosított elemek, amint azt már korábban is megjegyeztük, elsősorban videójátékokban találhatóak meg. Ezáltal logikus kiindulási pontnak tekinthető, hogy az effajta erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos játékokból merítsünk inspirációt ahhoz, hogy az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos egyéb intézkedéseket játékosítani tudjuk. Ha csak bizonyos játékelemeket alkalmaznak, és nem egy teljesen új játékot hoznak létre, az könnyebb, olcsóbb és hozzáférhetőbb az olyan szakemberek számára, akik költségvetési korlátokkal dolgoznak. Ettől függetlenül a játékdizájnál és a technikai tudással kapcsolatos ismeretek kulcsfontosságúak maradnak. A játékosítás nem csodaszer. Nem valószínű, hogy egy ranglista és egy pontszerzési módszer hozzáadásával máris növelhető az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó digitális intézkedések vonzereje vagy az aktivitás. A játékosított elemeket körültekintéssel és odafigyeléssel kell alkalmazni, és megfelelően be kell építeni az ellenintézkedésekbe. A nem megfelelően végrehajtott játékosítás komolytalannak tűnhet.

A játékosítás nyújtotta lehetőségek kihasználásának emellett hasznos kiindulópontjai lehetnek a digitális szociális munka és a fiatalokat célzó online szociális munka is⁽³¹⁾. Nemcsak az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelem és fellépés, hanem az ifjúsági és az „utcai” szociális munka is egyre inkább áttolódik az online térbe, továbbá egyes kezdeményezések is elkezdtek játékokkal vagy játékosított elemekkel is kísérletezni, például kitüntetésekkel⁽³²⁾. Ezekből a tapasztalatokból kiindulva kijelenthető, hogy a filmes klisében hallható „ha megépíted, eljönnek majd” megközelítés nem kifizetődő egy olyan online környezetben, ahol rengeteg választási lehetőség áll rendelkezésre; emiatt olyan platformokon kell próbálkozni, amelyek már jelenleg is gyakran meglátogatnak a fiatalok⁽³³⁾. Ugyanez igaz a játékosított közbeavatkozásokra is. A szakembereknek két lehetőségük van. Reklámozhatják a webhelyükön megtalálható játékosított alkalmazásokat a célközönségük által használt közösségimédia-platformokon, például TikTokon és YouTube-on, ezáltal motiválva a célközönséget, hogy áttérjenek a közösségi médiáról a webhelyre – ez a többszörös megközelítés. Másik megoldásként a szakemberek megpróbálhatják a célközönség elkötelezettségét közvetlenül a közösségi médiában játékosítani. Bárhogy is vesszük, a játékelemekkel való közbeavatkozásoknak ugyanazoknak az

⁽²⁷⁾ Például: <http://game.extremismus.info/> vagy <https://leon.nrw.de/> [német].

⁽²⁸⁾ Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time.

⁽²⁹⁾ Uniós radikalizálódástudatossági hálózat (RAN), Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives.

⁽³⁰⁾ Például: <http://gamechangers.org/camp/>

⁽³¹⁾ Például: <https://www.digitalyouthwork.eu/> és <http://www.streetwork.online/en.html>

⁽³²⁾ Európai Bizottság, Developing digital youth work.

⁽³³⁾ Uniós radikalizálódástudatossági hálózat (RAN), How to do digital youth work in a P/CVE context.

elveknek kell megfelelniük, mint a többi intézkedésnek, tehát például ismerni kell a célközönséget, az üzeneteket az általuk kedvelt elemekkel kell közvetíteni és hiteles üzenetközvetítőket kell alkalmazni (34). Mivel a játékosítás rendkívül vonzó a fiatal célközönség számára, hasznos lehet az ifjúsági munka keretén belül a meglévő módszerekkel kommunikálni a fiatalokkal, hogy ezáltal teszteljük és alkalmazzuk a játékosított elemeket (35).

Milyen típusú tudás szükséges a hatékony játékosított közbeavatkozások létrehozásához?

A többi digitális közbeavatkozáshoz hasonlóan az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos játékosított közbeavatkozások esetében is hasznos az internetes kultúra, valamint a célközönség által vonzóknak talált mémek, emoji, stilisztikai elemek és témakörök ismerete. Ugyanakkor a játékokkal kapcsolatos ismeretek is hasznosak lehetnek: nem csupán az, hogy jelenleg mely játékok népszerűek vagy mely játékok vonzóak a felhasználók számára, hanem a játékkultúra általános ismerete is hasznos lehet (36). Ebbe beletartozhat a videójátékokból származó kifejezések játékon kívüli kontextusban való használata (vagyis a nyelv játékosítása), valamint a népszerű videójátékokra történő vizuális utalások is. A pszichológiai hatás tekintetében ahhoz, hogy hatékonyan át lehessen emelni a játékelemeket a játékon kívüli kontextusba, meg kell értenünk, hogy mely elemek milyen érzéseket váltanak ki a játékosokból, miként motiválnak ezek az érzelmek, valamint hogy miként lehet áthelyezni ezeket az érzéseket a játékon kívüli kontextusba. Például azokat, akik a Farmville nevű mezőgazdasági szimulációs játékkal játszanak, motiválhatja a veszteség elkerülése – vagyis újra bejelentkeznek, hogy learassák a termést, mert tudják, hogy egy adott idő után ez a lehetőségük megszűnik. A játékosokat motiválhatja ezenkívül még a pozitív visszajelzés és a sikerézés, vagy a nem materiális jutalmak is, például a társadalmi hovatartozás érzése, vagy az az érzés, hogy valamihez hozzájárultak, amely meghaladja az egyéni szintjüket. Ha megértjük, hogy mely játékelem mely ösztönzőhöz kapcsolódik, azáltal hatékonyabb játékosított közbeavatkozásokat hajthatunk végre.

Jelen pillanatban a következő tényezőket kulcsfontosságúnak kell tekinteni: együtt kell működni az olyan vállalatokkal, amelyek játékosítás alkalmazásával értékesítik a termékeiket (37), együtt kell működni az olyan technológiai és közösségimédia-vállalatokkal, akik tanácsokat adhatnak a játékosított elemek platformokra történő bevezetésével kapcsolatban, illetve együtt kell működni a játékkifejlesztőkkel, akik ismerik és képesek kiaknázni a játékosítás mögötti több száz éves tapasztalatokat és pszichológiai motivációkat (38). Bár a gyakorlat általi tanulás alapuló megközelítés a játékkervezés tekintetében megfelelő lehet az olyan egyszerűbb elemek esetében, mint a pontok és a ranglisták, a holisztikusabb és kifinomultabb játékelemek nagy valószínűséggel nem csupán speciális tudást, hanem speciális képességeket is igényelnek az online térbe való bevezetésükhöz.

Az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos intézkedések mely típusai esetében a leghatékonyabb a játékosítás?

Mivel jelenleg kevés gyakorlati tapasztalatunk van az erőszakos szélsőségek elleni küzdelem és fellépés terén, nem lehet megfelelően meghatározni, hogy milyen téren alkalmazható a leghatékonyabban a játékosítás. Azonban valószínű, hogy az egyszerű játékosított eszközök az elsődleges megelőzés terén lesznek a leghatékonyabbak. Azok, akiknél már elkezdődött a radikalizálódás folyamata, vagy azok, akik már szélsőséges csoportok tagjai, valószínűleg nem fognak megváltozni csak azért, mert örömet szereznek a digitális környezetben történő pontszerzés. A játékosítás felkelheti a felhasználók figyelmét, és növelheti annak az esélyét, hogy a felhasználók részt vegyenek az adott narratívában vagy párbeszédben, azonban ez még nem fogja megszüntetni a radikalizálódást. Az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos egyéb eszközökhöz hasonlóan a játékosítást is kiterjedtebb, holisztikusabb megközelítésekbe kell beépíteni annak érdekében, hogy hatékony legyen, és nem szabad azt különálló mechanizmusként kezelni. Mivel a játékosítás által nyújtott lehetőségek kihasználása még kezdeti fázisban van, az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó szakemberek számára valószínűleg a próbálkozásokon és a hibákon alapuló megközelítés lesz a leghatékonyabb. Lehetetlen meghatározni, hogy egy adott játékelemre egy bizonyos közönség milyen módon fog reagálni, emellett pedig a célközönségek is nagyban eltérnek egymástól. A jelenlegi tudásunk alapján a játékosításnak a megelőzés egyetlen szintjén történő alkalmazását sem zárhatjuk ki, mielőtt tesztelnénk azt.

(34) Uniós radikalizálódástudatossági hálózat (RAN), Effective narratives: Updating the GAMMMA+ model.

(35) Koivisto és Hamari, Demographic differences in perceived benefits from gamification.

(36) Uniós radikalizálódástudatossági hálózat (RAN), Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives.

(37) Chou, Gamification to improve our world; TEDx Talks, The future of creativity and innovation is gamification.

(38) McGonigal, Reality is Broken; McGonigal, Gaming can make a better world.

A játékosítás csak egy figyelemfelkeltő eszköz?

Nem valószínű, hogy a játékosítás csodaszerként fog működni, amely megoldja az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel foglalkozó szakemberek számára az elkötelezettséggel kapcsolatos problémákat a digitális szférában, azonban hasznos eszköz lehet, amely elősegítheti az aktivitást és interakciót. A játékosítás különböző célok figyelembevételével és különböző szintű részletességgel is alkalmazható. Kezdeként a szakemberek kiválaszthatnak egy műszakilag és dizájn szempontjából kevésbé kifinomult teret, és elindíthatnak például egy képaláírással kapcsolatos versenyt az Instagramon, ahol a legtöbb lájkot gyűjtő hozzászólás lesz a nyertes (pontgyűjtés, verseny), az öt legjobb hozzászólást egy másik bejegyzésben teszik közzé (ranglista), a győztest pedig nyilvánosan népszerűsítik („shout out”; jelképes jutalom). Vagy TikTokon is megkérhetik a követőiket, hogy teljesítsenek egy kihívást (küldetés) és erről tegyenek közzé egy videót, és buzdíthatják a közösséget, hogy írjanak hozzászólást a videók alá (társadalmi elkötelezettség). Az ilyen intézkedések megfelelő kezdő lépések, azonban ha néhány percnél tovább le akarják kötni a felhasználók figyelmét, ahhoz műszakilag és dizájn szempontjából is kifinomultabb megoldásokra van szükség. A jövőbeni, kidolgozottabb megközelítéseknek mélyrehatóbban kell foglalkozniuk a célokkal, nemcsak a figyelemfelkeltést kell szolgálniuk.

Amint azt korábban is említettük, különböző felhasználótípusokat is figyelembe kell venni, akiknek az elkötelezettséggel kapcsolatos motivációik eltérhetnek egymástól vagy akár ellent is mondhatnak egymásnak. A kompetitív és a közösségi felhasználók közötti különbségtétel a felhasználók osztályozására tett számtalan lehetőség közül csak az egyik, a kidolgozottabb játékelemek létrehozásához pedig alaposabban meg kell ismerni a különböző játékosítástípusokat, hogy ezáltal realizisztikus célokat tűzhessünk ki az olyan közbeavatkozás tekintetében, amely meghaladja az egyszerű figyelemfelkeltést. Chou az Actionable Gamification című könyvében egyértelműen kijelenti, hogy a játékelemek létrehozásakor a fejlesztők számos érzelmi állapotot figyelembe vesznek. A játékosítás kidolgozott módon történő alkalmazásához a következő kérdéseket kell feltennünk magunknak: Milyen érzést szeretnék kiváltani a felhasználóból? Azt szeretném, hogy sikeresnek vagy a szerepében megerősítettnek érezze magát? A társadalmi hatásra akarom-e fektetni a hangsúlyt, vagy a birtoklás érzését akarom kiváltani? Esetleg mindezt egyszerre? ⁽³⁹⁾ Ha a játékosított alkalmazások teljes potenciálját ki akarjuk aknázni, a játékkialakítással kapcsolatos elkötelezettségnek és a felhasználóra gyakorolt hatásoknak túl kell lépniük a pontszerzésen alapuló virtuális rendszerek szintjén.

Az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos kontextusban gyakran alkalmazott egyik potenciálisan hasznos technika során a felhasználókból „hősi” jelentőségérzetet váltanak ki azáltal, hogy keretnarratívát biztosítanak a játékeladatoknak, például a pontgyűjtésnek. Például a Zombies, Run! okostelefonra készített alkalmazás is egyfajta narratívát nyújt a kocogóknak. Továbbra is ugyanúgy kocognak, mint az alkalmazás nélkül, de most már azért is futnak, hogy elmeneküljenek a zombik elől, és megvédjék az otthonukat tőlük. Az alkalmazás ismerteti a történetet, majd az edzés során folyamatosan motiválja a kocogókat, például a fejhallgatón keresztül zombik által kiadott hangokat játszik le ⁽⁴⁰⁾. A felhasználók továbbra is rendszeresen edzenek, de sokkal elkötelezettebbek és motiváltabbak a narratíva nyújtotta környezetnek köszönhetően. Hasonlóképpen, a digitális interakciókat keretbe foglaló történetes narratíva biztosítása előnyös lehet az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos játékosított közbeavatkozások terén is. Ez különféle formákban valósulhat meg. Például az elsődleges megelőzés felhasználhatja a „demokrácia védelmezőinek” narratíváit, akik a trollkodás és a gyűlöletbeszéd ellen küzdenek, és ezáltal a közbeavatkozás a felhasználókat vitázásra motiválná. Hasonlóképpen, az olyan játékokhoz jelenleg is használt narratívák, mint az Adventures of Literatus, amelyben Literatusnak meg kell mentenie Informia királyságát a gonosz Manipulustól és a dezinformációtól, játékon kívüli kontextusokban is felhasználhatók a dezinformáció elleni fellépésre ⁽⁴¹⁾. Ez egyértelmű lehetőséget kínál arra, hogy a kontranarratívák és az alternatív narratívák alapuló kampányokból szerzett ismereteket más kontextusban is felhasználjuk a játékosítás során.

Használhatjuk-e a játékosítást értékelések céljából?

A jól végrehajtott játékosítás növelheti annak az esélyét, hogy a felhasználók odafigyeljenek a tartalomra – azaz az online figyelemért folyó folyamatos versenyben a felhasználók legalább addig figyelnek, amíg a játékkal foglalkoznak, és megnézik/lejátszák a teljes tartalmat. Elősegítheti a felhasználók elkötelezettségét azáltal is, hogy különleges jutalmakat, például pontokat és jelvényeket, vagy társadalmi jutalmakat, például

⁽³⁹⁾ Chou, Actionable Gamification.

⁽⁴⁰⁾ Lásd: <https://apps.apple.com/de/app/zombies-run/id503519713>

⁽⁴¹⁾ Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time.

lájkokat nyújt, valamint ahogyan arról már szó volt, lehetőséget biztosít a narratívák „divatos” módon való közlésére⁽⁴²⁾. Ezenkívül a játékosítás további elköteleződési mutatókat is kínálhat, amelyek túlmutatnak a kattintásokon és a megtekintéseken. Azok a felhasználók, akik küldetéseket teljesítettek, pontokat gyűjtöttek vagy kitüntetések kaptak, valószínűleg alaposabban foglalkoztak a bemutatott tartalommal, mint azok, akik egyszerűen csak rákattintottak egy videóra. A megszerzett pontok vagy kitüntetések száma nem feltétlenül jelzi közvetlenül az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos erőfeszítések sikerét, de bemutathatja azt, hogy mennyire volt tartós a felhasználói elkötelezettség, és mely küldetések vagy feladatok tűntek a legvonzóbbnak melyik felhasználótípus számára. Az, hogy a felhasználók hogyan „játszanak” a tartalommal, hogy mennyi ideig aktívak és hogy hány pontot szereznek vagy hány megjegyzést tesznek közzé, értékes információk lehetnek az ilyen közbeavatkozásokat végrehajtó szakembereknek, és felhasználhatók olyan értékeléseknél, amelyek túlmutatnak a hatásokon, a megosztásokon és a lájkokon. A szakembereknek lehetőségük van arra is, hogy felhasználják az olyan felhasználók információit, akik egy bizonyos ponton inaktívvá válnak, és így átalakíthatják a közbeavatkozást oly módon, hogy a motiváció és az elkötelezettség továbbra is magas maradjon. A játékosított alkalmazások felhasználói típusainak alaposabb elemzése a nem játékosított alkalmazások szempontjából is hasznos lehet, mivel a közösségi médiában a felhasználók általában eltérnek az elkötelezettségük mögötti motivációjuk tekintetében és abban a tekintetben, hogy mit tartanak vonzóknak. Ugyancsak hasznos lehet a játékosított közbeavatkozásokat összehasonlítani a nem játékosított közbeavatkozásokkal, hogy megértsük, melyik kontextusban lehet hasznosabb az egyik a másikhoz képest.

Tanulságok

1. Ki kell használni és alapul kell venni a digitális ifjúsági munkából és az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos videójátékokból származó meglévő tudást.
2. Útmutatást kell kérni a technológiai cégektől, az ember–számítógép közötti interakcióra specializálódott szakértőktől és játéktervezőktől, és együtt kell működni velük.
3. Használni kell a meglévő eszközöket – pl. használni kell a meglévő (kontra)narratívákat történet-szálakként a játékosított alkalmazásokhoz vagy meglévő közösségimédia-csatornákhöz, hogy teszteljük a játékosított alkalmazások „fogadtatását”.
4. Figyelembe kell venni a játékosítás lehetséges felhasználási lehetőségeit a figyelemfelkeltésen túl is – pl. a digitális elkötelezettség felmérésére.

Főbb ajánlások a játékelemek használatára vonatkozóan

A játékelemek az elsődleges megelőzés nagyszerű eszközei lehetnek, de óvatosan és céltudatosan kell használni őket. Helytelenül használva csökkenthetik az elkötelezettséget, és károsíthatják az erőszakos szélsőségek elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos intézkedéseket.

Ajánlások

1. **„Ne kelljen gondolkodnom”**⁽⁴³⁾: Nem számít, hogy milyen kifinomult a kialakítás, a játékosított elemeknek magától értetődőnek kell lenniük. A felhasználóknak azonnal meg kell érteniük, mit kell tenniük ahhoz, hogy „játszhassanak”, mindezt különösebb bevezetés vagy magyarázat nélkül, különben hamar elvesztik az érdeklődésüket és továbblépnek.
2. **Ne kérjen túl sok dolgot**: A felhasználók szeretik a kihívásokat, de nem kell túlzásba esni. Ha a játékelmény elején egy nagy, időigényes műveletet kell végrehajtania a felhasználónak, akkor valószínűleg nem fog kötődni a játékhoz. Ez különösen igaz lehet az online térben, ahol a felhasználók nem akarnak sok időt szánni arra, hogy részt vegyenek például egy küldetésben. Nyújtson egy rövid, ésszerűen egyszerű játékmódot.
3. Hasonlóképpen: már az első fázisban adjon **pozitív visszajelzést**. Ha a felhasználóknak 50 pontot kell összegyűjteniük az első kitüntetés megszerzéséhez, úgy dönthetnek, hogy ez túl nagy erőfeszítés

⁽⁴²⁾ Pieslak, A Musicological Perspective on Jihadi anashid, 75. o.

⁽⁴³⁾ Krug, Don't Make Me Think.

számukra. A 3 pontért, 10 pontért, 20 pontért stb. megszerezhető kitüntetés megkönnyítheti a felhasználóknak, hogy hosszabb ideig játsszanak és motiváltak maradjanak.

4. Csak akkor adjunk hozzá játékelemeket, ha azoknak **céljuk** is van: Nem szükséges minden egyes játékelemet minden egyes játékosított alkalmazásban felhasználni. Éppen ellenkezőleg: az elemeknek illeszkedniük kell egymáshoz, és holisztikus élményt kell létrehozniuk, ami azt jelenti, hogy a kívánt hatástól függően a kevesebb néha több. Ezenkívül nem minden közbeavatkozási intézkedés alkalmas arra, hogy játékosítsák; lehet, hogy nincs értelme az adott erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos intézkedés tekintetében.
5. Milyen érzést szeretnék kiváltani a felhasználókból? A játékelemeket ne öncélúan használjuk, hanem eszközként, hogy azok a felhasználókból bizonyos viselkedéseket és **érzelmi állapotokat** váltsanak ki. A veszteség elkerülése ugyanúgy motiválhat, mint a szerep megerősítése, a teljesítmény vagy a rendkívüli jelentőséget nyújtó narratíva, de mindegyik más-más hatással van a felhasználó érzelmeire ⁽⁴⁴⁾.
6. **A pontokon túl is van élet:** Vonzó lehet, hogy a pontok és a ranglista hozzáadását egyszerű „megoldásnak” tekintsük a digitális tartalom játékosítására. Ez nem mindig bizonyul a legjobb választásnak, valamint a játékelemek megfelelő használatának sem. Gondoljunk az összes olyan elemre, amelyek vonzóvá teszik a játékokat, ne csak azokra, amelyek a pontszerzést szolgálják.
7. **Ismerjük a célközönséget:** Bár sokan szeretnek játszani, nem mindenki szereti ugyanazokat a játékelemeket. Legyünk tudatában annak, hogy egy adott játékelem milyen típusú felhasználókat (pl. kompetitív vagy társadalmilag elkötelezett) vonz be.

⁽⁴⁴⁾ Részletesebben lásd: Chou, Actionable Gamification.

További olvasmányok és hanganyagok

A radikalizálódási folyamatokban, illetve az erőszakos szélsőségesség elleni küzdelemmel és fellépéssel kapcsolatos intézkedésekben a játékosítás által betöltött szerepre vonatkozó kutatások nagyon korlátozottak, bár észrevehető a videójátékok és a játékkultúrák, valamint a játékosítás szerepe iránti érdeklődés fokozódása. A következő erőforrások részletes ismertetőt nyújtanak a játékosításról, valamint korai kutatási betekintést nyújtanak a játékok és a játékosítás szélsőségességre gyakorolt (ellen)hatásairól.

1. Chou, Y.-K. (2014). [Gamification to improve our world](#) [Videó]. TEDxLausanne.
2. Chou, Y.-K. (2015). Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Milpitas, CA: Octalysis Media.
3. Cooley, A. és Cooley, S. (2020). [Child's play: Cooperative gaming as a tool of deradicalization](#). Journal for Deradicalization, 23, 96–133. o.
4. Janin, M. és Deverell, F. (műsorvezetők). (2020. május 13.). [How are terrorists and violent extremists using gamification?](#) [Audio podcast epizód]. In the tech against terrorism podcast. Right Angles.
5. Lakomy, M. (2019). Let's play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. Studies in Conflict & Terrorism, 42 (4), 383–406. o.
<https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
6. Schlegel, L. (2020). [Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes](#). Journal for Deradicalization, 23, 1–44. o.

Bibliográfia

Ayyadi, K. (2019). The “gamification“ of terror – When hate becomes a game. Belltower.News, október 11.
<https://www.belltower.news/anti-semitic-attack-in-halle-the-gamification-of-terror-when-hate-becomes-a-game-92439/>

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs.
https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs

Bartlett, J. (2019). Why 2019 will be the year of the online extremist, and what to do about it. In: B. Hoffman (szerk.), 2019: Challenges in counter-extremism (40–45). London: Tony Blair Institute for Global Change.
https://institute.global/sites/default/files/inline-files/2019_challenges_in_counter_extremism.pdf

Blohm, I. és Leimeister, J. (2013). Gamification - Design of IT-based enhancing services for motivational support and behavioral change. Business & Information Systems Engineering, 5 (4), 275–278. o.
<https://aisel.aisnet.org/bise/vol5/iss4/6>

Chou, Y.-K. (2014). Gamification to improve our world [Videó]. TEDxLausanne.
<https://www.tedxlausanne.com/talks/you-kai-chou/>

Chou, Y.-K. (2015). Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Milpitas, CA: Octalysis Media.

Cyber Athletiks. (é.n.). How many gamers are there in the world? <https://cyberathletiks.com/how-many-gamers-are-there-in-the-world/#:~:text=So%2C%20how%20many%20gamers%20are,of%20the%20world's%20entire%20population!>

- Dauber, C. E., Robinson, M. D., Baslious, J. J., és Blair, A. G. (2019). Call of Duty: Jihad – How the video game motif has migrated downstream from Islamic State propaganda videos. *Perspectives on Terrorism*, 13 (3), 17–31.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. és Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In: A. Lugmayr, Franssila, H., Safran, C. és Hammouda, I. (szerk.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (9–15. o.). New York, NY: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ebner, J. (2019). *Going dark: The secret lives of extremists*. London: Bloomsbury Publishing.
- Európai Bizottság. (2017). *Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples*. https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1744/NC0218021ENN.en.pdf
- Evans, R. (2019). The El Paso shooting and the gamification of terror. *Bellingcat*, augusztus 4. <https://www.bellingcat.com/news/americas/2019/08/04/the-el-paso-shooting-and-the-gamification-of-terror/>
- Gonzalez, C., Gomez, N., Navarro, V., Cairos, M., Quirce, C., Toledo, P. és Marreo-Gordillo, N. (2016). Learning healthy lifestyles through active videogames, motor games and the gamification of educational activities. *Computers in Human Behavior*, 55 (A. rész), 529–551. o. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.052>
- Guhl, J., Ebner, J. és Rau, J. (2020). The online ecosystem of the German far-right. *Institute for Strategic Dialogue*. <https://www.bosch-stiftung.de/sites/default/files/publications/pdf/2020-02/ISD-The%20Online%20Ecosystem%20of%20the%20German%20Far-Right.pdf>
- Hamari, J. (2017). Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 469–478. o. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.036>
- Hamari, J. és Koivisto, J. (2015). “Working out for likes”: An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in Human Behavior*, 50, 333–347. o. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.018>
- Hsu, J. (2011). Terrorists use online games to recruit future jihadis. *NBC News*, szeptember 16. http://www.nbcnews.com/id/44551906/ns/technology_and_science-innovation/t/terrorists-use-online-games-recruit-future-jihadis/#.Xf-ydUdKq2w
- Hunt, E. (2016). Islamic State releases children’s mobile app ‘to teach Arabic’. *The Guardian*, május 11. <https://www.theguardian.com/world/2016/may/11/islamic-state-children-app-mobile-teach-arabic>
- Koivisto, J. és Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, 179–188. o. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007>
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3. kiadás). San Francisco, CA: New Riders.
- Lakomy, M. (2019). Let’s play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42 (4), 383–406. o. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- Mackintosh, E. és Mezzofiore, G. (2019). How the extreme-right gamified terror. *CNN*, október 10. <https://edition.cnn.com/2019/10/10/europe/germany-synagogue-attack-extremism-gamified-grm-intl/index.html>
- Marczewski, A. (2015). *User types*. Kiadvány: A. Marczewski (szerk.). *Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking and motivational design* (65–80. o.). <https://www.gamified.uk/user-types/>
- McGonigal, J. (2010. február). *Gaming can make a better world* [Videó]. TED-előadások. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=en
- McGonigal, J. (2012). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Vintage.
- Nagle, A. (2017). *Kill all normies: Online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right*. Winchester, UK: Zero Books.

Pieslak, J. (2017). A musicological perspective on jihadi anashid. In: T. Hegghammer (szerk.). Jihadi culture: The art and social practices of militant Islamists (63–81. o.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Plaum, A. (2020). Fighting the infodemic, one game at a time. DW Innovation, október 27. <https://innovation.dw.com/fighting-the-infodemic-one-game-at-a-time/>

Unió radikalizálódástudatossági hálózat (RAN) (2019). Ex Post Paper. Effective narratives: Updating the GAMMMA+ model. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_academy_creating_implementing_effective_campaigns_brussels_14-15112019_en.pdf

Unió radikalizálódástudatossági hálózat (RAN) (2020). Conclusion Paper. How to do digital youth work in a P/CVE context: Revising the current elements. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_yfc_cn_dna_digital_youth_work_en.pdf

Unió radikalizálódástudatossági hálózat (RAN) (2020). Conclusion Paper. Extremists' use of video gaming – Strategies and narratives. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper videogames_15-17092020_en.pdf

Unió radikalizálódástudatossági hálózat (RAN) (2021). It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Rapp, A. (2017). Designing interactive systems though a game lens: An ethnographic approach. Computers in Human Behavior, 71, 455–468. o. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.048>

Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J., McCarthy, I. és Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. Business Horizons, 58 (4), 411–420. o. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>

Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J., McCarthy, I. és Pitt, L. (2016). Game on: Engaging customers and employees through gamification. Business Horizons, 59 (1), 29–36. o. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.08.002>

Scaife, L. (2017). Social networks as the new frontier of terrorism: #Terror. Oxon, UK: Routledge.

Schlegel, L. (2020). Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. Journal for Deradicalization, 23. <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359/223>

Schlegel, L. (2020). No child's play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' video game. GNET Insights, szeptember 17. <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/>

TEDx Talks. (2014. február 25.). The future of creativity and innovation is gamification: Gabe Zichermann at TEDxVilnius [Videó]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZZvRw71Slew>

van Roy, R. és Zaman, B. (2019). Unravelling the ambivalent motivational power of gamification: A basic psychological needs perspective. International Journal of Human-Computer Studies, 127, 38–50. o. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.04.009>

A szerzőről:

Linda Schlegel PhD kutató a frankfurti Johann Wolfgang Goethe Egyetemen, valamint társkutató a Peace Research Institute Frankfurt (PRIF) intézményben. Kutatói munkatárs a Global Network on Extremism and Technology (GNET) and modus | Centre for Applied Research on Deradicalisation (modus | zad) intézményekben.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK AZ EURÓPAI UNIÓRÓL

Online

Az Európai Unióval kapcsolatban az Európai Unió összes hivatalos nyelvén találhat további információkat az Europa weboldalon: https://european-union.europa.eu/index_hu

Európai uniós kiadványok

Ingyenes és fizetős európai uniós kiadványokat tölthet le és rendelhet a következő weboldalon: <https://op.europa.eu/hu/web/general-publications/publications>. Ha több példányra van szüksége az ingyenes kiadványokból, lépjen kapcsolatba a Europe Direct Tájékoztató Központtal vagy a helyi tájékoztató központtal (lásd: https://european-union.europa.eu/contact-eu_hu).

Uniós jog és kapcsolódó dokumentumok

Az Európai Unióval kapcsolatos jogi információk megtekintéséhez – beleértve az 1952 óta érvényben lévő uniós jogot minden hivatalos nyelven – látogasson el az EUR-Lex weboldalára: <http://eur-lex.europa.eu>

Nyílt hozzáférésű adatok az Európai Unióról

A nyílt hozzáférésű adatok európai uniós portálja (<https://data.europa.eu/hu>) hozzáférést biztosít az európai uniós adatkészletekhez. Az adatok ingyenesen letölthetők és újrafelhasználhatók, üzleti és személyes célokra egyaránt.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office
of the European Union