



Как екстремистите използват платформи за игри (и свързани платформи) Информация относно мерките за първична и вторична превенция

Автор: Линда Шлегел [Linda Schlegel], външен експерт на RAN

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

Как екстремистите използват платформи за игри (и свързани платформи)

Информация относно мерките за първична и вторична превенция

ПРАВНА ЗАБЕЛЕЖКА

Настоящият документ е изготвен за Европейската комисия, но отразява единствено възгледите на авторите и Европейската комисия не носи отговорност за каквито и да било последици, произтичащи от повторното използване на тази публикация. Повече информация относно Европейския съюз можете да намерите в интернет (<http://www.europa.eu>).

Люксембург: Служба за публикации на Европейския съюз, 2021 г.

© Европейски съюз, 2021 г.



Политиката относно повторната употреба на документи на Европейската комисия е уредена с Решение 2011/833/ЕС на Комисията от 12 декември 2011 г. относно повторната употреба на документи на Комисията (ОВ L 330, 14.12.2011 г., стр. 39). Освен ако е посочено друго, повторната употреба на настоящия документ е разрешена съгласно лиценз Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Това означава, че повторната употреба се позволява, при условие че надлежно се посочи източникът и се укажат евентуалните промени.

За използването или възпроизвеждането на елементи, за които Европейският съюз не е носител на авторското право, следва да се поиска разрешение направо от носителите на това право.

Въведение

През последните години, особено след нападението в Крайстчърч, Нова Зеландия през 2019 г., видеоигрите, геймърските общности и онлайн платформите, създадени за игри и свързаните с тях дейности, се оказаха в центъра на вниманието на политиките, практиката и академичните среди, работещи по предотвратяването и противодействието на (насилническият) екстремизъм (ППНЕ). Координаторът на ЕС за борба с тероризма неотдавна предупреди за потенциала на средите за цифрови игри да подпомагат различни терористични и екстремистки дейности, включително радикализацията на младите хора¹. Мрежата за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) класифицира платформите за игри (и свързаните платформи) като „горещи точки“ за радикализация.²

По подобен начин в доклада за обстановката и тенденциите в ЕС, свързани с тероризма (TE-SAT) за 2021 г., подробно се посочва, че както видеоигрите, така и платформите за игри все по-често се използват за пропагандиране на екстремистка идеология и разпространение на пропаганда, особено от крайнодесни екстремистки дейци. TE-SAT също така предупреждава, че пандемията от COVID-19 и последвалото увеличаване на времето за гледане на видеоклипове са допринесли за увеличаване на възможностите за екстремистките дейци да установят контакт с младите хора чрез платформи за игри (и свързани платформи)³. Смята се, че екстремистките дейци се стремят да „се възползват от масовата, младежка аудитория и дълбоката интеграция на света на игрите в популярната култура“⁴.

В неотдавнашен заключителен документ на RAN беше представена типология на шест начина, по които съдържанието, свързано с игри, може да бъде използвано от екстремистки дейци за постигане на техните цели. Те включват: производство на видеоигри, модифициране на съществуващи игри, използване на чат функции в играта, използване на платформи за игри (и свързани платформи), културни препратки към игрите и игровизация (gamification).⁵ Акцентът на настоящия документ са платформите за игри (и свързаните платформи). От самото начало обаче трябва да се отбележи, че съдържанието, публикувано на такива платформи, често съдържа културни препратки към игрите и поради това двата вида се припокриват до известна степен в дискусиата, която следва.

В първата част на статията се обсъжда как традиционните платформи за игри (и свързани платформи) са допринесли за екстремистките дейности. В допълнение към класическите платформи, съсредоточени върху игрите, трябва да се разгледат и платформи, които не са за игри. Документът ще проучи също така как екстремисти и екстремистки организации използват платформите както стратегически, така и органично. Втората част е посветена на възможностите за първична и вторична превенция в платформите за игри (и свързаните платформи). Тъй като опитът в прилагането на мерки за ППНЕ на тези платформи е оскъден, документът предоставя съображения и препоръки, които следва да се вземат предвид при разработването и прилагането на превантивни мерки в тези среди.

Екстремистка дейност в платформите за игри (и свързаните платформи)

Няма ясно определение за това какво представлява платформа за игри, свързана платформа за игри и платформи, в които се появява съдържание, свързано с игри. По-долу са разгледани основните платформи за игри (и свързани платформи), които са създадени или за игри, или за геймърската общност и са свързани с екстремистка дейност. Акцентът ще бъде поставен и върху други избрани платформи, свързани с платформи (и свързани платформи) и съдържание за игри, например чрез кръстосано публикуване, като те следва да се разглеждат като по-широка екосистема на съдържанието, свързано с игри.

(¹) Координатор на ЕС за борба с тероризма, 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism (Онлайн игрите в контекста на борбата с тероризма)

(²) RAN, The Role of Hotbeds of Radicalisation (Полята на „горещите точки“ за радикализация)

(³) Европол, Доклад за обстановката и тенденциите в ЕС, свързани с тероризма

(⁴) Tielemans, A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment (Проучване на насилническите екстремистки и терористични дейности в игралната среда)

(⁵) RAN, Extremists' Use of Video Gaming - Strategies and Narratives (Използване на видеоигри от екстремистите — стратегии и послания)

Традиционни платформи за игри (и свързани платформи)

Discord

Discord е създаден като ефективно средство за комуникация за геймъри, които играят заедно видеоигри. Потребителите могат да създават публични или частни сървъри с форуми, чат функции, аудио и видео комуникация, за да се свързват със съмишленици. Много от частните сървъри се самоодерират. В световен мащаб Discord има почти 7 милиона сървъра, над 300 милиона регистрирани акаунта и над 140 милиона активни потребители месечно, които не само общуват за игри, но са създали сървъри, за да обсъждат всички възможни теми — от спорт до политика и музика⁶. Макар първоначално да е предназначена специално за геймъри, тя бързо се превръща в платформа на социална мрежа, използвана и от много хора, които не са запалени геймъри, но просто искат да разговарят с други хора по теми, които ги интересуват. Discord е част от дигиталната екосистема на крайната десница⁷ в различни държави и хоства стотици частни сървъри, в които се споделят неонацистка идеология, крайно десни послания и омразни миймове (memes). Също така се твърди, че запалените потребители на вече закрития 8chan са пренесли характерния за тях черен хумор, след като са мигрирали към Discord⁸. Най-забележително е, че някои от бунтовниците от „Единството на десните“ (Unite the Right) в Шарлотсвил са се свързали и организирали чрез сървъри на Discord, но платформата е използвана и от Voogaloo Boys, поддръжници на QAnon, както и от други крайно десни групи и лица⁹. Платформата е свързана и с идеологията на „инселите“, тъй като последните се свързват помежду си чрез частни сървъри, за да общуват, но и да споделят потенциално вредно съдържание¹⁰.

Въпреки поредицата от премахвания от платформата, включително на сървъри, подкрепящи QAnon, Voogaloo Boys, Atomwaffen Division и други крайно десни групи, в платформата остават както поддръжници на крайната десница, така и „инсели“¹¹. Потребителите, които създават сървъри, могат да добавят тагове, описващи основната тема на сървъра, така че другите да могат по-лесно да определят кои сървъри биха ги заинтересували. Понастоящем в Discord има 3634 сървъра с таг „токсичен“, 272 сървъра с таг „десен“, 182 с таг „омраза“, 222 с таг „нацистки“, 177 с таг „хомофобски“ и 194 с таг „инсел“, въпреки усилията за премахване от платформата¹². Тъй като това са само публично показваните тагове, броят на сървърите с омразно съдържание вероятно е много по-голям, отколкото показват тези цифри. В описанията на сървърите понякога се посочва на кого е позволено да се присъедини, например „никакви малцинства, никакви жени, никакви чернокожи“, или се посочва, че определен сървър се използва за целите на проверката, например „Проверка на фашистки приятели“. Последното подсказва, че определени сървъри в Discord се използват като посредници преди добавянето на нови членове към по-скрити частни сървъри в Discord или към групи на други платформи.

Steam

Steam е най-голямата платформа за цифрово разпространение на компютърни игри и през 2020 г. е имала 120 милиона активни потребители месечно¹³. В допълнение към игрите Steam предлага записани видеоклипове „Let's Play“, форум за дискусии, произведения на изкуството, снимки на екрана, ръководства и „работилница“ за представяне на потребителски модификации на популярни игри. Steam е намесен в нападението в Мюнхен през 2016 г., тъй като стрелецът е участвал във форуми на Steam, възхваляващи масови стрелби и разпространяващи антимиюсюлмански послания¹⁴.

През 2019 г. едно лице беше арестувано за публикуване на заплахи срещу „ценни“ еврейски цели и се похвали: „Искате ли да видите масова стрелба с жертви над 30 под човека?“ в Steam¹⁵. Както показват

⁽⁶⁾ Статистически данни, взети от : <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

⁽⁷⁾ „Крайна десница“ тук се използва като събирателен термин, обхващащ както радикалната десница, така и десния екстремизъм.

⁽⁸⁾ Patterson, 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games (Потребителите на 8chan се преместват в Discord, където вашите деца играят видеоигри)

Guhl et al, The Online Ecosystem of the German Far-Right (Онлайн екосистемата на германската крайна десница)

⁽⁹⁾ Farokhmanesh, White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity

Brewster, Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leade (Полицейска акция в Discord чатове на лидера на „Обединена десница“)

⁽¹⁰⁾ Morgensen & Holding Rand, Angry Young Men (Ядосани млади мъже)

⁽¹¹⁾ Allyn, Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities (Приложението за групов чат Discord твърди, че е забранило повече от 2000 екстремистки общности)

Alexander, Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers (Discord изчиства алтернативно десни, бели националистически и проповядващи омраза сървъри)

Clayton, Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year (Discord изтри хиляди „насилнически екстремистки“ сървъри миналата година)

⁽¹²⁾ Статистиките са взети от disboard.org на 22 май 2021 г.

⁽¹³⁾ Статистическите данни са взети от: <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/#:~:text=Steam%20had%20approximately%20120%20million,monthly%20active%20users%20in%202019.>

⁽¹⁴⁾ Der Spiegel, The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism (Растящата заплаха от онлайн десен екстремизъм)

⁽¹⁵⁾ ADL, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists (Това не е игра: как Steam дава терен на екстремисти)

проучванията на ADL, Steam изглежда приютава значителен брой крайнодесни екстремисти и лица, изповядващи идеите за превъзходство на бялата раса, които изразяват своите възгледи в профилните снимки, имената, биографичните описания и в дискуссионните форуми. Някои от тях, включително потребител с цифров код 1488 (14 като препратка към „Ние трябва да осигурим съществуването на нашия народ и бъдещето на белите деца“ и 88 като препратка към „Хайл Хитлер“), са спечелили значки „посланик на общността“ в Steam, обозначаващи високото им ниво на ангажираност с общността на Steam. Освен това някои от потребителите са поздравявали нападателите от Осло и Крайстчърч, като са отправяли към последния похвали като „Видях, че доминираш в симулатора за премахване на кебапи и исках да кажа браво“. 16 Подобно на Discord, Steam също отчасти функционира като социална медия, с дискуссионни форуми и висока степен на ангажираност на потребителите. Това позволява дискусиите да преминават безпроблемно между игрите и политическата идеология.

Twitch

Twitch е платформа за предаване на живо (стриймिंग), в която има 9,5 милиона активни стриймъри. Всеки месец потребителите гледат средно 2 милиарда часа стриймове, като над 70 % от тях са на възраст между 16 и 34 години¹⁷. Макар че първоначално е разработена за провеждане на стриймове за игри, сега има стриймове на широк кръг теми, включително дейности на открито, (електронни) спортове, готвене, изкуства и занаяти, музика, животни, политически токшоута, подкастове и стриймове тип „просто разговор“.

Предаванията на живо са пословично трудни за контролиране, не само защото се случват на живо, но и защото говоримата реч се улавя по-трудно от инструментите за разпознаване, отколкото например текстът, в който може да се търсят ключови думи. Нещо повече, предаванията на живо могат просто да изчезнат след края си, което прави почти невъзможно анализирането им, освен ако не се гледат в реално време. Когато през 2019 г. нападателят от Хале излъчва нападението си на живо в Twitch, видеото е свалено в рамките на 35 минути, в резултат на което са го гледали „само“ около 2200 души¹⁸. Потокът обаче е свален и след това разпространен в други платформи, включително в Twitter и в крайно десни групи в Telegram, където събира над 72 000 гледания през първите пет дни след нападението¹⁹. Това показва популярността на подобни стриймове дори ако те бързо са свалени от оригиналния уебсайт.

В допълнение към предаването на живо на нападението, Twitch е замесена в неволно финансиране на крайнодесни екстремистки дейци, които печелят пари от стрийминг на видеоигри, докато разпространяват своите политически послания и дезинформация. Това включва дезинформация за COVID-19, маски, президентските избори в САЩ през 2020 г. и идеите на QAnon, но също така и за влиянието на Proud Boys и крайно десни послания. Крайнодесните инфлуенсъри също така се възползват от популярността си в Twitch, тъй като зрителите им даряват значителни суми пари, в един случай 84 000 щатски долара за рождения ден на инфлуенсъра²⁰.

DLive

DLive, която е създадена като алтернатива на стрийминга в YouTube и Twitch, наброява повече от 125 000 активни стриймъри и отчита 5 милиона активни потребители месечно през април 2019 г.²¹ Подобно на Twitch, в DLive се провеждат не само стриймове за игри, но и стриймове на различни теми, както и цифрови събития и „общностен център“ за публикуване на други видове съдържание. Платформата е частично игровизирана, тъй като зрителите получават награда за продължително ангажиране със стриймърите с възможност да спечелят Lепоп, вътрешна за платформата валута, от т.нар. „съкровищница“. Въпреки че някои крайнодесни екстремисти и лица, изповядващи идеите за превъзходство на бялата раса, са били премахнати от платформата²², DLive все още се смята за „екстремистко убежище“ и „уютен нов дом“ за крайнодесните пропагандни усилия. Това се дължи главно на слабото модерирание на съдържанието, което на практика позволява реч на

⁽¹⁶⁾ Пак там.

⁽¹⁷⁾ Статистически данни, взети от: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

⁽¹⁸⁾ BBC, Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch (Стрелбата в Германия: 2200 души гледаха в Twitch)

⁽¹⁹⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram (Екстремистко съдържание онлайн: стрийминг в Twitch на стрелба в германска синагога, разпространяващ се в Telegram)

⁽²⁰⁾ Browning, Extremists find a financial lifeline on Twitch (Екстремистите намират жизненоважно финансиране в Twitch)

Grayson, Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem (Twitch не е препълнен с крайнодесни екстремисти, но има голям проблем с дезинформацията)

Gonzalez, QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says (Вярващите в QAnon и „антимаскърите“ създават нова аудитория в Twitch, сочи доклад)

⁽²¹⁾ DLive, DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report (Дневните активни потребители на DLive нарастват шест пъти, сочи нов доклад)

⁽²²⁾ Cohen, White nationalists are moving from YouTube to DLive (Белите националисти се преместват от YouTube в DLive)

омразата, антисемитизъм, възхваляване на нацизма и призови за насилие²³. Нараства загрижеността, че младата аудитория може да се радикализира, като стриймовете на игри привлекат вниманието им, а добре запознатите крайнодесни и екстремистки стриймъри след това бавно ги отведат в екстремистката „заешка дупка“²⁴.

Идентитаристът Мартин Селнер например има почти 12 000 последователи в DLive и излъчва редовно. Той използва DLive и за рекламиране на други свои канали в Trovo, Telegram, Gab и други, както и за искане на дарения от последователите си. Southern Poverty Law Center е установил, че няколко водещи фигури на крайната десница от САЩ и Европа печелят значителни суми пари от стриймовете си в DLive, като за някои от тях се твърди, че печелят стотици хиляди евро²⁵. Платформата е свързана с различни случаи на дезинформация, екстремизъм и насилие. По време на пандемията от COVID-19 и в навечерието на изборите в САЩ през 2020 г. крайнодесни стриймъри разпространяват конспиративни разкази за вируса и политическите събития чрез DLive²⁶. QAnon беше и продължава да бъде друга популярна тема за стрийминг²⁷. Вследствие на това DLive изигра и водеща роля преди и по време на шурма на сградата на Капитолия в САЩ на 6 януари 2021 г. Някои извършители предаваха събитието на живо и ангажираха аудиторията, която гледаше техния стрийм, която изпращаше дарения и изказваше своите предложения за „разбиване на прозореца“ или „обесване на всички конгресмени“. Това доведе до проверка на DLive от страна на Конгреса²⁸.

PlayStation и други конзоли

Над 100 милиона потребители се свързват, общуват и играят помежду си чрез PlayStation Network (PSN) на Sony.²⁹ Потребителите могат да създават групови чатове или да разговарят с другите в реално време чрез гласови устройства. Имаше подозрения, че извършителите на нападението в Париж през ноември 2015 г. може да са използвали PSN, за да организират координираните си действия, избягвайки разкриването им³⁰. Някои смятат, че гласовата комуникация в PlayStation е дори по-трудна за наблюдение от частните чатове в WhatsApp, тъй като аудио комуникацията оставя по-малко доказателства, които могат да бъдат проследени от службите за сигурност. Подобни проблеми могат да възникнат и при други конзоли, например Xbox Live³¹. Конзолите могат да се използват и за съхраняване на екстремистко съдържание, за което свидетелства съдебното дело срещу 14-годишен австриец, за когото се твърди, че е изтеглил планове за създаване на бомби и ги е съхранил на своя PlayStation³².

Други платформи, които следва да се разгледат

Форуми за игри

Освен разгледаните платформи, свързани с игри, съществуват и множество повече или по-малко специализирани форуми за игри³³. Например в Reddit има над 30 милиона членове, които обсъждат съдържание, свързано с игри, в r/gaming, а във форума за MMORPG има 1,3 милиона коментара само в общия дискуссионен форум „Pub“ и стотици хиляди в други части на форума. Форумът на Minecraft има над 5 милиона членове, а стотици хиляди потребители ежедневно разговарят за любимите си игри на Ubisoft в собствения форум на компанията. Списъкът на форумите за игри, достъпни онлайн, е дълъг, но основното, което трябва да се вземе, е следното. Всеки ден милиони потребители обсъждат хиляди игри във все по-големия брой форуми за игри и свързани с тях теми. Въпреки че нито един от тези форуми не е свързан с екстремистки дейности, почти сигурно е, че има известно припокриване между потребители на такива форуми с радикализирани лица. Разпространението на екстремистко съдържание в тези

⁽²³⁾ D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven (Сайт за стрийминг на игри се е превърнал в убежище на екстремисти)

Andrews & Pym, The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers (Уебсайтовете, които издържат британските крайнодесни инфлуенсъри)

⁽²⁴⁾ Keierleber, How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities (Как изповядващите идеите за превъзходство на бялата раса набират тийнейджъри „културни воини“ в геймърските общности)

⁽²⁵⁾ Gais & Haiden, Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website (Екстремисти печелят от уебсайт за игри, насочен към младежи)

⁽²⁶⁾ Bergengruen, How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online (Как крайнодесни личности и теоретици на конспирацията печелят онлайн от пандемията)

⁽²⁷⁾ Kaplan, DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform (DLive може и да е предприела мерки срещу някои екстремисти след нападението в Капитолия, но поддръжниците на QAnon остават в платформата).

⁽²⁸⁾ D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven (Сайт за стрийминг на игри се е превърнал в убежище на екстремисти)

Kelly, DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack (Конгресът проверява DLive по повод атаката в Капитолия)

⁽²⁹⁾ Статистически данни, взети от: <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

⁽³⁰⁾ Day, Why terrorists love PlayStation 4 (Защо терористите обичат PlayStation 4)

⁽³¹⁾ Tassi, How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated] (Как терористите от ИДИЛ може да са използвали PlayStation 4, за да обсъждат и планират атаки [Обновена])

⁽³²⁾ Reuters, Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years (Тийнейджърът в австрийското дело за тероризъм чрез „Playstation“ е осъден на две години)

⁽³³⁾ Вж. <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> и https://blog.feedspot.com/gaming_forums/ за популярни форуми за игри.

платформи обаче е трудно да се оцени. Също така не е лесно да се определи дали те са били използвани за разпространение на пропаганда или за набиране на нови членове. Въпреки това на теория тези форуми са ефикасен начин за достигане до потенциално милиони хора, интересувани се от игри.

YouTube

В допълнение към по-специализираните сайтове за стрийминг като Twitch и DLive, съществува и възможност за стрийминг и качване на съдържание, свързано с игри, в YouTube, който е най-голямата видео платформа в света със средно един милиард часа гледано съдържание на ден³⁴. Това включва живи предавания с възможност зрителите да коментират в реално време, както и предварително записано съдържание или записи на живи предавания.

Екстремистките стриймъри имат множество възможности. На първо място, живите предавания, дори в голяма платформа като YouTube, трудно се модерират в реално време. Това е особено вярно, ако видеосъдържанието е маскирано като канал за готвене или игри и само говоримата реч разкрива определена политическа идеология. Като се има предвид, че канали като *Baklava Küche* (Кухня за баклава), представящ се за канал за готвене, но в действителност проповядващ неонацистка идеология³⁵, все още са достъпни в YouTube, съдържанието на игрите може да се използва по подобен начин, за да се скрийт екстремистки послания зад различна дейност. Второ, публикуването на съдържание в основна платформа като YouTube, дори ако впоследствие бъде премахнато, може да увеличи обхвата на стриймърите и потенциално да насърчи някои зрители да последват стриймъра в по-малко регулирана платформа като DLive. Налице е и възможността за паралелно публикуване на записани живи предавания от Twitch или DLive в YouTube с цел увеличаване на популярността, подобно на предаванията, публикувани в Telegram³⁶. На трето място, в платформата е достъпно игрово съдържание, пряко свързано с екстремистки организации. Например, както за поредицата видеоигри на Хизбула *Special Forces*, така и за *Heimatdefender: Rebellion*, игра, свързана с немскоезичния клон на идентитаристкото движение³⁷, могат да се намерят свободно достъпни в YouTube видеоклипове „Let's Play“. Това е особено обезпокоително, като се има предвид, че *Heimatdefender* е включен в германския индекс на опасните материали. Като цяло връзката между платформите, свързани с игрите, и YouTube е двойка. Първо, съдържанието, свързано с игри, като например видеоклипове „Let's Play“ на екстремистки игри, може да бъде публикувано директно в платформата. Второ, съдържанието, създадено в платформите, свързани с игрите, най-вече стриймовете, може да бъде публикувано в YouTube, за да се увеличи обхватът. Най-важното е, че тази връзка може да се развие и с други платформи за видео и не е непременно уникална за YouTube.

Чанбордове (chanboards) и имиджбордове (image-boards)

Чанбордовете и форумите, базирани на изображения, като 4chan, 8kun (преди 8chan), Endchan и други, също са свързани както със съдържание, свързано с игри, така и с екстремизъм, и поради това следва да бъдат включени в по-широката екосистема на съответните платформи за игри (и свързани платформи). Въпреки че е трудно да се намери точна статистика за потребителите, данните сочат, че типичният потребител е млад мъж на възраст между 16 и 34 години, който се интересува от видеоигри, технологии и анимации³⁸. В един момент забраненият вече 8chan натрупваше над 5000 публикации на час, което го правеше оживена и популярна платформа, преди да бъде забранен³⁹, а 4chan привличаше около 27 700 000 уникални посетители месечно през 2020 г.⁴⁰ Чанбордовете бяха основното изразно средство за женомразки нападки като #gategate от участници в „мъжката сфера“ (manosphere), някои от които тясно свързани с крайнодесни дейци⁴¹. Чанбордовете са замесени и в разпространението на расистки, антисемитски и екстремистки послания⁴², често изразявани чрез „хумористични“ миймове⁴³, но също и чрез виртуални класации на извършители на крайнодесни екстремистки престъпления и потребители, изразяващи

⁽³⁴⁾ Статистическите данни са взети от: <https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.>

⁽³⁵⁾ Forchtner & Tomic, Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube (Калашников и готварска лъжица: Неонацизъм, веганство и лайфстайл шоу за готвене в YouTube).

⁽³⁶⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram (Екстремистко съдържание онлайн: стрийминг в Twitch на стрелба в германска синагога, разпространяващ се в Telegram)

⁽³⁷⁾ Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game (Не е детска игра: „патриотичната“ видеоигра на идентитаристкото движение)

⁽³⁸⁾ Gonzalez, 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know (8chan, 8kun, 4chan, Endchan: какво трябва да знаете)

⁽³⁹⁾ Keen, After 8chan (След After 8chan)

⁽⁴⁰⁾ Keen et al, Memeic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures (Мийметичната ирония и насърчаването на насилието в чанкултурите), стр. 8

⁽⁴¹⁾ Nagle, *Kill All Normies* (Смърт за нормалните)

Crawford, Chan Culture and Violent Extremism („Чан“ културата и насилствения екстремизъм)

⁽⁴²⁾ Brace, The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem (Ролята на „чановите“ в крайнодясната онлайн екосистема)

⁽⁴³⁾ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour (Вече не е смешно. Използване на хумора от крайнодесните екстремисти)

желание да „отбележат по-добър резултат“ от нападателя⁴⁴. Множество нападатели, сред които и тези в Крайстчърч, Ел Пасо, Бейрум и Хале, са публикували коментари или манифести в чанбордове преди нападенията си⁴⁵. Манифестът на нападателите от Хале също съдържа няколко препратки към чанкултурата и игрите, включително „постижения“ като „Препечен кебап: да изгореш джамия“⁴⁶. Това е пример за тясната връзка между чанкултурата, препратките към гейминг културата и игровизацията, както и за връзката между съдържанието, свързано с игрите, и възхваляването на насилствени действия в такива платформи.

Съдържание, свързано с игри, в платформи, които не са за игри

Теоретично всяка платформа може да се превърне в платформа, свързана с игри, ако достатъчно потребители там публикуват и консумират съдържание, свързано с игри, въпреки че класическите платформи, свързани с игри, са създадени специално за геймърската общност. Съществува значително припокриване между съдържанието, публикувано в класическите платформи, свързани с игри, и други мрежи на социални медии. Освен това платформите, свързани с игри, все повече се превръщат в сайтове за социални медии, където потребителите обсъждат теми, несвързани с игрите. Това допълнително размива разликата между платформите, свързани с игри, и другите сайтове за социални медии. Както беше обсъдено, крайнодесни и екстремистки дейци например стриймват в Twitch и след това публикуват записите в Telegram, като увеличават обхвата си и архивират стриймовете, ако бъдат премахнати от стрийминг платформата.⁴⁷ След като бъдат свалени, стриймовете могат да се появят отново навсякъде, на всяка платформа и да достигнат до потребители, които не посещават често Twitch или DLive. Instagram също така позволява предавания на живо, които е трудно да се контролират в реално време, както и дълги видеоклипове, публикувани чрез IGTV. Това предоставя още една възможност за кръстосано публикуване на съдържание с цел увеличаване на обхвата. Става все по-вероятно също така по-малките платформи внезапно да се превърнат в платформи за публикуване или кръстосано публикуване на съдържание, свързано с игри, и други пропагандни материали, когато по-големите платформи се ангажират с усилия за премахване на такива участници, които поставят значителни предизвикателства пред модерирването.

Например, VidMe има само шестима служители, никой от които не говори арабски, когато Даеш превзема платформата през 2014—2015 г.⁴⁸ Докато видеоклиповете на Даеш могат да бъдат идентифицирани като пропаганда сравнително лесно, същото може да не важи за съдържание, свързано с игри, и ако по-малките платформи нямат необходимите субкултурни познания, за да идентифицират такова съдържание като свързано с екстремизъм, премахването и модерирването може да отнеме много повече време, отколкото в случая с VidMe.

Като цяло е лесно да се забележи ясна връзка с две други категории в типологията на RAN: културни препратки към игрите и игровизация⁴⁹. Подобно на стриймовете за игри, и двете могат да се появят на всяка платформа. Дискусиите за игри, използването на език и препратки към игри, присвояването на изображения от *Call of Duty* и други игри в пропагандни видеоклипове, миймовете с черен хумор за игри и игровизираната пропаганда не е задължително да останат в платформите и чанбордовете, свързани с игри, а могат да се разпространят в по-широката екосистема. Например, въпреки че игровизацията често се наблюдава на сървърите на Discord, тя може да се появи и на платформи като Instagram или Facebook⁵⁰ и няма пречка да се обсъждат културни препратки към игрите на други платформи, пример за което е известният туит на вербовчик от Daesh: „Можете да си седите вкъщи и да играете Call of Duty или да дойдете и да отговорите на истинския зов на дълга... изборът е ваш“⁵¹. Съдържанието, свързано с игри, може лесно да се разпространи в други платформи, като на практика превръща части от такива платформи в цифрова среда, свързана с игрите. Ето защо при обсъждането на екстремисткото съдържание, свързано с игри, трябва да се вземат предвид не само традиционните платформи за игри (и свързаните платформи), но и по-широката екосистема от платформи, на които се публикува такова съдържание, и тя трябва да се актуализира постоянно, тъй като съдържанието, свързано с игри, се появява на различни (нови) платформи.

⁽⁴⁴⁾ Schlegel, Jumanji Extremism? (Екстремизъм в „Джуманджи“?), стр. 15

⁽⁴⁵⁾ Keen et al, Memeic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures (Мийметичната ирония и насърчаването на насилието в чанкултурите), стр. 8

⁽⁴⁶⁾ Пак там.

⁽⁴⁷⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram (Екстремистко съдържание онлайн: стрийминг в Twitch на стрелба в германска синагога, разпространяващ се в Telegram)

⁽⁴⁸⁾ Singer & Brooking, *LikeWar* (Война за „харесвания“), стр. 247

⁽⁴⁹⁾ RAN, Extremists' Use of Video Gaming — Strategies and Narratives (Използване на видеоигрите от екстремистите — стратегии и послания), стр. 3

⁽⁵⁰⁾ RAN, The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE (Игровизация на насилническия екстремизъм и уроци за ППНЕ), стр. 9

⁽⁵¹⁾ Schlegel, Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence (Чуваш ли зова към дълга? Игровизацията на радикализирането и екстремисткото насилие)

Основни изводи

1. Екстремистко съдържание има в почти всички платформи за игри (и свързани платформи) — от стриймове до миймове с черен хумор и призови за насилие. Значителна част от това съдържание е свързано с игри.
2. Тези платформи не са изначално опасни. Те се използват от екстремисти, както всяка друга цифрова платформа. Също така голямата част от съдържанието в платформите за игри (и свързаните платформи) не е свързано с екстремизъм.
3. Платформите за игри (и свързаните платформи) често функционират отчасти като сайтове за социални медии. Те насърчават дискусиите между потребителите и в предавания на живо по различни теми, включително политическа идеология. Крайнодесните и екстремистките дейци използват тези платформи, за да общуват помежду си и с потенциални нови членове, като често изразяват своите възгледи чрез профилите и публикациите си.
4. Модерацията на съдържанието, особено на живите предавания, е трудна за постигане в реално време особено когато живите предавания се провеждат на езици, различни от английския.
5. За да се добие цялостна представа, трябва да се разгледа цялата екосистема на свързаното с игрите съдържание във всички платформи, а не само традиционните платформи за игри (и свързани платформи). Съдържанието, създадено в платформите за игри (и свързаните платформи), често се публикува в други платформи или се появява отново в тях, което увеличава неговия обхват и трудността за изтриване на такова съдържание.

Стратегическо и органично използване на платформите за игри (и свързаните платформи)

Логичните въпроси, които следват от присъствието на екстремистки участници и пропагандно съдържание в платформи за игри (и свързани платформи), са каква е насочеността на това присъствие и дали съдържанието се разпространява „отгоре надолу“. Ако случаят не е такъв, може да се окаже, че то се случва естествено и съдържанието се появява в платформите „отдолу нагоре“. Както и в много други контексти, могат да се наблюдават и двата случая. Въпреки това трябва да се определи дали в такава фрагментирана цифрова среда и в рамките на тенденцията към по-малко формална организация на екстремистката дейност действително може да се говори за използване на платформите „отгоре надолу“ и „отдолу нагоре“. Може би е по-точно да се говори за стратегическо и органично използване на платформи за игри (и свързани платформи).

Стратегическо използване

Присъствието на крайнодесни и дясноекстремистки инфлуенсъри в платформи като DLive, пускането на собствени игри на екстремисти като *Heimatdefender* в големи платформи като Steam и съществуването на Discord сървъри, посветени на групи като Atomwaffen Division (вече премахнати от платформата), предполагат наличието на стратегически елемент в присъствието на екстремисти в платформите за игри (и свързаните платформи). Първо, това увеличава обхвата и вниманието. Рекламата на *Heimatdefender* в Steam предизвика голямо внимание към играта още преди тя да бъде пусната. Това вероятно е увеличило изтеглянията на играта, въпреки че Steam в крайна сметка отказа да я хосва. Самото ѝ присъствие може също така да подпомогне обхвата и вниманието към екстремистките инфлуенсъри в такива платформи, които могат да бъдат открити, да се свържат с тях и да разпространят посланието си сред потенциално голяма аудитория в тези платформи. Както беше обсъдено, често на всяка платформа има милиони потребители и за екстремистките участници е стратегически полезно да разпространяват посланията си чрез такива популярни канали.

Второ, екстремистките дейци често използват няколко платформи едновременно за различни цели и като резервен план, ако бъдат премахнати от някоя от платформите. Целта е да се насочат възможно най-много потребители към възможно най-много канали, за да се гарантира, че премахването от платформата на един сайт няма да доведе до значителен спад в броя на аудиторията. Ето защо инфлуенсърите, като например идентитаристът Мартин Селнер, използват акаунтите си в DLive отчасти за рекламиране на присъствието си в други платформи. Следователно някои от платформите за игри (и свързаните платформи) могат да бъдат използвани просто защото такива дейци (все още) не са били премахнати от платформите на тези сайтове. С нарастващия натиск върху компаниите, управляващи сайтовете за (социални) медии, да премахват от платформите си екстремистките дейци, пространствата за игри (и свързаните пространства) се превърнаха в логично убежище.

На трето място, Discord по-специално има и предимството на частните сървъри. Екстремистите могат да ги използват, за да общуват и да се организират без особена външна намеса, тъй като много от сървърите се самодерират. Там може да се осъществява вътрешна комуникация, както и потенциално набиране на съмишленици, а екстремисткото съдържание или „миймовете“ с черен хумор могат да се споделят свободно, без да предизвикват ответна реакция. Въпреки това, както видяхме, Discord полага значителни усилия да изтрие сървъри с очевидни връзки с екстремистки организации. Ако Discord все още се използва широко за комуникация в рамките на групата, то това се прави по-тайно, отколкото преди. Въпреки това някои сървъри продължават да бъдат открито маркирани с „нацистки“ и други подобни термини.

Освен самото стратегическо присъствие, съдържанието, разпространявано в платформите за игри (и свързаните платформи), също може да има стратегически характер. Както се твърди в неотдавнашен документ на RAN относно стратегическото използване на хумор от крайнодесни дейци, екстремистите и техните движения трябва да бъдат „забавни и интерактивни“⁵², за да имат успех в цифровата сфера. Част от стратегическата привлекателност на платформите за игри (и свързаните платформи) е, че те са и двете. Потребителите се срещат на тези платформи, за да играят и да говорят за развлекателни дейности. Всеки, който се интересува, може да участва в дискусиата на живо, да публикува забавен мийм или да коментира визуалното оформление на игрите, споделени от други потребители. Следователно това е идеалната среда за навлизане в екстремистка идеология, изразена чрез мрачни, „забавни“ миймове, препратки към игри и „политически некоректни“ послания.

Тъй като част от гейминг културата страда от омраза към жените, изключване на малцинствата и жените, прояви на насилие и омраза, сливането с тълпата с цел избягване на разкриване е лесно. Още по-лесно е да се надгради проблематичното съдържание, което вече съществува в някои игрови пространства, за да се „срещнем с тях там, където са“. Това означава да се надгражда върху съществуващите недоволства и начини на комуникация на потенциалните нови членове, за да се улеснят процесите на радикализация. Освен това съдържанието, свързано с игрите, е особено привлекателно за популярната култура, тъй като е познато на много хора, особено на младите мъже⁵³. Ето защо, подобно на други препратки към популярната култура, използването на съдържание, свързано с игри, може да увеличи привлекателността на екстремистката пропаганда както в рамките на пространствата за игра, така и извън тях, което прави използването на такива препратки стратегически полезно.

Съществува и загриженост относно тактиките за привличане, използвани от екстремистки участници в платформи за игри (и свързани платформи) и чатове. В неотдавнашен документ на RAN по този въпрос се предупреждава, че привличащите лица биха могли да играят с други потребители, да разговарят с тях по време на игра и след това да се опитат да насочат разговора към чувства на гняв или други оплаквания, които след това биха могли да се опитат да използват в по-нататъшни разговори, потенциално улеснявайки процесите на радикализация. Екстремистките дейци могат също така да откликнат на чувството на самота, несигурност и други потенциални рискови фактори, които откриват у играчите, докато играят с тях видеоигри⁵⁴. Такива дейности по привличане могат да се осъществяват чрез чатове в играта, но също и на сървърите Discord, чрез гласова комуникация по време на игра на видеоигри или в платформи за живо предаване, като например Twitch. Важно е да се отбележи, че се смята, че крайнодесните дейци са по-склонни да използват хумористично съдържание и да се насочват към големи групи, когато предприемат действия за привличане, докато ислямистите могат да възприемат по-индивидуален подход към привличането⁵⁵. Тази оценка обаче трябва да бъде подкрепена емпирично чрез бъдещи изследователски усилия.

⁽⁵²⁾ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour (Вече не е смешно. Използване на хумора от крайнодесните екстремисти), стр. 4.

⁽⁵³⁾ Schlegel, Jumanji Extremism ? (Екстремизъм в „Джуманджи“?)

⁽⁵⁴⁾ RAN, Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities (Тактики за привличане в цифровата среда в рамките на платформи за видео игри и свързани с тях платформи: заплахи и възможности)

⁽⁵⁵⁾ Пак там, стр. 4

Органично използване

Платформите за игри (и свързаните платформи) също се използват „отдолу нагоре“ или органично от лица, свързани с екстремистки убеждения.

На първо място, съществува припокриване между геймърите и радикализирани лица. При приблизително 2,5 милиарда геймъри по света би било много изненадващо, ако нямаше радикализирани лица, които играят видеоигри и обичат да общуват с други хора чрез платформи за игри (и свързани платформи). Въпреки това няма доказателства, които да сочат, че съществува причинно-следствена връзка между ползването на видеоигри и риска от радикализация. Въпреки това, тъй като радикализирани лица присъстват на тези платформи и могат да изразяват идеологическите си убеждения, докато общуват с други хора, припокриването води до органично използване на платформите за игри (и свързаните платформи) от такива участници.

На второ място, както беше посочено по-горе, част от геймърската общност се бори с проблеми като женомразство, изповядване на идеята за превъзходство на мъжете, омразни и антисемитски миймове, противопоставяне на „политическата коректност“, както и с препратки и призови към насилие⁵⁶. Неотдавнашен доклад на ADL например установи, че макар мнозинството геймъри да подчертават положителните аспекти на игрите, мнозинството от тях също така са били свидетели или жертва на тормоз, разкриване на лични данни (doxing), расизъм и омраза срещу ЛГБТК+ общностите. Близко една четвърт от играчите съобщават, че са били изложени на крайноядна идеология и идеите за превъзходство на бялата раса⁵⁷. Допускането на такова съдържание поради липсата на модерирание в платформите за игри (и свързаните платформи) може да улесни участието на радикализирани лица в такива пространства⁵⁸.

Радикализираните лица могат да се насочат към пространства за игра, където се срещат такива начини на комуникация, не по стратегически причини, а просто защото чувстват, че възгледите им се подкрепят в такива пространства. Това може не само да усилва тяхната увереност във възгледите си, но и потенциално да улесни процесите на радикализация, тъй като може да се приеме, че социалният колектив и възприеманата вътрешна група, която аплодира призивите за насилие например, подкрепя и действията в реалния живот. Тъй като извършителите на насилие често биват възхвалявани в такива общности, някои лица могат да се почувстват окуражени да предприемат действия.

На трето място, при някои неотдавнашни нападения може да се наблюдава такова взаимодействие между части от цифрови общности и екстремистки извършители, които са окуражени от това, което възприемат като подкрепяща ги вътрешна група, и които след това им се „отплащат за подкрепата“, например под формата на излъчване на живо на нападенията им или публикуване на манифести. Дори „самотните извършители“ обикновено не са сами. Те са или се възприемат като част от подкрепяща (цифрова) общност⁵⁹. Живите предавания на нападенията в Крайстчърч и Хале отчасти произтичат от обвързаността на извършителите с общностите за игри (и свързаните общности) и тяхната запознатост с визуалния стил както на игрите от първо лице със стрелба, така и на видеоклиповете „Let's Play“, които са имитирали в стриймовете⁶⁰.

Малко вероятно е някой да им е наредил да предават атаките си поточно или да са го направили по чисто стратегически причини. По-скоро те са използвали инструментите, които са им били познати от гейминг пространството, и са се обърнали към своята вътрешна група в чанбордовете и други платформи, която преди това често е възхвалявала крайнодесните извършители, като са им предоставили максимално близко преживяване на нападението чрез предаване на живо. Манифестът на нападателя от Хале също така използва конкретно препратки към чанкултурата, както и елементи на игровизация като „постижения“, подчертавайки, че той се е възприемал като част от тази общност и е „говорил“ на съмишлениците си чрез манифеста.

⁽⁵⁶⁾ Nagle, *Kill all Normies (Смърт за нормалните)*

Won & Lewis, Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts (Идеята за превъзходство на мъжете, гранично съдържание и пропуски в съществуващите усилия за модерирание)

DeCook, The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny (Проблемът не са „инселите“. Проблемът е расисткото женомразство)

⁽⁵⁷⁾ ADL, Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games (Безплатна игра? Омраза, тормоз и положителни социални преживявания в онлайн игрите)

⁽⁵⁸⁾ RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors' (Цифровият терорист и „самотните извършители“)

⁽⁵⁹⁾ Пак там.

⁽⁶⁰⁾ Schlegel, Jumanji Extremism ? (Екстремизъм в „Джуманджи“?)

Както беше обсъдено, много от нападателите са публикували своите манифести на чанбордовете, давайки на възприеманата от тях вътрешна група „предупреждение“ за това, което ще се случи⁶¹. Извършителят от Крайстърч скандално разкрива плановете си на общността, като публикува съобщението „Е, момчета, време е да спрем да пускаме „шитпостове“ и е време да положим усилия в реалния живот“, малко преди да започне нападението си⁶². Следователно много нападатели, действащи като „самотни извършители“, изглежда се възприемат като част от такива онлайн общности и след това предоставят съдържание обратно на тези общности чрез манифести, живи предавания и коментари.

Основни изводи

1. Платформите за игри (и свързаните платформи) и свързаните с тях сайтове се използват както стратегически, така и органично от екстремистките дейци.
2. Слабата регулация, потенциално големият обхват и възможността за използване на съществуващите начини на комуникация правят пространствата за игра (и свързаните пространства) привлекателни за екстремистите.
3. „Самотните извършители“ по-специално могат да се чувстват като у дома си в такива общности и да се стремят да ги привлекат, като ги „награждават“ с публикуване на манифести и излъчване на живо на нападения.

⁽⁶¹⁾ Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures (Мийметичната ирония и насърчаването на насилието в чанкултурите), стр. 8

⁽⁶²⁾ Crawford, Chan Culture and Violent Extremism (Чанкултурата и насилствения екстремизъм)

Първична и вторична превенция в платформите за игри (и свързаните платформи)

Понастоящем са малко мерките за първична или вторична превенция, които се провеждат в платформите за игри (и свързаните платформи). По-долу са разгледани потенциални подходи и важни съображения за разработването и прилагането на бъдещи програми в рамките на пространствата за игра. Като се имат предвид ограничените доказателства за ефективността на мерките за ППНЕ в пространството за игра, те следва да се разглеждат по-скоро като предложения, отколкото като категорични препоръки.

Субкултурни познания

Езикът на платформите за игри (и свързаните платформи), отнасящ се до „миймове“ с черен хумор, субкултурни кодови изрази и препратки към игрите, както и специфичният тон на всяка платформа, обикновено не са лесни за интуитивно разбиране. Подобно на прилагането на мерки за ППНЕ в други контексти, превантивните усилия в платформите за игри (и свързаните платформи) ще изискват цялостни познания за субкултурата. Без такива познания съществува риск човек веднага да бъде идентифициран като външен за групата и публикуваното съдържание просто да не бъде привлекателно за геймърската аудитория. В този контекст трябва да се отбележи, че не съществува *единна* култура на игрите и геймърите не представляват хомогенна целева аудитория. Макар че общите субкултурни познания за препратките към игрите са основата, всяка платформа и, в зависимост от контекста, всяка дискусия за конкретна игра може да има свои собствени конвенции, кодови изрази и тон. Част от предизвикателството е, че съдържанието може да не бъде лесно идентифицирано като препратка към екстремистки послания, както се обсъжда в неотдавнашен документ на RAN относно използването на хумор в крайнодесни миймове и свързано съдържание⁶³. От друга страна, може да има и откровено насилнически препратки, отнасящи се до определени игри, без да са свързани с офлайн омраза или екстремистки послания. Разграничаването на насилническите препратки към културата на игрите от други коментари, съдържащи насилие и омраза, ще бъде възможно само за тези, които имат достатъчно познания и за двете. В крайна сметка само задълбоченото познаване на подобни хумористични кодове, както и на препратките към игрите и конвенциите, ще гарантира, че мерките за превенция имат шанс да бъдат успешни в гейминг общностите.

Като отправна точка организациите за ППНЕ могат да се консултират с тези, които познават отблизо дадена платформа или игра, тъй като са част от геймърската общност. Като се има предвид, че в света има 2,5 милиарда геймъри, почти сигурно е, че вече ще има специалисти по ППНЕ с такива вътрешни познания, работещи в тази област, т.е. много е вероятно организациите вече да имат достъп до субкултурни познания, въпреки че може да не го осъзнават. Насърчаването на тези лица да подкрепят мерките за ППНЕ в платформите за игри (и свързаните платформи) ще бъде от първостепенно значение за успеха на всички усилия за превенция в сферата на игрите. Съществуват и други организации и лица, с които следва да се направят консултации преди разработването и прилагането на мерки за превенция в платформите за игри (и свързаните платформи). Учени, които изследват или игрите като цяло, или използването на свързано с игрите съдържание от екстремистки дейци, или свързани с тях асоциации, като например Асоциацията за изследване на цифровите игри (Digital Games Research Association)⁶⁴, могат да помогнат за разработването на стабилни теории за програми за превенция в игралното пространство. Други организации, които потенциално биха могли да подпомогнат организациите за ППНЕ в придобиването на съответните субкултурни познания, са Международната федерация за електронни спортове (International eSports Federation)⁶⁵, Алиансът за честна игра (Fair Play Alliance)⁶⁶, Games for Change⁶⁷, проектът Game Changer на TechSoup⁶⁸, и Keinen Pixel den Faschisten (Нито пиксел за фашистите)⁶⁹. Консултирането и използването на знанията, придобити от други организации, свързани с гейминг пространството, може да подпомогне изпълнителите на мерки за първична и вторична превенция в придобиването на необходимите субкултурни познания за провеждането на успешни кампании в платформи за игри (и свързани платформи).

⁶³ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour (Вече не е смешно. Използване на хумора от крайнодесните екстремисти)

⁶⁴ <http://www.digra.org/>

⁶⁵ <https://iesf.org/>

⁶⁶ <https://fairplayalliance.org/>

⁶⁷ <https://www.gamesforchange.org/>

⁶⁸ <https://gamechanger.eu.org/>

⁶⁹ <https://keinenpixeldenfaschisten.de/>

Разпознаване на геймърите, изложени на риск

Би било идеално, ако лицата в риск могат да бъдат идентифицирани в платформите за игри (и свързаните платформи), да бъдат потърсени и след това насочени към подходящи системи за подкрепа. В неотдавнашен заключителен документ на RAN се препоръчва да се проучи използването на инструменти за оценка на риска и инструменти за оценка на склонността към самонараняване в цифрови среди, за да се помогне за идентифицирането на потребителите, за които има предпоставки да предприемат действия офлайн. Освен това при взаимодействие в цифрови платформи винаги трябва да се имат предвид предупредителни знаци, като например изразяване на спешна необходимост от действие и екзистенциална заплаха за членовете на групата или търсене на наръчници за изработка на оръжия⁷⁰. Разпознаването на геймърите, изложени на риск, обаче е много трудно в платформите за игри (или свързаните платформи). Първо, живите предавания често се изтриват след края на стрийма, което затруднява проследяването на потребителите, публикуващи обезпокоително съдържание в чатове. В Discord много сървъри не са отворени за публиката и за участниците в ППНЕ е невъзможно да се присъединят към всеки един от почти 7-те милиона сървъра в платформата. Поради това ще бъде трудно да се получи достъп до необходимите материали, за да се прецени дали отделни потребители са изложени на риск. Второ, препратките към насилие са изключително много в средите, където се обсъждат игри с насилие. Може да е трудно да се определи кога даден коментар се отнася до насилието в контекста на игрите или използва съдържанието на игрите с насилие, за да коментира офлайн събития. Трето, геймърските общности се борят с проблеми като „шитпостинг“ (shitposting), тролене, черен хумор и женомразство.

В някои общности тонът може да е общо взето обезпокоителен, но да не дава индикации за риск извън онлайн пространството. В тези среди коментарите на изложените на риск лица могат да се смесят с голямото количество обезпокоително съдържание, което прави разпознаването на индивидуално ниво изключително трудно. Нищо от това не бива да възпира практикуващите да се стремят да идентифицират геймъри в риск, но те трябва да са наясно със специфичните предизвикателства, които тези среди поставят. Една от възможните насоки за действие би могла да бъде повишаването на осведомеността за съществуващите мерки или програми за семейна подкрепа, които съветват притеснените семейства и приятели на потенциални лица в риск и конкретно включват препратки към гейминг средите или подчертават възможните начини за улесняване на здравословното ангажиране с игрите гейминг средите⁷¹. Това обаче е препоръчително само когато организациите притежават достатъчно субкултурни познания за тези среди, за да окажат адекватна подкрепа на семействата, или когато има сътрудничество с участници, които вече предоставят подкрепа на геймърите, и членовете на техните семейства.

Подкрепа за противодействащи послания „отдолу нагоре“

Макар че професионалните мерки срещу екстремизма са много малко, има някои случаи, в които части от геймърската общност се противопоставят на екстремистите в своите платформи. Например, когато индетитаристката игра *Heimatdefender: Rebellion* беше рекламирана в Steam, част от немскоговорящата общност се противопостави. Играта беше докладвана от стотици потребители още преди да бъде пусната на пазара и в крайна сметка Steam реши изобщо да не хоства играта на своята платформа. Такива усилия за противодействащи послания „отдолу нагоре“ могат да бъдат подкрепени от участниците в ППНЕ по подобие на подкрепата на други движения за противодействащи послания „отдолу нагоре офлайн и онлайн“, например проекта YouthCAN, ръководен от Института за стратегически диалог, който дава възможност на младите хора да участват в противодействащи послания⁷². По подобен начин лицата, оказващи положително влияние в платформите за игри (и свързаните платформи), биха могли да бъдат подкрепени от организациите за ППНЕ в усилията им да насърчават приобщаването, толерантността и демокрацията в своите платформи. Тези лица биха могли да преминат обучение или да бъдат информирани за възможността да се обърнат към експерти по противодействие на екстремизма, когато забележат потенциално вредно съдържание или потенциално крайнодесни потребители в своите платформи. Освен това може да е ползотворно да се работи директно с платформите за игри (и свързаните платформи) и да се намерят продуктивни начини за предупреждаване на потребителите за вредно съдържание, както и за насърчаване на потребителите да докладват екстремистко съдържание или омразни коментари, на които са попаднали, докато прекарват време в платформата.

⁽⁷⁰⁾ RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors' (Цифровият терорист и „самотните извършители“)

⁽⁷¹⁾ <https://www.healthygamer.gg/>

<https://youngminds.org.uk/find-help/for-parents/parents-guide-to-support-a-z/parents-guide-to-support-gaming/>

⁽⁷²⁾ <https://www.isdglobal.org/youth-civil-activism-network-youthcan/>

Включване в гейминг средите (и свързаните)

В допълнение към подкрепата за противодействащи послания „отдолу нагоре“, организациите за ППНЕ биха могли също така да се включат в платформи за игри (и свързани платформи). Самото активно присъствие, например чрез създаване на акаунти, в които се публикуват съобщения за работата на Exit или се разпространяват положителни, алтернативни послания като противовес на екстремистките или конспиративните послания, може да помогне за повишаване на осведомеността за екстремистите в платформите и за промяна на тона в платформите за игра (и свързаните платформи). Такова присъствие може също така да мотивира други потребители да се свържат с акаунти на ППНЕ и да ги предупреждават за потребители, които според тях са радикализирани или в риск от радикализация. Освен създаването на собствени акаунти, има и други начини за включване в гейминг средите, без непременно това да предполага ангажиране с активна превантивна дейност. Може например да се използва целенасочена реклама с разновидност на метода на пренасочване⁷³, за да се достигне до потребители, които са членове на Discord сървъри, маркирани с „нацистки“ или подобни тагове. Друга възможност би била участието в съществуващи канали, например явяване в токшоута в Twitch, за да се установи видимо, но сравнително дискретно присъствие в тези пространства и да се провери как реагират потребителите.

Използване на платформите за игри (и свързаните платформи) като комуникационни канали

Много платформи за игри (и свързани платформи) се използват не само за игри, но и подобно на социални медийни мрежи и за дискусии по всякакви въпроси. Ето защо подходите, които са били изпробвани в други среди за цифрова комуникация, вероятно ще бъдат плодотворна отправна точка за обмисляне на използването на платформи за игри (и свързани платформи) като комуникационни канали. Например от стриймърите може да се поиска разрешение за присъствие на участници в ППНЕ в чатовете по време на живите предавания и за участие в разговорите. Макар че това изисква присъствие в реално време, то би могло да помогне за установяване на комуникация между акаунта, използван от участника, извършващ действия по превенция, и другите потребители на платформата. Важно е да се отбележи, че разговорите не е задължително и вероятно не трябва да започват с разкриване на факта, че човек е там, за да противодейства на екстремизма в платформата за стрийминг, а по-скоро да участва в потока на разговора. Това би могло да се използва и за придобиване на повече знания за атмосферата и езика, използвани в платформата, преди да се реализират каквито и да било проекти на въпросната платформа.

Според неотдавнашен доклад, публикуван от Центъра за изследвания и данни за заплахите за сигурността (CREST), се наблюдава увеличаване на ангажираността на участниците в ППНЕ с онлайн аудиторията, но до голяма степен по ad hoc и по-скоро некоординиран начин. Въпреки това значението на цифровата младежка работа като цяло и на цифровите информационни дейности за ППНЕ вероятно ще се увеличи още повече през следващите години⁷⁴. Съществуват първоначални проекти, като например германският streetwork@online75, но е необходимо повече обучение за цифрова младежка работа в областта на ППНЕ. Познанията за подобни цифрови информационни дейности биха могли да подпомогнат и мерките за превенция в платформите за игри (и свързаните платформи). Макар че игрите могат да бъдат част от разговора или да спомогнат за започването на разговори, дигиталната ангажираност може да бъде многостранна и да се отнася до различни теми, които аудиторията обсъжда на тези платформи. Германската фондация Amadeu Antonio започна с пилотен проект, използвайки цифрови информационни дейности в Steam и Twitch, но е твърде рано да се правят заключения или да се оценява ефективност⁷⁶. Въпреки това изглежда обещаващо да се обмислят подобни цифрови информационни дейности в платформи за игри (и свързани платформи) за бъдещи проекти за превенция.

Използване на игри за започване на разговори

Подобно на екстремистите, които използват игрите и дискусии за тях, за да започнат разговор с хора, които потенциално биха могли да привлекат към процес на радикализация, първичната и вторичната превенция може да използва игрите, за да се ангажира в положителни разговори с

⁽⁷³⁾ <https://moonshotteam.com/redirect-method/>

⁽⁷⁴⁾ Lewis & Marsden: Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research (Интервенции за борба с насилническият екстремизъм: съвременни изследвания), стр. 31

⁽⁷⁵⁾ <https://www.streetwork.online/> [на немски]

⁽⁷⁶⁾ <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/> [на немски]

аудиторията, която се интересува от игрите. Нидерландската полиция например е осъществила пилотен проект „Gamen met de Politie“ (Игра с полицията), в който геймърите имат възможност да играят различни игри — от Fifa до Fortnite, Call of Duty и Mario Kart — с полицейски служители⁷⁷. Вместо да обявяват проекта като насочен към превенция или противодействие на екстремизма и да подтикат към разговори по този въпрос, полицейските служители преди всичко разговарят с геймърите за играта и за ежедневните ситуации, които естествено възникват в дискусиата. По този начин играта служи като лесен и положителен начин за започване на разговор. От това положително взаимодействие след това става по-лесно да се проследят потенциално по-спорни теми.

Освен това, както беше предложено в неотдавнашно издание на RAN Spotlight, електронните спортове могат да бъдат начин за започване на разговори с геймърските общности⁷⁸. Офлайн спортът отдавна е признат като начин за подкрепа на усилията за превенция, тъй като осигурява положителни взаимодействия, повишава устойчивостта, насърчава социалното включване и дава възможност на участниците⁷⁹. Подобни механизми действат и при онлайн състезанията. Също така електронните спортове могат да осигурят положително взаимодействие, усещане за единство чрез сътрудничество и усещане, че общият интерес може да преодолее културните бариери. Spotlight отправя призив към специалистите да използват знанията, натрупани в офлайн спортните проекти, и да разработят програми за електронни спортове, които да отразяват това, което е проработило в офлайн сферата. В такъв случай тези програми могат да осигурят положителна отправна точка за взаимодействие с общностите, подобно на проекта, организиран от нидерландската полиция.

Съществуват и други начини за започване на разговор чрез игрите. Например лесно може да си представим, че канал в Twitch или видеоклипове от типа „Let's Play“, в които се обсъждат и играят игри с положително политическо или социално послание, като например *Through the Darkest of Times*⁸⁰, могат да бъдат част от проект за първична превенция, който се стреми да установи линия на комуникация със стрийминг аудиторията. Всякакви мерки за ППНЕ, които признават игрите като положителна сила и приноса им за забавлението и благополучието, вероятно ще бъдат по-ефективни от подходите, които внушават, че игрите сами по себе си или платформите за игри (и свързаните платформи) са опасни и аудиторията трябва да бъде „защитена“ от такива влияния.

Използване на сериозни игри

Не всички игри имат за цел само забавление. Има „сериозни игри“, разработени с цел да бъдат образователни и да предават важни уроци на играчите. Такива игри се използват в различни области, включително в здравеопазването и военното обучение, и също така са предложени като инструмент за преподаване на знания за тероризма и борбата с него⁸¹. Международният център за борба с тероризма (ICCT) в Хага например пусна сериозна игра, в която се разглеждат последиците от нападението в Норвегия през 2011 г.⁸². Проектът Game Changer на TechSoup също е разработил сериозни игри по различни теми⁸³, а все повече приложения и игри са насочени към ограничаване на дезинформацията⁸⁴. Сериозните игри, популяризиращи идеите срещу екстремизма, биха могли да се рекламират в платформите за игри (и свързаните платформи). Те биха могли да бъдат излъчвани по канали, създадени от участници в ППНЕ, или биха могли да бъдат популяризирани с помощта на утвърдени стриймъри, които обсъждат и играят такива игри в собствените си канали, евентуално с участието на участници в ППНЕ в стрийма.

Gaming references & 'nerd culture' (Борба с инфодемията — игра по игра)

Не е изненадващо, че геймърите намират за привлекателни не само платформите за игри (и свързаните платформи), но и културните препратки към игрите. Използването на такива препратки, както в платформите за игри (и свързаните платформи), така и извън тях, може да помогне за достигането до гейминг общностите като аудитория за други мерки за ППНЕ, като например алтернативни и противоположни послания. Геймърите като аудитория не се ограничават само до платформите за игри (и свързаните платформи) — те гледат и видеоклипове в YouTube, скролват в Instagram и чатят в други платформи. Но те могат да намерят препратките към игрите и естетиката на игрите за особено привлекателни, ако са запалени геймъри. Ето защо използването на такива препратки и пресъздаването на визуалните стилове на популярни игри може да помогне съдържанието за ППНЕ да стане по-привлекателно за аудиторията, която обича игрите. Например видео кампаниите за послания могат да копират визуалния стил на популярни видеоигри, подобно на

⁽⁷⁷⁾ <https://gamenmetdepolitie.nl/> [на нидерландски]; <https://www.instagram.com/gamenmetdepolitie/?hl=de> [на нидерландски]

⁽⁷⁸⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms (Онлайн платформи за игри), стр. 11f

⁽⁷⁹⁾ СНПООН, Preventing Violent Extremism Through Sport (Предотвратяване на насилническия екстремизъм чрез спорт)

⁽⁸⁰⁾ <https://paintbucket.de/en/ttdot>

⁽⁸¹⁾ Xiang, Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning (Преодоляване на пропастта между антитерористичните изследвания и практиката чрез учене чрез игри)

⁽⁸²⁾ <http://icct.nl/flashpoints-game/>

⁽⁸³⁾ <https://gamechanger.eu/play/>

⁽⁸⁴⁾ Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time

това как Даеш използва перспективата на игрите от първо лице със стрелба и действителни кадри от Call of Duty в някои от своите пропагандни видеоклипове⁸⁵. Не е задължително пресъздаването на подобна естетика да е свързано с насилие. Австрийската кампания за послания Jamal al-Khatib,⁸⁶ например, пресъздава някои стилистични елементи, които се срещат на видно място във видеоигрите Assassin's Creed, включително главен герой с качулка, снимки на покриви и снимки над рамо, използвани в много видеоигри, за да се увеличи усещането на играча за присъствие в събитията, показвани на екрана. Видеоклиповете могат да използват и комикс стилове, като например тези в игрите Super Mario Brothers. Като се има предвид, че носталгичните ретро игри са популярни сред много геймъри и че екстремистките дейци също са използвали такива ретро визуални стилове в своите пропагандни усилия, като например играта Heimatdefender⁸⁷, би било разумно да се приеме, че такива визуални стилове могат да бъдат привлекателни за геймърите. Кампаниите за послания, използващи такова пресъздаване на визуални стилове, срещани в игрите, биха могли да бъдат поместени в платформи за игри (и свързани платформи), но също и в други популярни сайтове като YouTube или Instagram, тъй като е вероятно запознатите с естетиката на игрите да посещават често и тези платформи.

Освен това геймърите имат много други идентичности и интереси, освен геймърските, което се вижда от разнообразието от теми, обсъждани в сървърите на Discord. Това включва, но не се ограничава само до темите за „нърд културата (nerd culture)“, най-вече аниме (почти 140 000 сървъра), манга (15 000 сървъра), КРор (над 10 000 сървъра), миймове (над 50 000 сървъра), ролеви игри (над 98 000 сървъра) и фентъзи (над 10 000 сървъра)⁸⁸. Както беше обсъдено, може да се окаже трудно да се използва съдържание, свързано с игрите, без наличието на достатъчно субкултурни познания. Въпреки това, ако са налице познания по други популярни теми като аниме, започването на разговори по теми от „нърд културата“ може да помогне за установяването на канал за комуникация, дори когато познанията за игрите са по-слабо изразени в екипа на проекта за ППНЕ. Освен това може да се окаже възможно естетиката, която обикновено се среща в аниметата или КРор видеоклиповете, да бъде пресъздадена за кампании за алтернативни и противоположни послания, които след това да бъдат разпространени в платформите за игри (и свързаните платформи) и извън тях. Като се има предвид големият брой сървъри, посветени на тези теми, шансовете да бъде кликнато върху такова съдържание, когато бъде поставено на подходящите места, могат да се считат за относително високи. Предвид другите важни теми, обсъждани в платформите за игри (и свързаните платформи), и чрез използване на разнообразието в тези платформи съдържанието за ППНЕ без препратки към игрите може да се използва за оказване на въздействие в такива среди.

Какво да не се прави

Както и при всяка друга мярка за първична или вторична превенция, има някои уговорки, които трябва да се вземат предвид, преди да се приложат мерки за ППНЕ в платформи за игри (и свързани платформи), както и предположения и действия, които трябва да се избягват.

- 1. Възприемане на игрите като проблем, който трябва да бъде решен:** Независимо дали някой избира да работи директно с геймърските общности, дали се стреми да прилага мерки за превенция в платформи за игри (или свързани платформи), или иска да използва свързано с игрите съдържание за други видове интервенции, нито игрите, нито платформите за игри (и свързаните платформи), нито геймърите трябва да се разглеждат като заплаха или проблем, който трябва да бъде решен. Дори когато това не е изрично заявено, гейминг общностите вероятно могат да разпознаят кога взаимодействието с тях е свързано с предположение за заплаха и необходимост от управление на риска. От 90-те години на миналия век насам много публични дискусии за игрите се свързват с насилието, като например стрелбите в училищата, въпреки неясните доказателства за връзката между насилието и игрите⁸⁹. Това прави геймърите особено бдителни към новите възприятия за риск и обвиненията в насилие, насочени към техните общности. Ето защо трябва да се избягват всякакви внушения, че игрите или геймърите са заплаха.
- 2. Третиране на геймърите като по-податливи на радикализация:** Няма доказателства, които да сочат, че геймърите са по-податливи на радикализация или пропаганда и следва да се разглеждат като „рискова“ общност. Едва ли е изненадващо, че има известно припокриване между геймърите и радикализираните лица, като се има предвид, че над 2,5 милиарда души са геймъри, но тази корелация не означава, че има причинно-следствена връзка между игрите и радикализацията⁹⁰. Възприемането на геймърите като „лица в риск“ не само ще доведе до проблеми при опитите за ангажиране на геймърите в усилията за ППНЕ, но и до неправилно насочени инициативи в областта на политиката и практиката.

⁽⁸⁵⁾ Schlegel, Jumanji Extremism ? (Екстремизъм в „Джуманджи“?)

⁽⁸⁶⁾ Вж. https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path_en

⁽⁸⁷⁾ Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game (Не е детска игра: „патриотичната“ видеоигра на идентитаристкото движение)

⁽⁸⁸⁾ Числата са взети от disboard.org на 27 юни 2021 г.

⁽⁸⁹⁾ American Psychological Association, APA Resolution on Violent Video Games (Резолюция относно видеоигрите, в които има насилие)

⁽⁹⁰⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms (Онлайн платформи за игри), стр. 11

3. **Пренебрегване на религиозния екстремизъм:** Голяма част от дискусиите относно екстремисткото съдържание в платформите за игри (и свързаните платформи) се фокусират върху крайнодесния екстремизъм. Това е логично, тъй като повечето инциденти в реалния свят, свързани с гейминг средите, са извършени от крайнодесни лица и голяма част от публично достъпното екстремистко съдържание в тези платформи произлиза от крайнодесния спектър. Това обаче не означава, че религиозният екстремизъм трябва да се пренебрегва. Фактът, че например в Discord има само няколко сървъра с таг „джихад“, не означава непременно, че в платформата няма джихадисти, а само, че те са по-малко гласовити от крайнодесните дейци, които смело и открито показват идеологическите си убеждения в потребителските имена, профилите и имената на сървърите.
4. **Опити да се направи всичко наведнъж:** Ще бъде безрезултатно да се опитваме да включим всяко едно предложение, разгледано по-горе, в рамките на един проект за ППНЕ в платформи за игри (и свързани платформи) или да присъстваме във всички платформи за игри (и свързани платформи) наведнъж. Всички обсъдени посоки на действие може да са полезни, но един-единствен проект за намеса едва ли ще може да извърши цифрова младежка работа, да разпознае геймъри в риск, да играе игри с общността и да организира турнир по електронни спортове. Освен това, тъй като досега в тези среди са предприемани много малко действия за ППНЕ, препоръчително е да се правят упражнения „опит и грешка“, за да се определи кои от възможностите на платформите за игри (и свързаните платформи) са най-обещаващи за кой конкретен вид инициативи за първична или вторична превенция.
5. **ППНЕ чрез подражание:** Опитите за копиране на миймове с черен хумор и езика на игрите или използването на игрите само защото се смята, че екстремистките дейци ги използват успешно, е неразумно. Макар че може и трябва да се почерпи вдъхновение от това, което „работи“ за тези участници, не е нито необходимо, нито препоръчително да се използва ППНЕ чрез подражание в гейминг средите. Вероятността геймърите да прозрат това и да го възприемат в най-добрия случай като трик е сравнително голяма.
6. **Среща в пространството, а не завземането му:** Особено при превенцията в цифровата среда съществува напрежение между необходимостта аудиторията да бъде срещната там, където се намира, и възприемането на взаимодействието като завземане на пространството по начин, който предизвиква ответна реакция. Необходима е известна степен на предпазливост при започването на мерки за превенция в платформите за игри (и свързаните платформи). Няма голяма полза от присъединяване към сървъри на Discord и започване на работа по ППНЕ на произволен принцип и без покана. Освен това невинаги може да възможно присъединяването към сървъри, в които вторичните мерки за превенция биха били подходящи, поради процесите на проверка в екстремистките сървъри. Освен това влизането под прикритие в опит за работа по ППНЕ вероятно ще се възприеме като завземане на пространството и следователно ще бъде безплодно. Трябва да има усещане за пропорционалност на това, което аудиторията ще сметне за подходящо, кои среди са възприемчиви към работата по превенция и кои среди е по-добре да останат незасегнати.

Основни изводи

1. Развитието на субкултурни познания е в основата на всички усилия за първична и вторична превенция в гейминг средите
2. Участието в гейминг средите може да варира от подкрепа на противоположните послания „отдолу нагоре“ до установяване на присъствие в платформите, използване на (сериозни) игри и препратки към игрите или „нърд културата“ в кампаниите за послания.
3. Не се препоръчва разглеждането на гейминг средите (и свързаните среди) или геймърите като потенциална заплаха и група „в риск“.

Основни препоръки за ППНЕ в платформи за игри (и свързани платформи)

Платформите за игри (и свързаните платформи) се превърнаха във важни пространства не само за обсъждане на игри и гледане на гейминг стриймове, но и за свързване със съмишленици за разговори по всякакви теми. Тъй като тези платформи се посещават от милиони хора, това ги прави интересен обект на усилията в областта на цифровата превенция както в сферата на първичната, така и в сферата на вторичната превенция, независимо от присъствието на екстремистки дейци в тези платформи. Необходими са допълнителни изследвания, за да се разбере по-добре въздействието на присъствието на екстремисти в тези пространства и да се преценят потенциалните мерки за противодействие. Поради това на този етап от наличната информация могат да се изведат само общи препоръки.

Препоръки

- Консултиране с участници отвътре:** Съществуват различни лица и организации с теоретични и практически познания за гейминг средите и свързаното с игрите съдържание, които могат да подобрят разбирането ни за гейминг средите и да разработят подходящи мерки за намеса и субкултурни познания.
- Комуникация с платформите:** Макар че не всички платформи за игри (и свързани платформи) са готови да подкрепят мерки за ППНЕ, редица платформи са например членове на Глобалния интернет форум за борба с тероризма (GIFCT)⁹¹. Връзката с платформите ще подпомогне разработването на проекти за превенция, които съответстват на стила и атмосферата на съответната платформа.
- Започване отнякъде:** Понастоящем има много малко проекти за ППНЕ, които включват платформи за игри (и свързани платформи). Като се има предвид общата им популярност и участието им в разпространението на екстремистки послания, препоръчително е платформите за игри (и свързаните платформи) да бъдат по-силно застъпени в усилията за цифрова превенция и организациите за ППНЕ да обмислят кои части от техния експертен опит биха могли да бъдат полезни за програми в такива среди.
- Използване на всички аспекти на съдържанието, свързано с игри:** Платформите за игри (и свързаните платформи) са не само пространства за игра, но и за разговори за игри, шеги за игри, разговори на ежедневни теми, обмен на визуални материали за игри и т.н. При обмислянето на мерки за първична и вторична превенция в гейминг средите следва да се анализира в широк план привлекателността на съдържанието, свързано с игрите, а не акцентът да е само върху играенето на игрите.
- Обмисляне на съдържание отвъд свързаното с игрите:** Платформите за игри (и свързани платформи) са се превърнали в сайтове за социални медии и потребителите обсъждат всичко — от любимата си музика до аниме и политика. Поради това не е необходимо да се ограничаваме само до съдържанието, свързано с игрите в тези платформи, тъй като тези други теми също могат да отворят пътища за разговор с общностите в платформите.
- Яснота относно средата:** Платформите за игри (и свързаните платформи) се различават значително не само по основните си функции, но и по общностите на потребителите и тона. Например мерките за ППНЕ в Twitch ще изглеждат съвсем различно от тези в Steam или Discord. Следва да се вземе предвид спецификата на целевата платформа.
- Яснота относно лицата, с които се общува:** Съществува не само една геймърска общност, а много различни, понякога припокриващи се общности на различни платформи. Тези, които обичат да гледат стриймове на Call of Duty в Twitch, може да са същите хора, които публикуват

⁽⁹¹⁾ <https://gifct.org/membership/>

миймове на Mario Brothers в Discord, но може и да не са. Насочването към „геймърите“ няма да допринесе много за подкрепа на проектите за превенция в платформите за игри (и свързаните платформи).

8. **Да не се „изобретява отново колелото“:** Трябва да се зададе въпросът дали гейминг пространството, към което се обмисля насочването на проект за превенция, наистина е *коренно* различно от другите (цифрови) пространства, по отношение на които има опит. В много случаи ще бъде възможно да се използват изводи и подходи от офлайн, както и от други онлайн проекти, които са били осъществени преди това. Етикетът „гейминг“ не бива да възпира използването на тези изводи при разработването на мерки за превенция в гейминг средите.
9. **Провеждане на изследвания:** Ясно е, че понастоящем използването на платформи за игри (и свързани платформи) от екстремистки дейци и свързаните с това въпроси за използването на видеоигри, игровизацията и препратките към игри не са достатъчно проучени. Към момента няма пропуски в изследванията, а по-скоро голяма изследователска дупка по този въпрос. Налице е остра липса на емпирични изследвания на платформите за игри (и свързаните платформи) и начините, по които гейминг съдържанието би могло да повлияе на процесите на радикализация, опосредствани от цифровите технологии. Важно е да се проведат повече изследвания, за да се разбере по-добре този въпрос и да му се обърне внимание. Основните изследователски въпроси могат да включват следното.
 - Доколко разпространено е присъствието на екстремистки дейци и екстремистко съдържание в гейминг средите?
 - Тези дейци използват ли платформите за игри (и свързаните платформи) по начина, по който използват всяка друга платформа за цифрова комуникация, или има нещо в гейминг средите, което по своята същност е привлекателно за тях?
 - Доколко гейминг средите и свързаното с тях съдържание оказват влияние върху процесите на радикализация, опосредствани от цифровите технологии, в сравнение с други фактори, улесняващи радикализацията?
 - По какъв начин гейминг средите се използват по различен (или сходен) начин от екстремисти с различен идеологически профил?

Допълнителни материали

1. Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2020 г.) Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf
2. ADL (н.д.) Disruption and Harms in Online Gaming Framework. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019 г.). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. и Holding Rand, S. (2019 г.). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
5. Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2021 г.) The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_adhoc_pap_gamification_20210215_en.pdf

Библиография

ADL (н.д.) This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists.

<https://www.adl.org/steamextremism#introduction>

ADL (2019 г.). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games.

<https://www.adl.org/media/13139/download>

Alexander, J. (2018 г.). Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers. Polygon, 28 февруари <https://www.polygon.com/2018/2/28/17061774/discord-alt-right-atomwaffen-ban-centipede-central-nordic-resistance-movement>

Allyn, B. (2021 г.). Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities.

NPR, April 5 <https://www.npr.org/2021/04/05/983855753/group-chat-app-discord-says-it-banned-more-than-2-000-extremist-communities>

American Psychological Association (2020). APA Resolution on Violent Video Games.

<https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

Andrews, F. и Pym, A. (2021 г.). The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers. BellingCat, 24

февруари <https://www.bellingcat.com/news/uk-and-europe/2021/02/24/the-websites-sustaining-britains-far-right-influencers/>

BBC (2019 г.). Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch. BBC, October 10

<https://www.bbc.com/news/technology-49998284>

Bergengruen, V. (2020 г.). How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the

Pandemic Online. Time, 20 август <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>

Brace, L. (2021 г.). The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/>

Brewster, T. (2020 г.). Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader. Forbes, 8 January

2020 <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2020/01/08/revealed-fbi-raided-discord-chats-of-unite-the-right-organizer/?sh=4006757878ed>

Browning, K. (2021 г.). Extremists find a financial lifeline on Twitch. The Denver Post, 8 May 2021

<https://www.denverpost.com/2021/05/08/extremists-find-a-financial-lifeline-on-twitch/>

Clayton, N. (2021 г.). Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year. PC Gamer, 7

април 2021 г. <https://www.pcgamer.com/discord-deleted-thousands-of-violent-extremist-servers-last-year/>

Cohen, L. (2021 г.). White nationalists are moving from YouTube to DLive. Daily Dot, 19 май 2021 г.

<https://www.dailydot.com/upstream/dlive-streaming-white-nationalism/>

Counter Extremism Project (2019 г.). Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue

Shooting Proliferating on Telegram. <https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram>

Crawford, B. (2019 г.). Chan Culture and Violent Extremism. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/>

D'Anastasio, C. (2021 г.). A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven. Wired, 1 юли

2021 г. <https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>

Day, K. (2015 г.). Why terrorists love PlayStation 4. Politico, 15 ноември 2015 г.

<https://www.politico.eu/article/why-terrorists-love-playstation-4/>

DeCook, J. (2021 г.). The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/>

Der Spiegel (2019 г.). The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism. Der Spiegel, 28 март

2019 г. <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>

DLive (2019 г.). DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report. GlobeNewsWire, 17 юли 2019 г. <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>

EU Counter-Terrorism Coordinator (2020 г.). 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>

Europol (2021 г.). European Union Terrorism Situation and Trend Report. <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat>

Farokhmanesh, M. (2018 г.). White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity. The Verge, 7 August 2018 <https://www.theverge.com/2018/8/7/17660308/white-supremacists-charlottesville-rally-discord-plan>

Forchtner, B. and Tominc, A. (2017 г.). Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube (Калашников и готварска лъжица: Неонацизъм, веганство и лайфстайл шоу за готвене в YouTube). *Food, Culture & Society* 20, no.3: 415-441

Gais, H. and Hayden, M. (2020 г.). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website. <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website>

Gonzalez, O. (2021 г.). QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says. CNet, 27 април <https://www.cnet.com/news/qanon-believers-and-anti-maskers-build-new-audiences-at-twitch-report-says/>

Gonzalez, O. (2019 г.). 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know. CNet, 7 ноември 2019 г. <https://www.cnet.com/news/8chan-8kun-4chan-endchan-what-you-need-to-know-internet-forums/>

Grayson, N. (2021 г.). Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem. Kotaku, 5 май 2021 г. <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>

Guhl, J., Ebner, J. and Rau, J. (2020 г.). The Online Ecosystem of the German Far-Right. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf>

Kaplan, A. (2021 г.). DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform. Media Matters, 19 януари 2021 г. <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>

Keen, F. (2020 г.). After 8chan. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>

Keen, F., Crawford, B. and Suarez-Tangil, G. (2020 г.). Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures. <https://crestresearch.ac.uk/resources/memetic-irony-and-the-promotion-of-violence-within-chan-cultures/>

Keierleber, M. (2021 г.). How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities. Fast Company, 1 февруари 2021 г. <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>

Kelly, M. (2021 г.). DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack. The Verge, 9 февруари 2021 г. <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>

Lewis, J. and Marsden, S. (2021 г.). Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research. file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf

Morgensen, C. и Holding Rand, S. (2019 г.). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>

Nagle, A. (2017 г.). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books

Patterson, D. (2019 г.). 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games. CBS News, 26 август 2019 г. <https://www.cbsnews.com/news/8chan-users-are-moving-to-discord-where-your-kids-are-playing-video-games/>

Plaum, A. (2020 г.). Fighting the infodemic, one game at a time. DW Innovation, 3 септември 2020 г. <https://innovation.dw.com/fighting-the-infodemic-one-game-at-a-time/>

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2020 г.) Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper videogames_15-17092020_en.pdf

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2020 г.) The Role of Hotbeds of Radicalisation. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_small_scale_meeting_hotbeds_conclusion_en.pdf

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2021 г.) The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_adhoc_pap_gamification_20210215_en.pdf

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2021 г.) Digital Terrorist and 'Lone Actors'. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_paper_small-scale_event_lone_actors_24022021_en.pdf

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2021 г.) It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_adhoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2021 г.) Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_c-n_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf

Мрежа за осведоменост по въпросите на радикализацията (RAN) (2021 г.) Spotlight: Digital Challenges. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/docs/spotlight_digital_challenges_en.pdf

Reuters (2015 г.). Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years. Reuters, 26 май 2015 г. <https://www.reuters.com/article/us-mideast-crisis-austria-idUSKBN0OB0LK20150526>

Schlegel, L. (2020 г.). Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, no. 23. <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359/223>

Schlegel, L. (2020 г.). No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/>

Schlegel, L. (2020 г.). Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence. *European Eye on Radicalization*, 17 март 2020 г. <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/>

Singer, P. and Brooking, E. (2018 г.). *LikeWar: The Weaponization of Social Media*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

Tassi, P. (2015 г.). How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]. Forbes, 14 November 2015 <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/?sh=10292d705549>

Tielemans, A. (2021 г.). A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/06/28/a-survey-of-violent-extremist-and-terrorist-activities-across-the-gaming-environment/>

UNOCD (2021 г.). Preventing violent extremism through sport: A practical guide.

https://www.unodc.org/documents/dohadeclaration/Sports/PVE/PVE_PracticalGuide_EN.pdf

Xiang, T. K. (2021 г.). Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/19/bridging-the-gap-between-counterterrorism-research-and-practice-through-game-based-learning/>

Won, Y. and Lewis, J. (2021 г.). Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/06/male-supremacism-borderline-content-and-gaps-in-existing-moderation-efforts/>

За автора:

Линда Шлегел е докторант в университета Goethe във Франкфурт и асоцииран изследовател в Института за изследване на мира във Франкфурт (PRIF). Тя е асоцииран сътрудник в Глобалната мрежа за екстремизъм и технологии (GNET) и modus | Център за приложни изследвания по дерадикализация (modus | zad).

ЗА ДА НАМЕРИТЕ ИНФОРМАЦИЯ ЗА ЕС

Онлайн

Информация за Европейския съюз на всички официални езици на ЕС е на разположение на уебсайта Europa на адрес: https://europa.eu/european-union/index_en

Публикации на ЕС

Можете да изтеглите или да поръчате безплатни или платени публикации на ЕС на адрес: <https://op.europa.eu/bg/web/general-publications/publications>. Редица безплатни публикации могат да бъдат получени от службата Europe Direct или от вашия местен информационен център (вж. https://european-union.europa.eu/contact-eu_bg).

Право на ЕС и документи по темата

За достъп до правна информация от ЕС, включително цялото право на ЕС от 1952 г. насам на всички официални езици на ЕС, посетете уебсайта EUR-Lex на адрес: <https://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=bg>

Отворени данни от ЕС

Порталът на ЕС за свободно достъпни данни (<https://data.europa.eu/bg>) предоставя достъп до набори от данни от ЕС. Данните могат да бъдат изтеглени и използвани многократно без заплащане, както за търговски, така и за нетърговски цели.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office
of the European Union