



Utilizarea de către extremiști a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor)

Perspective referitoare la măsurile de prevenire primară și secundară

Autor: **Linda Schlegel**, expertă externă a RAN

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

Utilizarea de către extremiști a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor)

Perspective referitoare la măsurile de prevenire primară și secundară

AVIZ JURIDIC

Acest document a fost elaborat pentru Comisia Europeană, dar reflectă numai opiniile autorilor. Comisia Europeană nu este răspunzătoare pentru nicio consecință care poate rezulta din reutilizarea acestei publicații. Mai multe informații despre Uniunea Europeană sunt disponibile pe internet (<http://www.europa.eu>).

Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2021

© Uniunea Europeană, 2021



Politica de reutilizare a documentelor Comisiei Europene este pusă în aplicare prin Decizia 2011/833/UE a Comisiei din 12 decembrie 2011 privind reutilizarea documentelor Comisiei (JO L 330, 14.12.2011, p. 39). Dacă nu se specifică altfel, reutilizarea acestui document este autorizată în temeiul unei licențe Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Aceasta înseamnă că reutilizarea este permisă, cu condiția menționării surselor și a indicării oricăror modificări.

Pentru a utiliza sau a reproduce elemente care nu sunt deținute de Uniunea Europeană, ar putea fi nevoie să solicitați permis iunea direct de la titularii drepturilor respective.

Introducere

În ultimii ani, în special de la atacul comis în 2019 în Christchurch (Noua Zeelandă) și transmis în direct, jocurile video, comunitățile de jucători și platformele online concepute pentru jocuri și activități conexe au intrat în centrul atenției politicilor, practicilor și mediului academic care lucrează la prevenirea și combaterea extremismului (violent) (P/CVE). Coordonatorul UE pentru combaterea terorismului a avertizat recent despre potențialul mediilor de jocuri digitale de a sprijini diverse activități teroriste și extremiste, inclusiv radicalizarea tinerilor.¹ Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) a clasificat platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) ca „cuiburi” pentru radicalizare.²

În mod similar, Raportul din 2021 privind situația terorismului și evoluția acesteia în UE (TE-SAT) detaliază faptul că atât jocurile video, cât și platformele de jocuri sunt utilizate din ce în ce mai mult pentru a răspândi ideologia extremistă și a disemina propagandă, mai ales de către protagoniștii extremei drepte. De asemenea, TE-SAT avertizează că pandemia de COVID-19 și creșterea ulterioară a timpului petrecut în fața ecranelor au contribuit la sporirea oportunităților extremiștilor de a contacta tinerii prin platformele de jocuri (și adiacente jocurilor).³ Se crede că extremiștii caută să „profite de publicul tânăr uriaș și de integrarea profundă a lumii jocurilor în cultura pop”.⁴

Concluziile recente ale RAN au prezentat o tipologie cu șase moduri în care conținutul legat de jocuri poate fi folosit de extremiști pentru a-și promova obiectivele. Acestea au inclus producția de jocuri video, modificarea jocurilor existente, utilizarea funcțiilor de chat din jocuri, utilizarea platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor), referințele culturale legate de jocuri și ludificarea.⁵ Documentul de față se concentrează asupra platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor). Trebuie menționat însă, de la început, că conținutul publicat pe astfel de platforme se bazează deseori pe referințe culturale legate de jocuri și, prin urmare, ambele tipuri se suprapun într-o oarecare măsură în discuția care urmează.

Prima parte a documentului examinează modul în care platformele tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor) au contribuit la activitățile extremiste. Platformele nedestinate jocurilor trebuie avute în vedere pe lângă platformele clasice axate pe jocuri. De asemenea, acest document va explora modul în care persoanele și organizațiile extremiste utilizează în mod strategic și organic platformele. A doua parte se concentrează asupra oportunităților de prevenire primară și secundară pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). Dată fiind experiența redusă cu măsurile de P/CVE pe aceste platforme, documentul prezintă considerații și recomandări de care ar trebui să se țină seama în elaborarea și implementarea eforturilor de prevenire în aceste medii.

Activitatea extremiștilor pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor)

Nu există o definiție clară a ceea ce constituie o platformă de jocuri, o platformă adiacentă jocurilor și platformele pe care apare conținut legat de jocuri. În cele ce urmează, sunt analizate principalele platforme tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor), care au fost create fie pentru jocuri, fie pentru comunitatea de jucători și au fost legate de activități extremiste. De asemenea, se va pune accentul pe celelalte platforme selectate asociate cu platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și cu conținut de acest tip, de exemplu, prin postări încrucșate, și trebuie avute în vedere ca un ecosistem mai amplu de conținut legat de jocuri.

(1) Coordonatorul UE pentru combaterea terorismului, 9066/20 *Online gaming in the context of the fight against terrorism* („Jocurile online în contextul luptei împotriva terorismului”)

(2) RAN, *The Role of Hotbeds of Radicalisation* („Rolul «cuiburilor» în radicalizare”)

(3) Europol, Raportul privind situația terorismului și evoluția acesteia în Uniunea Europeană

(4) Tielemans, *A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment* („Analiză a activităților extremiste violente și teroriste în mediul jocurilor”)

(5) RAN, *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives* („Utilizarea de către extremiști a jocurilor video – strategii și narațiuni”)

Platformele tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor)

Discord

Platforma Discord a fost creată ca un mijloc eficace de comunicare pentru jucătorii care joacă jocuri video împreună. Utilizatorii pot crea servere publice sau private cu forumuri, funcții de chat și comunicare audio și video pentru a se conecta cu jucători care împărtășesc aceeași viziune. Multe dintre serverele private sunt moderate de utilizatorii platformei. La nivel mondial, Discord are aproape 7 milioane de servere, peste 300 de milioane de conturi înregistrate și peste 140 de milioane de utilizatori activi, care nu comunică doar despre jocuri, ci au creat servere și pentru a discuta despre orice subiect imaginabil, de la sport până la politică și muzică.⁶ Deși Discord a fost concepută inițial special pentru jucători, a evoluat rapid într-o platformă de comunicare socială utilizată și de multe persoane care nu sunt jucători pasionați, ci vor doar să converseze cu alte persoane despre subiecte de interes. Discord face parte din ecosistemul digital⁷ al extremei drepte din diverse țări și găzduiește sute de servere private, în care sunt distribuite ideologii neonaziste, narațiuni ale extremei drepte și meme pline de ură. De asemenea, jucătorii pasionați ai platformei 8chan, acum închisă, ar fi luat umorul negru cu ei după ce au migrat pe Discord.⁸ În special unii dintre protestatarii „Unite the Right” din Charlottesville s-au conectat și s-au organizat prin intermediul serverelor Discord, dar platforma a fost folosită și de Boogaloo Boys, de susținătorii QAnon, precum și de alte grupuri și persoane de extremă dreapta.⁹ Platforma are legătură și cu membrii subculturii celibatului involuntar („incels”), întrucât aceștia intră în contact unii cu alții prin intermediul serverelor private pentru a comunica, dar și pentru a distribui conținut potențial dăunător.¹⁰

În pofida numeroaselor runde de excludere de pe platforme, inclusiv împotriva serverelor QAnon, Boogaloo Boys, Atomwaffen Division și ale altor grupuri de extremă dreapta, atât adepții extremei drepte, cât și *incels* rămân pe platformă.¹¹ Utilizatorii care creează servere pot adăuga etichete pentru descrierea temei principale a serverului, astfel încât ceilalți să poată identifica mai ușor serverele ce i-ar putea interesa. În prezent, există pe Discord 3 634 de servere cu eticheta „toxic”, 272 de servere cu eticheta „de dreapta”, 182 cu eticheta „ură”, 222 cu eticheta „nazist”, 177 cu eticheta „homofob” și 194 cu eticheta „incel”, în pofida eforturilor de excludere a acestora de pe platformă.¹² Întrucât acestea sunt doar etichetele afișate public, probabil că numărul de servere cu conținut plin de ură este mult mai mare decât indică aceste cifre. Uneori, descrierile serverelor specifică cine are permisiunea să se înscrie, de exemplu, „fără minorități, fără femei, fără persoane de culoare” sau menționează că un anumit server este utilizat în scopuri de validare, cum ar fi „Verificarea prietenilor fasciști”. Acesta din urmă sugerează că anumite servere Discord sunt utilizate ca mijlocitori înainte de a adăuga membri noi fie pe servere Discord private mai ascunse, fie la grupuri de pe alte platforme.

În pofida numeroaselor runde de excludere de pe platforme, inclusiv împotriva serverelor QAnon, Boogaloo Boys, Atomwaffen Division și ale altor grupuri de extremă dreapta, atât adepții extremei drepte, cât și *incels* rămân pe platformă.¹¹ Utilizatorii care creează servere pot adăuga etichete pentru descrierea temei principale a serverului, astfel încât ceilalți să poată identifica mai ușor serverele ce i-ar putea interesa. În prezent, există pe Discord 3 634 de servere cu eticheta „toxic”, 272 de servere cu eticheta „de dreapta”, 182 cu eticheta „ură”, 222 cu eticheta „nazist”, 177 cu eticheta „homofob” și 194 cu eticheta „incel”, în pofida eforturilor de excludere a acestora de pe platformă.¹² Întrucât acestea sunt doar etichetele afișate public, probabil că numărul de servere cu conținut plin de ură este mult mai mare decât indică aceste cifre. Uneori, descrierile serverelor specifică cine are permisiunea să se înscrie, de exemplu, „fără minorități, fără femei, fără persoane de culoare” sau menționează că un anumit server este utilizat în scopuri de validare, cum ar fi „Verificarea prietenilor fasciști”. Acesta din urmă sugerează că anumite servere Discord sunt utilizate ca mijlocitori înainte de a adăuga membri noi fie pe servere Discord private mai ascunse, fie la grupuri de pe alte platforme.

Steam

Steam este cea mai mare platformă de distribuție digitală de jocuri pentru PC și a avut peste 120 de milioane de utilizatori activi în 2020.¹³ Pe lângă jocuri, Steam găzduiește videoclipuri înregistrate Let's Play, un forum de discuții, lucrări artistice, capturi de ecran, ghiduri și un „atelier” pentru a prezenta modificări efectuate de utilizatori ale unor jocuri populare. În 2016, platforma Steam a fost implicată în atacul de la München, deoarece atacatorul participa la discuții pe forumuri Steam care preaslăveau atacurile armate în masă și propagau discursuri antimusulmane.¹⁴

În 2019, o persoană a fost arestată pentru că a postat amenințări împotriva țintelor evreiești „de mare valoare” și s-a lăudat pe Steam scriind „Vreți să vedeți un atac armat în masă cu un număr de morți de peste 30 de suboameni?”¹⁵ Așa cum arată cercetările ADL, Steam pare să adăpostească un număr semnificativ de extremiști de dreapta și adepți ai supremației albilor, care își exprimă opiniile în fotografiile din profil, în nume, în descrierile biografice și în forumurile de discuții. Unii dintre ei, inclusiv un utilizator având codul numeric 1488 (14 ca trimitere la „Trebuie să securizăm existența poporului nostru și un viitor pentru copiii albi” și 88 ca trimitere la „Heil Hitler”), au obținut insigne de „ambasador al

⁽⁶⁾ Statistici preluate de pe: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

⁽⁷⁾ Extrema dreaptă este utilizată aici ca termen generic care înglobează atât dreapta radicală, cât și extremismul de dreapta.

⁽⁸⁾ Patterson, *8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games* („Utilizatorii 8chan se mută pe Discord, unde copiii voștri joacă jocuri video”)

Guhl et al, *The Online Ecosystem of the German Far-Right* („Ecosistemul online al extremei drepte germane”)

⁽⁹⁾ Farokhmanesh, *White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity* („S-ar putea ca adepții supremației albe care au utilizat Discord pentru a plănuși mitingul din Charlottesville să își piardă în curând anonimatul”)

Brewster, *Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader* („Dezvăluire: FBI a percheziționat conversațiile de pe Discord ale liderului «Unite The Right»”)

⁽¹⁰⁾ Morgensen & Holding Rand, *Angry Young Men* („Bărbați tineri furioși”)

⁽¹¹⁾ Allyn, *Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities* („Aplicația de chat de grup Discord afirmă că a interzis peste 2 000 de comunități extremiste”)

Alexander, *Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers* („Discord înlătură toate serverele extremei drepte, naționaliștilor albi și cu conținut plin de ură”)

Clayton, *Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year* („Discord a șters mii de servere «extremiste violente» anul trecut”)

⁽¹²⁾ Cifre preluate de pe disboard.org la 22 mai 2021

⁽¹³⁾ Statistici preluate de pe: <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* („Amenințarea crescândă a extremismului de dreapta cultivat online”)

⁽¹⁵⁾ ADL, *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists* („Acesta nu este un joc: cum adăpostește Steam extremiști”)

comunității pe Steam, însemnând nivelul lor ridicat de implicare în comunitatea Steam. De asemenea, utilizatorii i-au omagiat pe atacatorii din Oslo și Christchurch, adresându-i celui din urmă laude cum ar fi „Te-am văzut cum ai dominat în simulatorul de eliminare a kebaburilor și am vrut să spun bravo!”.¹⁶ La fel ca Discord, și Steam funcționează parțial ca un site de comunicare socială, cu forumuri de discuții și un grad înalt de implicare a utilizatorilor. Astfel, discuțiile pot trece fluid de la jocuri la ideologie politică.

Twitch

Twitch este o platformă de streaming în direct care se mândrește cu 9,5 milioane de autori de streaming activi. În medie, utilizatorii vizionează 2 miliarde de ore de transmisiuni în fiecare lună. Dintre aceștia, peste 70 % au vârste cuprinse între 16 și 34 de ani.¹⁷ Deși platforma a fost dezvoltată inițial să găzduiască transmisiuni despre jocuri, în prezent există transmisiuni despre o mare varietate de subiecte, inclusiv despre activități în aer liber, sporturi (electronice), gătit, arte și meșteșuguri, muzică, animale, talk-show-uri politice, podcasturi și despre „simple conversații”.

Se știe că transmisiunile în direct sunt dificil de monitorizat, nu doar fiindcă se întâmplă în direct, ci și pentru că măsurile de detecție sunt mai puțin eficiente în cazul vorbelor decât, de exemplu, în cazul textului, în care pot fi efectuate căutări după cuvinte-cheie. Mai mult, transmisiunile pot dispărea pur și simplu după ce se încheie, analizarea lor fiind aproape imposibilă dacă nu sunt vizionate în timp real. Când criminalul de la Halle și-a transmis atacul pe Twitch, în 2019, videoclipul a fost dat jos în 35 de minute, fiind urmărit de „doar” circa 2 200 de persoane.¹⁸ Cu toate acestea, transmisiunea a fost descărcată și a fost răspândită apoi pe alte platforme, inclusiv pe Twitter și pe grupurile de extremă dreapta de pe Telegram, unde a acumulat peste 72 000 de vizualizări în primele cinci zile după atac.¹⁹ Acest lucru arată popularitatea acestor transmisiuni, chiar dacă sunt date jos rapid de pe site-ul web original.

Pe lângă atacul transmis în direct, platforma Twitch fost implicată în finanțarea involuntară a unor protagoniști ai extremei drepte, care câștigă bani din transmisiunile de jocuri video în timp ce își diseminează mesajele politice și dezinformările. Acestea includ dezinformări despre COVID-19, măști, alegerile prezidențiale din SUA din 2020 și ideile QAnon, dar și narațiuni ale influencerilor Proud Boys și ale extremei drepte. Și influencerii extremei drepte beneficiază de pe urma popularității lor pe Twitch, deoarece urmăritorii le donează sume considerabile – într-un caz, 84 000 USD pentru ziua de naștere a unui influencer.²⁰

DLive

Platforma DLive, care a fost creată ca alternativă la streamingul pe YouTube și Twitch, înregistra peste 125 000 de autori de transmisiuni activi și a raportat 5 milioane de utilizatori activi lunari în aprilie 2019.²¹ La fel ca Twitch, DLive nu găzduiește doar transmisiuni pe tema jocurilor, ci și pe o varietate de alte subiecte, precum și evenimente digitale și un „hub al comunității” pentru a posta alte tipuri de conținut. Platforma este „ludificată” parțial, întrucât cei care vizionează transmisiunile sunt recompensați pentru interacțiunea continuă cu autorii de transmisiuni și au șansa de a câștiga Lemon, o monedă din cadrul platformei, dintr-un „cufăr cu comori”. Deși unii autori de transmisiuni extremiști de dreapta și adepții ai supremației albilor au fost excluși de pe platformă,²² DLive este considerată în continuare un „paradis al extremiștilor” și o „nouă casă primitoare” pentru eforturile de propagandă ale drepte. Această situație se datorează în principal moderării indulgente a conținutului, care permite discursul de incitare la ură, antisemitismul și elogierea nazismului, precum și apelurile la violență.²³ Există îngrijorarea crescândă că publicul tânăr s-ar putea radicaliza după ce i se atrage atenția prin transmisiunile de jocuri și autorii de transmisiuni versați de extremă dreapta le inoculează încet ideologia extremistă.²⁴

De exemplu, identitaristul Martin Seller are aproape 12 000 de urmăritori pe DLive și transmite conținut cu regularitate. De asemenea, utilizează DLive pentru a-și promova celelalte canale de pe Trovo, Telegram,

⁽¹⁶⁾ Ibid.

⁽¹⁷⁾ Statistici preluate de pe: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

⁽¹⁸⁾ BBC, *Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch* („Atacul armat din Germania: 2 200 de persoane l-au urmărit pe Twitch”)

⁽¹⁹⁾ Counter Extremism Project, *Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram* („Conținutul extremist online: atacul armat de la sinagoga germană difuzat pe Twitch proliferază pe Telegram”)

⁽²⁰⁾ Browning, *Extremists find a financial lifeline on Twitch* („Extremiștii găsesc sprijin financiar pe Twitch”)

Grayson, *Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem* („Platforma Twitch nu este copleșită de extremiști de dreapta, dar are o mare problemă cu dezinformarea”)

Gonzalez, *QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says* („Adepții QAnon și cei care se opun purtării măștilor își creează un public nou pe Twitch, potrivit unui raport”)

⁽²¹⁾ DLive, *DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report* („Potrivit unui nou raport, numărul utilizatorilor activi zilnic ai platformei DLive a crescut de șase ori”)

⁽²²⁾ Cohen, *White nationalists are moving from YouTube to DLive* („Naționaliștii albi se mută de pe YouTube pe DLive”)

⁽²³⁾ D'Anastasio, *A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven* („Un site de transmisiuni de jocuri în direct a devenit paradisul extremiștilor”)

Andrews & Pym, *The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers* („Site-urile web susțin influencerii de extremă dreapta din Regatul Unit”)

⁽²⁴⁾ Keierleber, *How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities* („Cum recrutează adepții supremației albilor luptători culturali adolescenți în comunitățile de jucători”)

Gab și altele, precum și pentru a solicita donații de la urmăritorii săi. Organizația The Southern Poverty Law Center a constatat că mai multe personalități ale extremei drepte din SUA și Europa câștigă sume semnificative de bani din transmisiuni pe DLive; unii dintre aceștia ar obține chiar sute de mii de euro.²⁵ Platforma a fost asociată cu diverse cazuri de dezinformare, extremism și violență. În timpul pandemiei de COVID-19 și înaintea alegerilor din SUA din 2020, autorii de transmisiuni adepți ai extremei drepte au răspândit discursuri conspiraționiste despre virus și despre evenimentele politice pe DLive.²⁶ QAnon a fost și continuă să fie un alt subiect popular al transmisiunilor.²⁷ Prin urmare, DLive a jucat un rol principal și înaintea, și în timpul evenimentelor din 6 ianuarie 2021, când Capitoliul din SUA a fost luat cu asalt. Unii atacatori au transmis în direct evenimentul și au implicat publicul care viziona transmisiunea lor, care a trimis donații și și-a exprimat sugestiile de a „sparge ferestrele” sau de a „spânzura toți membrii Congresului”. Acest eveniment a dus la punerea sub lupă a platformei DLive de către Congres.²⁸

PlayStation și alte console

Peste 100 de milioane de utilizatori se conectează, comunică și se joacă prin intermediul PlayStation Network (PSN) de la Sony.²⁹ Utilizatorii pot forma grupuri de chat sau pot discuta cu alții în timp real, prin intermediul dispozitivelor vocale. S-a bănuie că autorii atacului din noiembrie 2015 de la Paris au utilizat PSN pentru a-și organiza acțiunea coordonată, evitând să fie detectați.³⁰ Unii consideră că comunicarea vocală prin intermediul PlayStation este mai dificil de monitorizat decât conversațiile private de pe WhatsApp, deoarece comunicarea audio lasă mai puține dovezi care pot fi depistate de agențiile de securitate. Probleme similare pot apărea pe console cum ar fi Xbox Live.³¹ De asemenea, consolele pot fi utilizate pentru stocarea de conținut extremist, așa cum ilustrează procesul împotriva unui austriac de 14 ani care ar fi descărcat planuri de creare a unei bombe și le-a stocat pe PlayStation.³²

Alte platforme de avut în vedere

Forumurile de jocuri

Pe lângă platformele adiacente jocurilor despre care am discutat, există o multitudine de forumuri de jocuri mai mult sau mai puțin specializate.³³ De exemplu, pe Reddit, există peste 30 de milioane de membri care discută despre conținut legat de jocuri în r/gaming, iar pe forumul MMORPG există 1,3 milioane de comentarii doar în forumul de discuții generale „Pub” și sute de mii în alte secțiuni ale forumului. Forumul Minecraft are peste 5 milioane de membri și sute de mii de utilizatori discută zilnic despre jocurile lor Ubisoft preferate pe forumul companiei. Lista de forumuri de jocuri disponibile online este lungă, dar concluziile de bază sunt următoarele: în fiecare zi, milioane de utilizatori discută despre mii de jocuri într-un număr tot mai mare de forumuri de jocuri și legate de jocuri. Deși niciunul dintre aceste forumuri nu a fost corelat în mod specific cu activități extremiste, este aproape sigur că există o suprapunere între utilizatorii forumurilor și persoanele radicalizate. Însă prevalența conținutului extremist pe aceste platforme este dificil de estimat. Nu este întotdeauna ușor de stabilit dacă acestea au fost utilizate pentru diseminarea propagandei sau pentru recrutare. Cu toate acestea, în teorie, aceste forumuri sunt un mijloc eficient de adresare către milioane de persoane interesate de jocuri.

YouTube

În plus față de site-urile de streaming mai specializate, cum ar fi Twitch și DLive, există posibilitatea de a transmite și încărca conținut legat de jocuri și pe YouTube, cea mai mare platformă de videoclipuri din lume, care înregistrează, în medie, un miliard de ore de conținut vizionate pe zi.³⁴ Sunt incluse transmisiunile video în direct cu posibilitatea celor care le vizionează de a comenta în timp real, precum și conținutul înregistrat în prealabil sau înregistrările transmisiunilor în direct.

Autorii extremiști care transmit conținut au oportunități multiple. În primul rând, transmisiunile în direct sunt dificil de moderat în timp real, chiar și pe o platformă majoră cum este YouTube. Această situație este valabilă

⁽²⁵⁾ Gais & Haiden, *Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website* („Extremiștii încasează bani de pe urma unui site de jocuri care vizează tinerii”)

⁽²⁶⁾ Bergengruen, *How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online* („Cum încasează bani online personalitățile extremei drepte și teoreticienii conspirațiilor de pe urma pandemiei”)

⁽²⁷⁾ Kaplan, *DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform* („Deși DLive a luat măsuri drastice împotriva unor extremiști în urma atacului de la Capitoliu, susținătorii QAnon rămân pe platformă.”)

⁽²⁸⁾ D'Anastasio, *A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven* („Un site de transmisiuni de jocuri în direct a devenit paradisul extremiștilor”)

Kelly, *DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack* („În urma atacului de la Capitoliu, platforma DLive este supusă controlului”)

⁽²⁹⁾ Statistici preluate de pe: <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

⁽³⁰⁾ Day, *Why terrorists love PlayStation 4* („De ce adoră teroriștii PlayStation 4”)

⁽³¹⁾ Tassi, *How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]* („Cum s-ar putea ca teroriștii ISIS să fi utilizat PlayStation pentru a discuta despre și a plănuie atacuri [Actualizat]”)

⁽³²⁾ Reuters, *Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years* („Adolescentul din cazul austriac de terorism «Playstation» primește o condamnare de doi ani”)

⁽³³⁾ A se vedea <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> și https://blog.feedspot.com/gaming_forums/ pentru forumuri populare de jocuri

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

Îndeosebi în cazul în care conținutul video este disimulat sub forma unui canal de gătit sau de jocuri și doar afirmațiile verbale dezvăluie o anumită ideologie politică. Având în vedere că încă sunt disponibile pe YouTube canale cum ar fi *Baklava Küche* (Bucătăria Baklava), care pretinde că este un canal de gătit, dar, în realitate, comunică ideologia neonazistă³⁵, conținutul legat de jocuri poate fi utilizat în mod similar pentru a ascunde mesaje extremiste în spatele unei alte activități. În al doilea rând, postarea de conținut pe o platformă tradițională cum ar fi YouTube, chiar dacă ulterior acesta este șters, ar putea crește audiența autorilor de transmisiuni și i-ar putea încuraja pe unii dintre cei care vizionează transmisiunile să urmărească unii autori pe platforme mai puțin reglementate, cum ar fi DLive. Ne putem imagina, de asemenea, postarea încrucișată de transmisiuni în direct pe Twitch sau DLive înregistrate pe YouTube pentru creșterea popularității, la fel ca în cazul transmisiunilor postate pe Telegram.³⁶ În al treilea rând, conținutul despre jocuri care are legătură directă cu organizațiile extremiste este disponibil pe platformă. De exemplu, pentru seria de jocuri video ale Hezbollah *Special Forces și Heimatdefender: Rebellion*, un joc asociat cu filiala de limbă germană a mișcării identitare³⁷, materialele video Let's Play sunt disponibile gratuit pe YouTube. Această situație este deosebit de îngrijorătoare având în vedere că *Heimatdefender* a fost inclus în indicele german al materialelor periculoase. Per ansamblu, legătura dintre platformele adiacente jocurilor și YouTube este dublă. În primul rând, conținutul legat de jocuri, cum ar fi materialele video Let's Play ale jocurilor extremiste, poate fi postat direct pe platformă. În al doilea rând, conținutul creat pe platforme adiacente jocurilor, în special transmisiunile, poate fi postat încrucișat pe YouTube pentru creșterea audienței. Cel mai important, s-ar putea dezvolta această legătură și cu alte platforme bazate pe materiale video și aceasta nu este neapărat specifică YouTube.

Forumurile online de tip „chan” și forumurile bazate pe imagini

Forumurile online de tip „chan” și forumurile bazate pe imagini, cum ar fi 4chan, 8kun (denumit anterior 8chan), Endchan și altele au fost asociate, de asemenea, cu conținutul legat de jocuri și cu extremismul. Prin urmare, ar trebui incluse în ecosistemul mai vast al platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor) relevante). Deși sunt dificil de găsit statistici despre utilizatori, datele sugerează că utilizatorul obișnuit este bărbat cu vârsta între 16 și 34 de ani, interesat de jocuri video, tehnologie și animeuri.³⁸ La un moment dat, forumul 8chan, interzis în prezent, a acumulat peste 5 000 de postări pe oră, devenind o platformă animată și populară înainte de a fi interzisă³⁹, iar 4chan a atras circa 27 700 000 de vizitatori unici pe lună în 2020.⁴⁰ Forumurile online de tip „chan” au fost principalul mijloc de exprimare a atacurilor misogine, cum ar fi #gamergate din partea actorilor din „manosferă”, unii dintre ei având legături cu protagoniști de extremă dreapta.⁴¹ De asemenea, forumurile de acest tip au fost implicate în răspândirea discursurilor rasiste, antisemite și extremiste,⁴² exprimate adesea prin meme „umoristice”⁴³, dar și prin clasamentele virtuale ale autorilor de extremă dreapta și ale utilizatorilor care și-au exprimat dorința de a „bate scorul” unui atacator.⁴⁴ Mai mulți autori ai unor atacuri, inclusiv cei din Christchurch, El Paso, Bærum și Halle, au postat comentarii și manifeste pe forumurile de tip „chan” înainte de comiterea atacurilor.⁴⁵ De asemenea, manifestul atacatorilor din Halle conținea mai multe trimiteri la cultura chan și la jocuri, inclusiv „realizări” cum ar fi „*Crusty Kebab: Burn down a Mosque*” („Kebab crocant: ardeți o moschee”).⁴⁶ Este ilustrată astfel legătura strânsă dintre cultura chan, referințele culturale din jocuri și ludificare, precum și relația dintre conținutul legat de jocuri și elogiarea acțiunilor violente pe acest tip de platforme.

Conținutul legat de jocuri de pe platformele nedestinate jocurilor

Teoretic, orice platformă ar putea fi transformată într-o platformă adiacentă jocurilor dacă suficient de mulți utilizatori postează și consumă conținut legat de jocuri pe aceasta, deși platformele clasice adiacente jocurilor au fost concepute special pentru comunitatea de jucători. Există o suprapunere considerabilă între conținutul postat pe platformele clasice adiacente jocurilor și alte rețele de comunicare socială. În plus, platformele adiacente jocurilor se transformă din ce în ce mai mult în site-uri de comunicare socială, unde

⁽³⁵⁾ Forchtner & Tomic, *Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube* („Kalașnikov și lingura de gătit: neonazismul, veganismul și un show culinar și de stil de viață pe YouTube”)

⁽³⁶⁾ Counter Extremism Project, *Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram* („Conținutul extremist online: atacul armat de la sinagoga germană difuzat pe Twitch proliferază pe Telegram”)

⁽³⁷⁾ Schlegel, *No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game* („Nu este o joacă de copil: jocul video «patriotic» al mișcării identitare”)

⁽³⁸⁾ Gonzalez, *8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know* („8chan, 8kun, 4chan, Endchan: ce trebuie să știți”)

⁽³⁹⁾ Keen, *After 8chan* („După 8chan”)

⁽⁴⁰⁾ Keen et al, *Meme Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures*, („Ironia memetică și promovarea violenței în culturile chan”), p. 8

⁽⁴¹⁾ Nagle, *Kill All Normies* („Omorâți conformiștii”)

Crawford, *Chan Culture and Violent Extremism* („Cultura chan și extremismul violent”)

⁽⁴²⁾ Brace, *The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem* („Rolul forumurilor chan în ecosistemul online al extremei drepte”)

⁽⁴³⁾ RAN, Nu mai este amuzant. Utilizarea umorului de către extremiștii de dreapta

⁽⁴⁴⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?*, p. 15 („Extremismul jumanji?”)

⁽⁴⁵⁾ Keen et al, *Meme Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures*, („Ironia memetică și promovarea violenței în culturile chan”), p. 8

⁽⁴⁶⁾ Ibid.

utilizatorii discută despre alte subiecte decât jocurile. Astfel, distincția dintre platformele adiacente jocurilor și alte site-uri de comunicare socială se estompează și mai mult. Așa cum s-a discutat, protagoniștii marginali și extremiști, de exemplu, transmit conținut pe Twitch, apoi repostează înregistrările pe Telegram, crescând audiența și arhivând transmisiunile în caz că acestea sunt șterse de pe platforma de transmisiuni.⁴⁷ Odată descărcate, conținuturile transmise pot reapărea oriunde, pe orice platformă și pot ajunge la utilizatorii care nu vizitează frecvent Twitch sau DLive. Și Instagram permite transmisiunile în direct, care sunt dificil de monitorizat în timp real, precum și materiale video mai lungi postate pe IGTV. Apare astfel încă o oportunitate de a posta încrucișat conținut cu scopul de a crește audiența. De asemenea, crește probabilitatea ca platformele mai mici să devină brusc platformele preferate pentru postarea sau postarea încrucișată de conținut legat de jocuri și de alte materiale de propagandă atunci când platformele mai mari se implică în eforturi de excludere de pe platforme a acestor protagoniști, prezentând riscuri considerabile în ceea ce privește moderarea.

De exemplu, VidMe avea doar șase angajați și niciunul nu vorbea arabă atunci când Daesh a pus stăpânire asupra platformei, în 2014-2015.⁴⁸ Deși videoclipurile Daesh ar putea fi identificate ca fiind propagandă relativ ușor, s-ar putea ca acest lucru să nu fie valabil pentru conținutul legat de jocuri și, dacă platformelor mai mici le lipsesc cunoștințele despre subculturi pentru a identifica conținutul legat de extremism, eliminarea și moderarea acestuia ar putea dura mult mai mult decât în cazul VidMe.

În general, este ușor de deslușit o legătură clară cu alte două categorii din tipologia RAN: referințele culturale la jocuri și ludificarea.⁴⁹ La fel ca transmisiunile legate de jocuri, ambele pot apărea pe orice platformă. Nu este obligatoriu ca discuțiile despre jocuri, utilizarea limbajului specific jocurilor și a referințelor la acestea, însușirea imaginilor din *Call of Duty* și alte jocuri din materialele video de propagandă, memele cu umor negru despre jocuri și propaganda ludificată să rămână pe platformele adiacente jocurilor și pe forumurile online de tip „chan”; acestea se pot răspândi în ecosistemul mai vast. De exemplu, deși ludificarea a fost observată deseori pe serverele Discord, aceasta ar putea să apară și pe platforme precum Instagram sau Facebook⁵⁰ și nu există nicio barieră în calea discutării referințelor culturale din jocuri pe alte platforme. Un exemplu este celebra postare pe Twitter a unui recrutor Daesh: „Poți sta acasă și juca Call of Duty sau poți veni și răspunde adevăratei chemări la datorie... alegerea îți aparține”.⁵¹ Conținutul legat de jocuri se poate răspândi ușor pe alte platforme, transformând, practic, secțiuni din aceste platforme în medii digitale adiacente jocurilor. Prin urmare, nu doar platformele tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor) ar trebui avute în vedere în discuțiile despre conținutul extremist legat de jocuri, ci și ecosistemul mai vast de platforme pe care este postat acest tip de conținut. Acest ecosistem trebuie actualizat permanent, deoarece conținutul legat de jocuri apare pe diverse (noi) platforme.

⁽⁴⁷⁾ Counter Extremism Project, *Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram* („Conținutul extremist online: atacul armat de la sinagoga germană difuzat pe Twitch proliferază pe Telegram”)

⁽⁴⁸⁾ Singer și Brooking, *LikeWar*, p. 247

⁽⁴⁹⁾ RAN, *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives* (Utilizarea de către extremiști a jocurilor video – strategii și narațiuni), p. 3

⁽⁵⁰⁾ RAN, *The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE* („Ludificarea extremismului violent și învățăminte pentru prevenirea și combaterea extremismului violent”), p. 9

⁽⁵¹⁾ Schlegel, *Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence* („Auziți chemarea la datorie? Ludificarea radicalizării și violenței extreme”)

Învățămintele-cheie

1. Există conținut extremist pe aproape toate platformele de jocuri (și adiacente jocurilor), de la transmisiuni până la meme-uri cu umor negru și apelurile la violență. O cantitate considerabilă din acest conținut este legată de jocuri.
2. Aceste platforme nu sunt inerent periculoase. Ele sunt utilizate de extremiști la fel ca orice altă platformă digitală. De asemenea, marea majoritate a conținutului de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) nu are legătură cu extremismul.
3. În multe cazuri, platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) funcționează parțial ca site-urile de comunicare socială. Acestea încurajează discuțiile între utilizatori și în transmisiunile în direct pe subiecte diverse, inclusiv ideologia politică. Protagonistii marginali și extremiști utilizează aceste platforme pentru a comunica unii cu ceilalți și cu potențiali noi recruți, exprimându-și adesea opiniile prin intermediul profilurilor și postărilor.
4. Moderarea conținutului, în special în transmisiunile în direct, este dificil de realizat în timp real, mai ales atunci când acestea nu sunt în limba engleză.
5. Pentru a avea o viziune globală, trebuie luat în considerare întregul ecosistem de conținut legat de jocuri de pe toate platformele, nu doar de pe platformele tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor). De multe ori, conținutul de pe platformele tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor) este postat încrucișat sau reapare pe alte platforme, crescând audiența și dificultatea de a șterge aceste postări.

Utilizarea strategică și organică a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor)

Întrebările logice care urmează având în vedere prezența extremiștilor și a conținutului propagandistic pe platformele tradiționale de jocuri (și adiacente jocurilor) sunt cum este direcționată această prezență și dacă conținutul este diseminat descendent. În caz contrar, s-ar putea ca diseminarea să se petreacă în mod natural și conținutul să apară pe platforme în mod ascendent. La fel ca în multe alte contexte, pot fi observate ambele situații. Cu toate acestea, trebuie stabilit dacă, într-un mediu digital atât de fragmentat și dat fiind tendința de organizare mai puțin formală a activităților extremiste, se poate vorbi despre utilizarea descendentă sau ascendentă a platformelor. Poate fi mai exact să vorbim despre utilizarea strategică și organică a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor).

Utilizarea strategică

Prezența influencerilor de dreapta și de extremă dreapta pe platforme cum ar fi DLive, plasarea propriilor jocuri ale extremiștilor, de exemplu, *Heimatdefender*, pe platforme mari cum este Steam, și existența serverelor Discord destinate grupurilor cum ar fi Atomwaffen Division (în prezent, exclus de pe platformă), sugerează că există un element strategic al prezenței extremiste pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). În primul rând, crește audiența și atenția. Publicitatea pentru *Heimatdefender* pe Steam a generat multă atenție pentru joc, chiar și înainte de lansarea acestuia. Probabil că aceasta a dus la creșterea numărului de descărcări ale jocului, deși Steam a refuzat, în cele din urmă, să îl găzduiască. Și simpla sa prezență poate contribui la creșterea audienței și atenției acordate influencerilor extremiști pe astfel de platforme, care pot fi găsiți, contactați și își pot disemina mesajul către un public potențial larg pe acestea. Așa cum s-a discutat, adesea există milioane de utilizatori pe fiecare platformă și este util din punct de vedere strategic ca protagoniștii extremiști să își disemineze mesajele prin intermediul unor astfel de canale populare.

În al doilea rând, protagoniștii extremiști utilizează adesea platforme multiple simultan în scopuri diferite și ca plan de rezervă, în caz să sunt excluși de pe o platformă. Obiectivul este să influențeze cât mai mulți

utilizatori posibil, pe cât mai multe canale posibil și să se asigure să excluderea lor de pe o platformă nu duce la o scădere considerabilă a audienței. Prin urmare, influenceri ca membrul mișcării identitare Martin Sellner folosesc conturile DLive și pentru a-și promova prezența pe alte platforme. Așadar, unele platforme de jocuri (și adiacente jocurilor) pot fi utilizate doar pentru că acești protagoniști nu au fost excluși (încă) de pe aceste site-uri. Odată cu presiunea crescândă asupra companiilor care exploatează site-uri de media (și de comunicare socială) de a exclude protagoniștii extremiști de pe platforme, spațiile pentru jocuri (și adiacente jocurilor) au devenit un refugiu logic.

În alt treilea rând, îndeosebi Discord are și avantajul că deține servere private. Extremiștii le pot utiliza pentru a comunica și a se organiza fără prea multe interferențe din exterior, deoarece multe servere sunt moderate de utilizatori. Aici, comunicarea internă și posibilă recrutare pot avea loc și conținutul extremist sau meme-urile cu umor negru pot fi distribuite liber, fără a provoca reacții ostile. Cu toate acestea, așa cum am observat, Discord a depus eforturi substanțiale de a șterge serverele cu legături evidente cu organizațiile extremiste. Dacă Discord este utilizat în continuare în mare măsură pentru comunicarea în cadrul grupurilor, aceasta se desfășoară mai în secret decât anterior. Cu toate acestea, unele servere rămân etichetate fățiș cu termeni ca „nazist” și alți termeni similari.

În afară de simpla prezență strategică, conținutul diseminat pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) poate fi și strategic. Așa cum se afirmă într-un document recent al RAN cu privire la utilizarea strategică a umorului de către protagoniștii extremei drepte, extremiștii și mișcările lor trebuie să fie „antrenante și participative”⁵² pentru a avea succes în era digitală. O parte din atractivitatea strategică a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor) este că au ambele calități.

Utilizatorii se întâlnesc pe aceste platforme pentru a se juca și a discuta despre activități recreative distractive. Oricine este interesat poate să participe la discuție într-o transmisiune în direct, poate posta o memă amuzantă sau să comenteze despre o lucrare artistică despre jocuri distribuită de alți utilizatori. Așadar, platformele reprezintă mediul ideal pentru inițierea în ideologia extremistă exprimată prin meme „amuzante” obscure, referințe la jocuri și mesaje „incorecte politic”.

Întrucât anumite părți din cultura jocurilor suferă de misoginie, de excluderea minorităților și femeilor și de exprimări ale violenței și urii, este ușor să se camufleze pentru a evita detectarea. De asemenea, este chiar mai ușor să se utilizeze conținutul deja existent în unele spații pentru jocuri pentru „a-i cunoaște în mediul lor”. Acest lucru înseamnă exploatarea nemulțumirilor și modurilor de comunicare ale potențialilor noi recruți pentru a facilita procesele de radicalizare. În plus, conținutul legat de jocuri are o mare atractivitate culturală pop, întrucât este familiar multor oameni, îndeosebi bărbăților tineri.⁵³ La fel ca alte referințe la cultura pop, utilizarea conținutului legat de jocuri poate crește atractivitatea propagandei extremiste atât în spațiile pentru jocuri, cât și în afara lor, așadar folosirea acestui tip de referințe are o utilitate

strategică.

Există îngrijorări, de asemenea, legate de tacticile de racolare utilizate de protagoniștii extremiști pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și de chat. Un document recent al RAN cu privire la acest subiect a avertizat că autorii racolărilor s-ar putea juca cu alți utilizatori, ar putea discuta cu ei în timpul jocului, după aceea ar putea încerca să direcționeze conversația către sentimente de furie sau alte nemulțumiri, pe care ar putea căuta apoi să le exploateze în conversații ulterioare, creând posibilitatea de a facilita procesele de radicalizare. De asemenea, protagoniștii extremiști pot apela la sentimentele de singurătate ale jucătorului, la nesiguranțele sale și la alți potențiali factori de risc pe care îi descoperă în timp ce joacă jocuri video cu acesta.⁵⁴ Astfel de activități de racolare pot avea loc în conversațiile din cadrul jocurilor, dar și pe serverele Discord, prin comunicare video în timpul jocului sau pe platformele de transmisiuni în direct, cum ar fi Twitch. Este important de reținut că se consideră mai mare probabilitatea ca protagoniștii extremei drepte să utilizeze

conținut umoristic și să vizeze grupuri mari atunci când încearcă să se implice în racolare, în timp ce islamiiștii pot aborda racolarea mai individualizat.⁵⁵ Această convingere trebuie însă susținută empiric de viitoarele eforturi de cercetare.

Utilizarea organică

Platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) sunt utilizate și într-un mod ascendent sau organic de către persoanele asociate cu convingeri extremiste.

În primul rând, există o suprapunere între jucători și persoanele radicalizate. Cu un număr estimat de 2,5 miliarde de jucători în întreaga lume, ar fi foarte surprinzător dacă nu ar exista persoane radicalizate care joacă jocuri video și comunică cu plăcere cu alte persoane prin platformele de jocuri (adiacente jocurilor).

⁽⁵²⁾ RAN, Nu mai este amuzant. Utilizarea umorului de către extremiștii de dreapta, p. 4

⁽⁵³⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?* („Extremismul jumanji?”)

⁽⁵⁴⁾ RAN, *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities* („Tactici de racolare virtuală pe platformele de jocuri video și pe platformele adiacente jocurilor: amenințări și oportunități”).

⁽⁵⁵⁾ Ibid., p. 4

Totuși, nu există dovezi care să sugereze existența unei legături cauzale între plăcerea de a juca jocuri video și riscul radicalizării. Cu toate acestea, deoarece persoanele radicalizate sunt prezente pe aceste platforme și își pot exprima convingerile ideologice în timp ce comunică cu ceilalți, suprapunerea duce la utilizarea în mod organic a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor) de către acești protagoniști.

În al doilea rând, așa cum s-a sugerat mai sus, unele părți din comunitatea de jucători se confruntă cu probleme cum ar fi misoginia, supremația albilor, memele care instigă la ură și antisemite, o contramășcare la „corectitudinea politică” și referințele și apelurile la violență.⁵⁶ De exemplu, un raport recent al ADL a constatat că, deși majoritatea jucătorilor pun accentul pe aspectele pozitive ale jocurilor, majoritatea și au asistat la sau au fost victime ale hărțuirii, ale divulgării de date cu caracter personal, ale rasismului și urii împotriva comunităților LGBTQ+. Aproape un sfert dintre jucători au raportat expunerea la ideologia extremei drepte și a supremației albilor.⁵⁷ Permitearea acestui tip de conținut din cauza lipsei de moderare pe rețelele de jocuri (și legate de jocuri) poate facilita participarea persoanelor radicalizate la astfel de spații.⁵⁸

Persoanele radicalizate se pot îndrepta spre spațiile pentru jocuri, unde recurg la astfel de moduri de comunicare nu din motive strategice, ci, pur și simplu, pentru că opiniile lor sunt susținute în astfel de spații. Acest lucru nu doar că le poate crește încrederea în opiniile lor, ci și ar putea facilita procesele de radicalizare. De exemplu, se poate crede că un colectiv social și un grup perceput care aplaudă apelurile la violență susține și acțiunile din viața reală. Întrucât făptașii violenței sunt adesea lăudați în astfel de comunități, unele persoane se pot simți încurajate să acționeze.

În al treilea rând, în unele atacuri recente, s-a putut observa o interacțiune între părți ale comunităților digitale și făptașii extremiști, care sunt încurajați de ceea ce percep ca susținere în cadrul grupului și apoi îi îndeplinesc așteptările, de exemplu, prin transmiterea în direct a atacurilor sau postarea de manifeste. De obicei, nici măcar protagoniștii singuratici nu sunt singuri. Aceștia sunt sau se percep ca fiind parte a unei comunități (digitale) de sprijin.⁵⁹ Transmisiunile în direct ale atacurilor din Christchurch și Halle își au originea, parțial, din integrarea făptașilor în comunitățile de jocuri (și adiacente acestora), familiarizați cu stilul vizual al jocurilor cu împușcături la persoana întâi și al videoclipurilor „Let’s Play”, care au fost imitate în transmisiuni.⁶⁰

Este puțin probabil că cineva le-a ordonat să transmită atacurile sau că au procedat astfel din motive pur strategice. Mai degrabă au utilizat instrumentele cu care erau familiarizați din spațiul pentru jocuri și apreciate de grupurile lor de pe forumurile online de tip „chan” și alte platforme, care de multe ori au mai lăudat făptașii de dreapta, oferindu-le experiența supremă de imersiune în atac prin intermediul transmisiunii în direct. Și manifestul atacatorului din Halle utilizează în mod specific referințe culturale la forumurile „chan”, precum și elemente de ludificare cum ar fi „realizările”, acesta subliniind că s-a considerat ca făcând parte din această comunitate și a „vorbit” colegilor săi prin manifest.

Așa cum s-a discutat, mulți atacatori au postat manifestele lor pe forumurile online de tip „chan”, oferind grupului lor perceput un „preambul” la ceea ce urma să se întâmple.⁶¹ Este notoriu faptul că atacatorul din Christchurch a dezvoltat planurile sale comunității postând: „Ei bine, băieți, a sosit momentul să nu mai postez rahaturi și să fac o postare cu efortul din viața reală” la scurt timp după ce a început atacul.⁶² Așadar, mulți atacatori singuratici par să se perceapă ca făcând parte din astfel de comunități online și apoi să ofere conținut acestora prin manifeste, transmisiuni în direct și comentarii.

⁽⁵⁶⁾ Nagle, *Kill All Normies* („Omorâți conformiștii”)

Won & Lewis, *Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts* („Supremația albilor, conținutul la limita legalității și lacunele în eforturile de moderare existente”)

DeCook, *The Issue Isn’t Incels. It’s Racist Misogyny* („Problema nu o reprezintă incels, ci misoginia rasistă”)

⁽⁵⁷⁾ ADL, *Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games* („Libertatea de joc? Ura, hărțuirea și experiențele sociale pozitive în jocurile online”)

⁽⁵⁸⁾ RAN, *Digital Terrorist and ‘Lone Actors’* („Teroriștii digitali și «protagoniștii singuratici”)

⁽⁵⁹⁾ Ibid.

⁽⁶⁰⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?* („Extremismul jumanji?”)

⁽⁶¹⁾ Keen et al, *Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures*. („Ironia memetică și promovarea violenței în culturile chan”), p.

8

⁽⁶²⁾ Crawford, *Chan Culture and Violent Extremism* („Cultura chan și extremismul violent”)

Învățămintе-cheie

1. Platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și site-urile conexe sunt utilizate atât strategic, cât și organic de către protagoniștii extremiști.
2. Reglementările puține, o audiență potențială mare și posibilitatea de a folosi modurile existente de comunicare fac ca spațiile pentru jocuri (și adiacente acestora) să fie atractive pentru extremiști.
3. Îndeosebi protagoniștii singuratici se pot simți în largul lor în astfel de comunități și caută aprecierea acestora „răsplătindu-le” cu postarea de manifeste și transmiterea în direct a atacurilor.

Prevenirea primară și secundară pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor)

În prezent, au loc puține intervenții de prevenire primară sau secundară pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). În continuare, sunt discutate posibilele abordări și considerații importante pentru dezvoltarea și punerea în aplicare a viitoarelor programe din cadrul spațiilor pentru jocuri. Având în vedere dovezile limitate cu privire la eficacitatea intervențiilor de P/CVE în spațiile pentru jocuri, acestea trebuie interpretate mai degrabă ca sugestii decât ca recomandări ferme.

Cunoștințele subculturale

De obicei, limbajul de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) aferent membrilor cu umor negru, codurilor subculturale și referințelor la jocuri, precum și tonul specific fiecărei platforme nu sunt ușor de înțeles în mod intuitiv. Similar cu punerea în aplicare a măsurilor de P/CVE în alte contexte, eforturile de prevenire de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) vor necesita cunoștințe cuprinzătoare despre subculturi. Fără astfel de cunoștințe, există riscul de a fi identificat imediat ca neaparținând grupului și ca conținutul postat să nu fie apreciat de publicul specific jocurilor. În acest context, trebuie observat că *nu* cultura jocurilor și jucătorilor reprezintă un public-țintă omogen. Deși baza o constituie cunoștințele subculturale despre referințele la jocuri, fiecare platformă și, în funcție de context, fiecare discuție despre un anumit joc poate avea propriile convenții și coduri și propriul ton. O parte a provocării poate fi dificultatea de a identifica referințele la discursuri extremiste, așa cum s-a discutat într-un document recent al RAN referitor la utilizarea umorului în memele extremei drepte și în conținutul conex.⁶³ Pe de altă parte, pot exista și referințe fățiș violente privind anumite jocuri, fără nicio legătură cu ura offline sau cu discursurile extremiste. Diferențierea referințelor la cultura jocurilor violente de alte comentarii violente și pline de ură va fi posibilă numai pentru cei care au cunoștințe suficiente despre ambele. În esență, numai cunoștințele aprofundate despre astfel de coduri umoristice, precum și despre referințele la jocuri și convențiile specifice acestora vor garanta o șansă de succes a măsurilor de prevenire în comunitățile de jucători.

Ca punct de plecare, organizațiile de P/CVE se pot consulta cu cei care au cunoștințe aprofundate despre o anumită platformă sau un anumit joc, deoarece fac parte din comunitatea de jucători. Având în vedere că există 2,5 miliarde de jucători în lume, este aproape o certitudine că există deja profesioniști în P/CVE cu astfel de cunoștințe care lucrează în domeniu. Este foarte probabil așadar ca organizațiile să aibă deja acces la cunoștințe subculturale, deși s-ar putea să nu conștientizeze acest lucru. Încurajarea acestor persoane să susțină măsurile de P/CVE cu privire la platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) este fundamentală pentru succesul oricăror eforturi de prevenire din spațiul pentru jocuri. Înainte de dezvoltarea și punerea în aplicare a măsurilor de prevenire privind platformele de jocuri (și adiacente jocurilor), trebuie consultate și alte persoane și organizații. Mediul academic care cercetează fie jocurile în general, fie utilizarea conținutului legat de jocuri de către extremiști sau asociațiile conexe, cum ar fi Digital Games Research Association,⁶⁴ poate ajuta la dezvoltarea unor teorii robuste pentru programele de prevenire în spațiile pentru jocuri. Alte organizații care ar putea susține organizațiile de P/CVE să dobândească cunoștințe subculturale relevante sunt Federația Internațională de Sporturi Electronice,⁶⁵ Fair Play Alliance,⁶⁶ Games for Change,⁶⁷ proiectul Game Changer de la TechSoup⁶⁸ și Keinen Pixel den Faschisten (Niciun pixel pentru fasciști).⁶⁹ Consultarea cu alte organizații care au legătură cu spațiul pentru jocuri și utilizarea cunoștințelor dobândite de acestea poate ajuta furnizorii de măsuri primare și secundare să obțină cunoștințele subculturale necesare pentru a desfășura campanii de succes pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor).

⁶³ RAN, Nu mai este amuzant. Utilizarea umorului de către extremiștii de dreapta

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/>

Identificarea jucătorilor care prezintă riscuri

Ar fi ideal dacă ar putea fi identificate persoanele care prezintă riscuri pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și direcționate apoi către sistemele de asistență adecvate. O concluzie recentă a RAN recomandă explorarea utilizării unor instrumente de evaluare a riscurilor și de evaluare a autovătăării în mediile digitale, cu scopul de a ajuta la identificarea utilizatorilor care ar putea fi pregătiți să acționeze offline. În plus, în interacțiunile pe platformele digitale, trebuie avute în vedere întotdeauna semnele de avertizare cum ar fi exprimarea unei nevoi urgente de a acționa și o amenințare existențială în cadrul grupului sau căutarea de manuale pentru a crea arme.⁷⁰ Cu toate acestea, identificarea jucătorilor care prezintă riscuri pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) este foarte dificilă. În primul rând, transmisiunile în direct sunt adesea șterse odată ce s-au încheiat, îngreunând depistarea utilizatorilor care postează conținut deranjant în conversații. Pe Discord, multe servere nu sunt deschise publicului și nu este practic pentru protagoniștii P/CVE să se înscrie pe fiecare dintre cele aproape 7 milioane de servere de pe platformă. Prin urmare, va fi dificil să obțină acces la materialele necesare pentru a judeca dacă anumiți utilizatori prezintă riscuri. În al doilea rând, referințele la violență abundă în mediile în care se discută despre jocuri violente. Poate constitui o provocare să se identifice dacă un comentariu se referă la violență în contextul jocurilor sau dacă se folosește conținutul jocurilor violente pentru a comenta evenimente din afara spațiului virtual. În al treilea rând, comunitățile de jucători se confruntă cu probleme cum ar fi deraierea discuțiilor (shitposting), trollingul, umorul negru și misoginia.

În unele comunități, tonul poate fi deranjant, în general, dar să nu indice vreun risc offline. În aceste contexte, comentariile celor care prezintă riscuri se pot amesteca cu cantitatea mare de conținut deranjant, îngreunând extrem de mult identificarea la nivel individual. Nimic din toate acestea nu trebuie să descurajeze practicienii să încerce să identifice jucătorii care prezintă riscuri, dar trebuie să conștientizeze provocările specifice pe care le implică astfel de medii. O posibilă cale de urmat ar putea fi sporirea conștientizării privind măsurile sau programele existente de sprijin pentru familii, care consiliază familia și prietenii îngrijorați ai persoanelor care pot prezenta riscuri și includ în mod specific referințe la mediile de jocuri sau evidențiază posibile metode de facilitare a interacțiunilor sănătoase cu jocurile și spațiile pentru jocuri.⁷¹ Această abordare este recomandabilă însă doar atunci când organizațiile dețin suficiente cunoștințe subculturale despre aceste spații pentru a oferi sprijin adecvat familiilor sau atunci când există o cooperare cu protagoniștii care oferă deja sprijin jucătorilor și membrilor familiilor lor.

Susținerea contradiscursului de tip ascendent

Deși au fost luate foarte puține măsuri profesionale împotriva extremismului, au existat cazuri în care unele părți ale comunității de jucători au respins extremismul de pe platformele lor. De exemplu, când s-a făcut publicitate jocului mișcării identitare *Heimatdefender: Rebellion* pe Steam, unele părți din comunitatea vorbitoare de germană s-au opus. Jocul a fost marcat de sute de utilizatori înainte de a fi lansat și, în cele din urmă, Steam a decis să nu îl găzduiască deloc pe platformă. Astfel de eforturi de contradiscursuri de tip ascendent pot fi susținute de protagoniștii P/CVE la fel ca în cazul susținerii altor mișcări locale de contradiscursuri offline și online, de exemplu, proiectul YouthCAN al Institutului pentru Dialog Strategic care capacitează tinerii să se implice în contradiscursuri.⁷² În mod similar, influencerii pozitivi de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) ar putea fi susținuți de organizațiile de P/CVE în eforturile de a promova incluziunea, toleranța și democrația pe platformele lor. Influencerii ar putea fi formați sau sensibilizați cu privire la posibilitatea de a se adresa experților în contraterorism atunci când observă conținut potențial dăunător sau utilizatori potențial extremiști pe platformele lor. În plus, poate fi fructuoasă conlucrarea direct cu platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și găsirea de moduri productive de a avertiza utilizatorii despre conținutul dăunător, precum și încurajarea lor să marcheze conținutul extremist sau comentariile pline de ură pe care le observă pe platformă.

Prezența în spațiile de jocuri (și adiacente jocurilor)

Pe lângă susținerea contradiscursului de tip ascendent, organizațiile de P/CVE ar putea încerca, de asemenea, să devină parte a platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor). Simpla prezență activă, de exemplu, creând conturi pentru a posta despre munca de ieșire din mediile extremiste sau diseminând mesaje alternative pozitive pentru a contrabalansa mesajele extremiste sau conspiraționiste, poate contribui la sporirea conștientizării cu privire la extremismul de pe platforme și la schimbarea tonului de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). De asemenea, această prezență poate motiva utilizatorii să contacteze conturile de P/CVE și să-i avertizeze despre utilizatorii pe care îi percep radicalizați sau prezentând riscuri.

⁽⁷⁰⁾ RAN, *Digital Terrorist and 'Lone Actors'* („Teroriștii digitali și «protagoniștii singuratici»”)

⁽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/>

Pe lângă crearea propriilor conturi, există și alte metode de a deveni parte a spațiilor pentru jocuri, fără a se implica neapărat în activitatea activă de prevenire. De exemplu, poate fi utilizată publicitatea țintită cu o variație a metodei de redirecționare⁷³ pentru adresarea către utilizatorii membri ai serverelor Discord etichetați ca „naziști” sau cu etichete similare. O altă posibilitate ar fi participarea la canalele existente, de exemplu, apariția în talk-show-uri pe Twitch, cu scopul de a stabili o prezență vizibilă, dar relativ discretă în aceste spații și de a testa reacția utilizatorilor.

Utilizarea platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor) drept canale de comunicare

Multe platforme de jocuri (și adiacente jocurilor) sunt utilizate nu doar pentru jocuri, ci în mod similar rețelelor de comunicare socială și pentru discuții pe diverse subiecte. Prin urmare, probabil că abordările încercate în alte medii de comunicare digitală sunt un punct de plecare fructuos pentru a avea în vedere utilizarea platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor) drept canale de comunicare. De exemplu, se poate solicita autorilor de transmisiuni să permită prezența protagoniștilor P/CVE în chat în timpul transmisiunilor în direct și participarea lor la conversații. Deși este necesară astfel prezența în timp real, poate fi utilă pentru stabilirea comunicării între contul utilizat de protagonistul P/CVE și alți utilizatori de pe platformă. Este important de reținut că conversațiile nu trebuie și probabil nu ar trebui să înceapă cu dezvăluirea prezenței pe platforma de transmisiuni cu scopul combaterii extremismului, ci, mai degrabă, cu scopul de a participa la fluxul conversației. Prezența ar putea servi și la dobândirea de mai multe cunoștințe despre atmosfera și limba utilizate pe platformă în cauză înainte de a pune în aplicare proiecte pe aceasta.

Conform unui raport recent publicat de Centrul pentru Cercetarea și Dovezile privind Amenințările la adresa Securității (*Centre for Research and Evidence on Security Threats - cREST*), există o creștere a interacțiunii protagoniștilor P/CVE cu publicul online, dar aceasta are loc, în mare parte, ad-hoc, nu coordonat. Totuși, probabil că importanța muncii digitale cu tinerii în general și informarea digitală pentru P/CVE va crește și mai mult în anii următori.⁷⁴ Există proiecte inițiale, cum ar fi proiectul german *streetwork@online*,⁷⁵ dar este nevoie de și mai multă formare în activitatea

digitală cu tinerii în domeniul P/CVE. De asemenea, cunoștințele despre acest tip de informare digitală ar putea sprijini măsurile de prevenire de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). Deși jocurile pot face parte din conversație sau pot ajuta la inițierea acestora, interacțiunea digitală poate avea fațete multiple și poate fi legată de subiecte diverse discutate de public pe aceste platforme. Fundația germană Amadeu Antonio Foundation a început cu un proiect-pilot de utilizare a informării digitale pe Steam și Twitch, dar este prea devreme să tragă concluzii sau să evalueze eficacitatea acestuia.⁷⁶ Cu toate acestea, luarea în considerare a informărilor digitale pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) pentru viitoarele proiecte de prevenire pare promițătoare.

Utilizarea jocurilor pentru a iniția conversații

La fel cum extremiștii utilizează jocurile și discuțiile despre jocuri pentru a iniția conversații cu alte persoane pe care le-ar putea atrage într-un proces de radicalizare, măsurile de prevenire primară și secundară ar putea folosi jocurile pentru implicarea în conversații pozitive cu publicul interesat de jocuri. De exemplu, poliția neerlandeză a pus în aplicare un proiect-pilot intitulat „Gamen met de Politie” (Jocuri cu poliția), în care jucătorii au șansa de a se juca diferite jocuri – de la *Fifa* până la *Fortnite*, *Call of Duty* și *Mario Kart* – cu polițiștii.⁷⁷ În loc să declare că proiectul vizează prevenirea și combaterea extremismului și să promoveze conversațiile pe acest subiect, polițiștii vorbesc în primul rând cu jucătorii despre joc și situațiile de zi cu zi care sunt menționate în mod firesc în discuție. Astfel, jocurile servesc drept mijloc facil și pozitiv de a începe o conversație. Datorită acestei interacțiuni pozitive, este mai ușor să se monitorizeze apoi subiecte potențial mai controversate.

În plus, așa cum sugerează o publicație RAN recentă, sporturile electronice pot fi o cale de deschidere a conversațiilor cu comunitățile de jucători.⁷⁸ Sportul offline a fost recunoscut de multă vreme ca modalitate de a sprijini eforturile de prevenire, întrucât oferă interacțiuni pozitive, crește reziliența, promovează incluziunea socială și capacitează participanții.⁷⁹ Există mecanisme similare care acționează în concursurile online. De asemenea, sporturile electronice pot oferi o interacțiune pozitivă, un sentiment de unitate prin colaborare și experiența că un interes comun poate transcende barierele culturale. Publicația Spotlight face apel ca practicienii să utilizeze cunoștințele acumulate în proiectele vizând sportul offline pentru a concepe programe de sporturi electronice care să reflecte în sfera offline măsurile care au funcționat. Aceste programe pot furniza apoi o cale de acces pozitivă către interacțiunile cu comunității, similară proiectului organizat de poliția neerlandeză.

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

⁽⁷⁴⁾ Lewis & Marsden: *Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research* („Combaterea intervențiilor extremismului violent: studii contemporane”), p. 31

⁽⁷⁵⁾ <https://www.streetwork.online/> [în limba germană]

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

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

⁽⁷⁸⁾ RAN Spotlight, *Online Gaming Platforms* („Platformele de jocuri online”), p. 11f

⁽⁷⁹⁾ UNODC, *Preventing Violent Extremism Through Sport* („Prevenirea extremismului violent prin sport”)

Există și alte moduri de a iniția o conversație prin jocuri. De exemplu, ne-am putea imagina ușor că un canal de pe Twitch sau materialele video „Let’s Play” în care se discută despre și se joacă jocuri pozitive cu un mesaj politic sau social, cum ar fi *Through the Darkest of Times*,⁸⁰ ar putea face parte dintr-un proiect de prevenire primară menit să stabilească o linie de comunicare cu publicul transmisiunilor. Orice măsură de P/CVE care recunoaște forța pozitivă a jocurilor și contribuția lor la divertisment și bunăstare este, probabil, mai eficientă decât abordările care sugerează că jocurile în sine și platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) sunt periculoase și că publicul trebuie „protejat” de astfel de influențe.

Utilizarea jocurilor serioase

Nu toate jocurile vizează divertismentul pur. Există „jocuri serioase” dezvoltate în scop educațional și pentru a transmite învățăminte importante jucătorilor. Aceste jocuri sunt utilizate în domenii variate, inclusiv în îngrijirea medicală și instruirea militară, și au fost sugerate și ca instrument de transmitere de cunoștințe despre terorism și contraterorism.⁸¹ De exemplu, Centrul internațional pentru combaterea terorismului (ICCT) de la Haga a lansat un joc serios care explora urmările atacului din 2011 din Norvegia.⁸² Și proiectul Game Changer inițiat de TechSoup a dezvoltat jocuri serioase pe diverse subiecte⁸³ și există tot mai multe aplicații și jocuri menite să restrângă dezinformarea.⁸⁴ Jocurile serioase care promovează idei împotriva extremismului ar putea fi făcute cunoscute pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). Acestea ar putea fi transmise pe canale create de protagoniștii P/CVE sau ar putea fi promovate cu ajutorul unor autori de transmisiuni consacrați care să discute despre ele și să le joace pe propriile canale, cu posibila contribuție la protagoniștilor P/CVE în cadrul transmisiunii.

Referințele la jocuri și „cultura nerd”

Nu este o surpriză că jucătorii sunt atrași nu doar de platformele de jocuri (și adiacente jocurilor), ci și de referințele culturale la jocuri. Utilizarea acestor referințe pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și nu numai poate contribui la accesul la comunitățile de jucători ca public pentru alte măsuri de P/CVE, cum ar fi discursurile alternative sau contradiscursurile. Publicul alcătuit din jucători nu este limitat la platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). Aceste persoane vizionează și videoclipuri pe YouTube, navighează pe Instagram și poartă conversații pe alte platforme. Dar, dacă sunt jucători pasionați, pot considera deosebit de atractive referințele la jocuri și estetica jocurilor. Așadar, utilizarea acestor referințe și însușirea stilurilor vizuale ale jocurilor populare poate ajuta la creșterea atractivității conținutului de P/CVE pentru publicul amator de jocuri. De exemplu, campaniile de discursuri bazate pe materiale video ar putea copia stilul vizual al unor jocuri video populare, la fel cum Daesh utilizează perspectiva jucătorului la persoana întâi și filmări din Call of Duty în unele dintre videoclipurile sale de propagandă.⁸⁵ Însușirea unei astfel de estetici nu trebuie să implice neapărat violență. De exemplu, campania narativă austriacă Jamal al-Khatib⁸⁶ își însușește anumite elemente stilistice proeminente în jocurile video Assassin’s Creed, inclusiv un protagonist cu glugă, cadre pe acoperișuri și cadre filmate peste umăr, utilizate în numeroase jocuri video pentru a spori senzația de prezență a jucătorului în evenimentele afișate pe ecran. De asemenea, materialele video își pot însuși stiluri comice corespunzătoare, cum ar fi cele din jocurile Super Mario Brothers. Ținând seama de popularitatea jocurilor retro nostalgice în rândul multor jucători și că protagoniștii extremiști au utilizat astfel de stiluri vizuale retro în eforturile lor de propagandă, cum este cazul jocului Heimatdefender,⁸⁷ nu este nerezonabil să credem că acestea pot fi atrăgătoare pentru jucători. Campaniile narrative care își însușesc astfel de stiluri vizuale din jocuri pot fi plasate pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor), dar și pe alte site-uri populare cum ar fi YouTube sau Instagram, fiind probabil ca cei familiarizați cu estetica jocurilor să frecventeze și aceste platforme.

În plus, jucătorii au multe alte identități și interese, ilustrate de diversitatea de subiecte discutate pe serverele Discord. Acestea includ, printre altele, subiecte ce țin de „cultura nerd”, în special animeurile (aproape 140 000 de servere), manga (15 000 de servere), KPop (peste 10 000 de servere), meme (peste 50 000 de servere), jocurile de roluri (peste 98 000 de servere) și fantasy (peste 10 000 de servere).⁸⁸ Așa cum s-a discutat, utilizarea conținutului legat de jocuri poate fi dificilă fără a avea cunoștințe subculturale suficiente. Totuși, dacă există cunoștințe despre alte subiecte populare, cum sunt animeurile, inițierea de conversații despre „cultura nerd” ar putea ajuta la stabilirea unui canal de comunicare chiar și atunci când echipa de proiect P/CVE are cunoștințe mai puține despre jocuri. În plus, este posibilă și însușirea esteticii specifice, de obicei, animeurilor sau videoclipurilor KPop pentru campanii alternative și de contradiscursuri, care ar putea fi diseminate apoi pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și nu numai. Dat fiind numărul mare de servere dedicate acestor subiecte,

⁽⁸⁰⁾ <https://paintbucket.de/en/tdot>

⁽⁸¹⁾ Xiang, *Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning* („Crearea unei punți între cercetări și practica în domeniul contraterorismului prin învățarea bazată pe joc”)

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

⁽⁸³⁾ <https://gamechangereu.org/play/>

⁽⁸⁴⁾ Plum, *Fighting the infodemic, one game at a time* („Lupta împotriva infodemiei, joc cu joc”)

⁽⁸⁵⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?* („Extremismul jumanji?”)

⁽⁸⁶⁾ A se vedea 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* („Nu este o joacă de copil: jocul video «patriotic» al mișcării identitare”)

⁽⁸⁸⁾ Cifre preluate de pe disboard.org la 27 iunie 2021

șansele ca acest conținut să fie accesat atunci când este plasat în spațiile adecvate pot fi considerate relativ mari. Prin recunoașterea altor subiecte vizibile discutate pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și folosirea întregii diversități de pe astfel de platforme, conținutul de P/CVE fără referințe la jocuri ar putea fi folosit pentru a exercita un impact în aceste spații.

Ce să nu faceți

La fel ca în cazul oricărei alte măsuri de prevenire primară sau secundară, trebuie să se țină seama de anumite avertismente înainte de implementarea măsurilor de P/CVE pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor), precum și de presupunerile și acțiunile care trebuie evitate în mod clar.

- 1. Nu considerați jocurile o problemă de rezolvat:** fie că optați să lucrați direct cu comunitățile de jucători, încercați să puneți în aplicare măsuri de prevenire pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) sau doriți să utilizați conținutul legat de jocuri pentru alte tipuri de intervenții, nici jocurile, platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și nici jucătorii nu trebuie tratați ca o amenințare sau problemă de soluționat. Chiar și atunci când nu declară explicit acest lucru, probabil că comunitățile de jucători pot detecta dacă premisa interacționării cu acestea este gestionarea unei amenințări sau a riscurilor. Începând din anii 1990, multe discuții publice despre jocuri au fost corelate cu violența, cum ar fi atacurile armate din școli, în pofida dovezilor neclare privind legătura dintre violență și jocuri.⁸⁹ Din acest motiv, jucătorii sunt deosebit de atenți la noile percepții despre risc și la acuzațiile de violență îndreptate împotriva comunităților lor. Prin urmare, orice sugestii potrivit cărora jocurile sau jucătorii reprezintă o amenințare trebuie evitate.
- 2. Nu tratați jucătorii ca fiind mai susceptibili la radicalizare:** nu există nicio dovadă care să sugereze că jucătorii sunt mai susceptibili la radicalizare sau propagandă și că trebuie considerați o comunitate care „prezintă riscuri”. Nu este aproape deloc surprinzător că există o oarecare suprapunere între jucători și persoanele radicalizate, dat fiind că există peste 2,5 miliarde de jucători, dar această corelare nu înseamnă existența unei legături cauzale între jocuri și radicalizare.⁹⁰ Perceperea jucătorilor ca „prezentând riscuri” nu doar că va cauza probleme atunci când încercați să îi implicați în eforturile de P/CVE, ci și va duce la inițiative de politici și de practici greșit direcționate.
- 3. Nu ignorați extremismul religios:** o mare parte din discuțiile despre conținutul extremist de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) se concentrează asupra extremismului de dreapta. Este logic să fie așa, deoarece majoritatea incidentelor din lumea reală legate de spațiile pentru jocuri au avut ca autori persoane de dreapta și o mare parte din conținutul extremist disponibil publicului pe aceste platforme provine din spectrul dreptei. Acest lucru nu înseamnă însă că extremismul religios ar trebui ignorat. Faptul că există, de exemplu, doar câteva servere Discord cu eticheta „jihad” nu înseamnă neapărat că nu există jihadiști pe platformă, ci doar că aceștia sunt mai puțin vocali decât protagoniștii de extremă dreapta, care își etalează îndrăzneț și explicit convingerile ideologice în numele de utilizator, în profiluri și în denumirile serverelor.
- 4. Nu încercați să faceți totul simultan:** încercarea de a include absolut fiecare sugestie discutată mai sus într-un proiect de P/CVE pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) sau de a fi prezent simultan pe toate platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) va fi nefructuoasă. Toate căile de urmat discutate pot fi utile, dar nu veți putea să efectuați activitate digitală cu tinerii, să identificați jocurile care prezintă riscuri, să jucați jocuri cu comunitatea și să organizați un turneu de sporturi electronice printr-un singur proiect de intervenție. În plus, deoarece au existat puține eforturi de P/CVE în aceste spații până acum, se recomandă implicarea într-o abordare de tipul „testare și eroare” pentru a stabili pentru ce sunt cel mai promițătoare platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și pentru ce tip de inițiative de prevenire primară sau secundară.
- 5. Nu recurgeți la imitații pentru P/CVE:** încercarea de a copia memele cu umor negru și limbajul jocurilor sau utilizarea jocurilor doar pentru că se crede că protagoniștii extremiști le utilizează este imprudentă. Deși putem și trebuie să ne inspirăm din ceea ce „funcționează” pentru acești protagoniști, nu este nici necesar și nici recomandat să se recurgă la imitații pentru P/CVE în spațiul pentru jocuri. Șansele ca jucătorii să își dea seama imediat și să perceapă această încercare ca înșelătorie, în cel mai bun caz, sunt relativ mari.

⁽⁸⁹⁾ Asociația Americană de Psihologie, *APA Resolution on Violent Video Games* („Rezoluția APA privind jocurile video violente”)

⁽⁹⁰⁾ RAN Spotlight, *Online Gaming Platforms* („Platformele de jocuri online”), p. 11

6. **Nu invadați spațiul jucătorilor, ci cunoașteți-i în mediul lor:** există o tensiune inerentă, în special în prevenirea digitală, între necesitatea de a cunoaște publicul în propriul său mediu și percepția că le este invadat spațiul de asemenea manieră încât provoacă reacții ostile. Este necesar un anumit grad de precauție atunci când începeți să puneți în aplicare măsuri de prevenire pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). Este puțin utilă înscrierea pe serverele Discord și începerea activității de P/CVE mai mult sau mai puțin aleatoriu și, cu siguranță, fără invitație. În plus, s-ar putea să nu fie întotdeauna posibilă înscrierea pe serverele unde ar fi adecvate măsuri de prevenire secundară, din cauza proceselor de aprobare a membrilor de pe serverele extremiste. De asemenea, probabil că înscrierea sub acoperire în încercarea de a efectua activități de CVE va fi percepută ca o invadare, deci nu va da roade. Trebuie să existe un simț al proporției cu privire la ceea ce publicul va considera adecvat, la spațiile care se pretează activității de prevenire și la spațiile care ar trebui să rămână neatinse.

Învățăminte-cheie

1. Dezvoltarea cunoștințelor subculturale este baza tuturor eforturilor de prevenire primară și secundară din spațiile pentru jocuri.
2. Implicarea în aceste spații poate varia de la sprijinirea contradiscursurilor de tip ascendent până la prezența pe platforme, utilizarea jocurilor (serioase) și referințele la jocuri sau la „cultura nerd” în campaniile de discursuri.
3. Considerarea spațiilor de jocuri (și adiacente jocurilor) sau a jucătorilor ca fiind o amenințare potențială și un grup „de risc” este descurajată.

Recomandări-cheie pentru P/CVE pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor)

Platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) au devenit spații importante nu doar pentru a vorbi despre jocuri și pentru a viziona transmisiuni de jocuri, ci și pentru conectarea cu persoane care împărtășesc aceeași viziune cu scopul de a discuta despre subiecte diverse. Întrucât aceste platforme sunt frecventate de milioane de persoane, sunt interesante pentru eforturile de prevenire digitală în mediul de prevenire primară și secundară, indiferent de prezența protagoniștilor extremiști pe aceste platforme. Sunt necesare mai multe cercetări pentru a înțelege mai bine impactul prezenței extremiștilor în aceste spații și pentru a judeca contramăsurile potențiale. Prin urmare, în acest stadiu, pot fi făcute numai recomandări generice pe baza informațiilor disponibile.

Recomandări

1. **Consultați-vă cu cei din interior:** există o varietate de persoane și organizații care au cunoștințe teoretice și practice despre spațiile de jocuri și conținutul legat de jocuri, care ne pot ajuta să înțelegem spațiile pentru jocuri, să dezvoltăm intervenții adecvate și să dobândim cunoștințe subculturale.
2. **Discutați cu administratorii platformelor:** deși nu toate platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) sunt dispuse să susțină măsurile de P/CVE, mai multe platforme sunt membre, de exemplu, ale Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT).⁹¹ Menținerea legăturii cu platformele va sprijini dezvoltarea proiectelor de prevenire care corespund stilului și atmosferei de pe platforma în cauză.
3. **Începeți de undeva:** în prezent, există foarte puține proiecte de P/CVE care includ platformele de jocuri (și adiacente jocurilor). Dată fiind popularitatea generală a acestor platforme și implicarea lor în răspândirea discursurilor extremiste, se recomandă să fie incluse în eforturile de prevenire digitală. De asemenea, se recomandă ca organizațiile de P/CVE să analizeze părțile din expertiza lor care ar putea fi utile pentru programele din astfel de spații.
4. **Utilizați toate aspectele conținutului legat de jocuri:** platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) nu sunt doar spații de joc, ci și de discuții și glume despre jocuri, de conversații despre subiecte cotidiene, de schimb de lucrări artistice despre jocuri etc. Atunci când vă gândiți la măsurile de prevenire primară și secundară în spațiile pentru jocuri, analizați în sens larg atractivitatea conținutului legat de jocuri, în loc să vă concentrați doar asupra jucării jocurilor.
5. **Gândiți dincolo de conținutul legat de jocuri:** aceste platforme de jocuri (și adiacente jocurilor) s-au transformat în site-uri de comunicare socială și utilizatorii discută despre orice, de la muzica preferată până la animeuri și politică. Ca atare, nu este nevoie să vă limitați la conținutul legat de jocuri pe aceste platforme, întrucât și celelalte subiecte pot deschide căi de conversație cu comunitățile de pe platforme.
6. **Cunoașteți spațiul în care intrați:** platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) diferă considerabil nu doar în privința funcțiilor primare, ci și a comunităților de utilizatori și a tonului adoptat. De exemplu, măsurile de P/CVE de pe Twitch vor arăta foarte diferit de cele de pe Steam sau Discord. Țineți seama de specificitățile platformei pe care o vizați.
7. **Cunoașteți cui vă adresați:** nu există o singură comunitate de jucători, ci multe comunități diferite și care se suprapun uneori, pe platforme diverse. Persoanele cărora le place să vizioneze transmisiuni Call of Duty pe Twitch pot fi sau nu aceleași persoane care postează meme cu Mario Brothers pe Discord. Vizarea „jucătorilor” nu va ajuta cu mai nimic sprijinirea proiectelor de prevenire de pe platformele de jocuri (și adiacente jocurilor).
8. **Nu reinventați roata:** întrebați-vă dacă spațiul pentru jocuri pe care îl aveți în vedere pentru proiectul dumneavoastră de prevenire chiar este *fundamental* diferit de alte spații (digitale) cu care aveți

⁽⁹¹⁾ <https://gifct.org/membership/>

experiență. În multe cazuri, vor putea fi trase învățăminte și găsite abordări din mediul offline, precum și din alte proiecte online desfășurate anterior. Eticheta „jocuri” nu trebuie să vă descurajeze să utilizați aceste învățăminte atunci când elaborați măsuri de prevenire în spațiile pentru jocuri.

9. **Efectuați cercetări:** se știe că, în prezent, utilizarea platformelor de jocuri (și adiacente jocurilor) de către protagoniștii extremiști și chestiunile legate de utilizarea jocurilor video, ludificare și referințele la jocuri sunt cercetate insuficient. Deocamdată, nu există lacune în materie de cercetare, ci mai degrabă o mare lipsă în cercetarea pe acest subiect. Cercetările empirice despre platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) și despre modul în care conținutul legat de jocuri ar putea influența procesele de radicalizare mediate digital lipsesc acut. Este important să se efectueze mai multe cercetări cu scopul de a înțelege mai bine și de a aborda această problemă. Iată câteva exemple de întrebări esențiale în vederea cercetărilor:
- Cât de prevalentă este prezența protagoniștilor extremiști și a conținutului extremist în spațiile pentru jocuri?
 - Sunt utilizate platformele de jocuri (și adiacente jocurilor) de acești protagoniști la fel ca orice altă platformă de comunicare digitală sau există ceva în spațiile pentru jocuri care îi atrage pe aceștia în mod inerent?
 - Cât de influente sunt spațiile pentru jocuri și conținutul legat de jocuri pentru procesele de radicalizare mediate digital în raport cu alți factori care facilitează radicalizarea?
 - Cum sunt utilizate diferit (sau similar) spațiile pentru jocuri de către extremiștii provenind din medii ideologice diverse?

Bibliografie suplimentară

1. Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2020). *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives* („Utilizarea jocurilor video de către extremiști – strategii și discursuri”). 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 (n.d.) *Disruption and Harms in Online Gaming Framework*. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019). *Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games*. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. și Holding Rand, S. (2019). *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. Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2021). *The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE* („Ludificarea extremismului violent și învățăminte pentru prevenirea și combaterea extremismului violent”). https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf

Bibliografie

ADL (n.d.). *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists*.

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

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

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

Alexander, J. (2018). *Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers* („Discord înlătură toate serverele extremei drepte, naționaliștilor albi și cu conținut care instigă la ură”). Polygon, 28 februarie

<https://www.polygon.com/2018/2/28/17061774/discord-alt-right-atomwaffen-ban-centipede-central-nordic-resistance-movement>

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

(„Aplicația de chat în grup Discord afirmă că a interzis peste 2 000 de comunități extremiste”) NPR, 5

aprilie <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. și Pym, A. (2021). *The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers*. BellingCat, 24

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

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

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

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

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

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

[research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/](https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/)

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

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). *Extremists find a financial lifeline on Twitch*. The Denver Post, 8 mai 2021

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

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

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

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

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

Counter Extremism Project (2019). *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). *Chan Culture and Violent Extremism*. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/)

[research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/](https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/)

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

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

Day, K. (2015). *Why terrorists love PlayStation 4*. Politico, 15 noiembrie 2015

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

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

[research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/](https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/)

- Der Spiegel (2019). *The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism*. Der Spiegel, 28 martie 2019 <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>
- DLive (2019). *DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report*. GlobeNewsWire, 17 iulie 2019 <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>
- Coordonatorul UE pentru lupta împotriva terorismului (2020). 9066/20 *Online gaming in the context of the fight against terrorism* („Jocurile online în contextul luptei împotriva terorismului”). <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>
- Europol (2021). Raportul Uniunii Europene privind situația terorismului și evoluția acesteia. <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat>
- Farokhmanesh, M. (2018). *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. și Tominc, A. (2017). *Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube*. *Food, Culture & Society* 20, nr. 3: 415-441
- Gais, H. și Hayden, M. (2020). *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). *QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says*. CNet, aprilie 27 <https://www.cnet.com/news/qanon-believers-and-anti-maskers-build-new-audiences-at-twitch-report-says/>
- Gonzalez, O. (2019). *8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know*. CNet, 7 noiembrie 2019 <https://www.cnet.com/news/8chan-8kun-4chan-endchan-what-you-need-to-know-internet-forums/>
- Grayson, N. (2021). *Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem*. Kotaku, 5 mai 2021 <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>
- Guhl, J., Ebner, J. și Rau, J. (2020). *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). *DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform*. Media Matters, 19 ianuarie 2021 <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>
- Keen, F. (2020). *After 8chan*. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>
- Keen, F., Crawford, B. și Suarez-Tangil, G. (2020). *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). *How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities*. Fast Company, 1 februarie 2021 <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>
- Kelly, M. (2021). *DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack*. The Verge, 9 februarie 2021 <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>
- Lewis, J. și Marsden, S. (2021). *Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research*. file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf
- Morgensen, C. și Holding Rand, S. (2019). *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). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books

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

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

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2020). *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives* („Utilizarea jocurilor video de către extremiști – strategii și discursuri”). 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

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2020). *The Role of Hotbeds of Radicalisation* („Rolul «cuiburilor» în radicalizare”). 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

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2021). *The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE* („Ludificarea extremismului violent și învățăminte pentru prevenirea și combaterea extremismului violent”). https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2021). *Digital Terrorist and 'Lone Actors'* („Teroriștii digitali și «protagoniștii singuratici»”). 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

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2021). Nu mai este amuzant. Utilizarea umorului de către extremiștii de dreapta. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2021). *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities* („Tactici de racolare virtuală pe platformele de jocuri video și pe platformele adiacente jocurilor: amenințări și oportunități”). 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_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf

Rețeaua UE pentru sensibilizarea publicului cu privire la radicalizare (RAN) (2021). *Spotlight: Digital Challenges* („Provocările digitale în prim-plan”). https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/docs/spotlight_digital_challenges_en.pdf

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

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

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

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

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

Tassi, P. (2015). *How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]*. Forbes, 14 noiembrie 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). *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). *Preventing violent extremism through sport: A practical guide*. https://www.unodc.org/documents/dohadeclaration/Sports/PVE/PVE_PracticalGuide_EN.pdf

Xiang, T. K. (2021). *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. și Lewis, J. (2021). *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/>

Despre autor:

Linda Schlegel este doctorandă la Universitatea Goethe din Frankfurt și cercetătoare asociată la Peace Research Institute Frankfurt (PRIF). Este membră asociată a Global Network on Extremism and Technology (GNET) și modus | Centre for Applied Research on Deradicalisation (modus | zad).

GĂSIREA DE INFORMAȚII DESPRE UE

Online

Informații despre Uniunea Europeană, în toate limbile oficiale ale UE, sunt disponibile pe site-ul web Europa la: https://europa.eu/european-union/index_ro

Publicații ale UE

Puteți descărca sau comanda publicații gratuite și contra cost ale UE de pe site-ul: <https://op.europa.eu/ro/web/general-publications/publications>. Pot fi obținute copii multiple ale publicațiilor gratuite contactând Europe Direct sau centrul dumneavoastră local de informare (a se vedea https://european-union.europa.eu/contact-eu_ro).

Legislația UE și documente conexe

Pentru a avea acces la informații juridice ale UE, inclusiv la întreaga legislație a UE începând din 1952 în toate versiunile lingvistice oficiale, vizitați EUR-Lex la: <http://eur-lex.europa.eu>

Date deschise ale UE

Portalul de date deschise al UE (<https://data.europa.eu/ro>) oferă acces la seturile de date ale UE. Datele pot fi descărcate și reutilizate gratuit, atât în scop comercial, cât și necomercial.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office
of the European Union