



# **Používanie herných (a súvisiacich) platforiem extrémistami**

## **Poznatky o primárnych a sekundárnych preventívnych opatreniach**

Autorka: **Linda Schlegel**, externá odborníčka siete RAN

Radicalisation Awareness Network

**RAN**   
Practitioners

# **Používanie herných (a súvisiacich) platforiem extrémistami**

## **Poznatky o primárnych a sekundárnych preventívnych opatreniach**

## PRÁVNE OZNÁMENIE

Tento dokument bol vypracovaný pre Európsku komisiu, ale odráža názory len jeho autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za žiadne dôsledky vyplývajúce z opakovaného použitia tejto publikácie. Ďalšie informácie o Európskej únii sú k dispozícii na internete (<http://www.europa.eu>).

Luxemburg: Úrad pre vydávanie publikácií Európskej únie, 2021

© Európska únia, 2021



Zásady opakovaného použitia dokumentov Európskej komisie sú implementované na základe rozhodnutia Komisie 2011/833/EÚ z 12. decembra 2011 o opakovanom použití dokumentov Komisie (Ú. v. L 330, 14. 12. 2011, s. 39). Pokiaľ nie je uvedené inak, opakované použitie tohto dokumentu je oprávnené na základe medzinárodnej verzie licencie Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To znamená, že opakované použitie je povolené za predpokladu, že sa pri ňom vhodným spôsobom uvedie meno autora a všetky zmeny budú náležite označené.

V prípade použitia alebo reprodukcie prvkov, ktoré nie sú vo vlastníctve Európskej únie, bude potrebné o povolenie požiadať priamo príslušných vlastníkov autorských práv.

## Úvod

V priebehu posledných rokov a predovšetkým po útoku na Novom Zélande v meste Christchurch z roku 2019, ktorý bol vysielaný naživo, sa videohry, herné komunity a online platformy určené pre videohry a súvisiace činnosti dostali do centra pozornosti zásad, opatrení a akademických organizácií usilujúcich sa o predchádzanie (násilnému) extrémizmu a boj proti nemu (P/CVE). Koordinátor EÚ pre boj proti terorizmu nedávno varoval pred potenciálom digitálnych herných prostredí podporovať rôzne teroristické a extrémistické činnosti vrátane radikalizácie mládeže.<sup>1</sup> Radicalisation Awareness Network (Sieť na zvyšovanie povedomia o radikalizácii, RAN) klasifikovala herné (a súvisiace) platformy ako „semeniská“ pre radikalizáciu.<sup>2</sup>

Podobne aj správa EÚ o situácii a trendoch v oblasti terorizmu (TE-SAT) z roku 2021 uvádza, že videohry aj herné platformy sa čoraz vo väčšej miere používajú na propagáciu extrémistickej ideológie a šírenie propagandy, a to predovšetkým zo strany aktérov pravicového extrémizmu. TE-SAT taktiež varuje, že počas pandémie COVID-19 a v dôsledku následného zvýšenia času stráveného pred obrazovkami došlo k nárastu príležitostí, ako môžu extrémistickí aktéri prísť do styku s mládežou prostredníctvom herných (a súvisiacich) platformí.<sup>3</sup> Panuje presvedčenie, že extrémistickí aktéri sa usilujú „ťažiť z masívneho mladého publika a hlbkej integrácie herného sveta do popkultúry“. <sup>4</sup>

Nedávny dokument so závermi štúdie RAN predstavil typológiu šiestich spôsobov, ako môžu extrémistickí aktéri využiť herný obsah na podporu svojich cieľov. Medzi ne patria: vývoj videohier, úprava existujúcich hier, používanie četovacích funkcií v hre, používanie herných (a súvisiacich) platformí, kultúrne referencie v hrách a gamifikácia.<sup>5</sup> Nasledujúci dokument sa zameriava na herné (a súvisiace) platformy. Už na začiatku však treba spomenúť, že obsah uverejnený na týchto platformách býva často postavený na kultúrnych referenciách v hrách, a preto sa oba typy v nasledujúcej diskusii do určitej miery prelínajú.

Prvá časť tohto dokumentu sa zaoberá tým, ako tradičné herné (a súvisiace) platformy prispievajú k extrémistickej činnosti. Okrem klasických platformí zameraných na hry je potrebné zohľadniť aj platformy nesúvisiace s hrami. Tento dokument tiež skúma, ako extrémisti a extrémistické organizácie využívajú tieto platformy strategickým aj organickým spôsobom. Druhá časť sa zameriava na príležitosti na primárne a sekundárne predchádzanie tejto činnosti na herných (a súvisiacich) platformách. Keďže na týchto platformách sú malé skúsenosti s opatreniami P/CVE, tento dokument predstavuje aspekty a odporúčania, ktoré by sa mali zohľadniť pri navrhovaní a implementácii preventívnych opatrení v týchto prostrediach.

## Extrémistická činnosť na herných (a súvisiacich) platformách

Neexistuje jasná definícia toho, čo predstavuje hernú platformu, platformu súvisiacu s hrami a platformy, na ktorých sa nachádza herný obsah. Nasledujúci text diskutuje o najväčších tradičných herných (a súvisiacich) platformách, ktoré boli vytvorené buď na účely hrania hier, alebo pre herné komunity a sú spojené s extrémistickou činnosťou. Okrem toho sa tento dokument zameriava aj na ďalšie vybrané platformy spojené s hernými (a súvisiacimi) platformami a obsahom, napríklad prostredníctvom krížového zverejňovania, ktoré by sa mali považovať za širší ekosystém herného obsahu.

## Tradičné herné (a súvisiace) platformy

### Discord

Discord bol vytvorený ako efektívny spôsob komunikácie pre hráčov, ktorí spolu hrajú videohry. Používatelia si môžu vytvoriť verejné alebo súkromné servery s fórami, četovacími funkciami, zvukovou a video komunikáciou a spájať sa tak s hráčmi s podobnými záujmami. Mnohé súkromné servery sú samomoderované. Discord má po celom svete takmer 7 miliónov serverov, viac ako 300 miliónov

(<sup>1</sup>) Koordinátor EÚ pre boj proti terorizmu, 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism [Online hry v kontexte boja proti terorizmu]

(<sup>2</sup>) RAN, The Role of Hotbeds of Radicalisation [Úloha semenísk radikalizácie]

(<sup>3</sup>) Europol, Správa Európskej únie o situácii a trendoch v oblasti terorizmu

(<sup>4</sup>) Tielemans, A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment [Prieskum o násilnom extrémizme a teroristickej činnosti naprieč herným prostredím]

(<sup>5</sup>) RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives [Ako extrémisti používajú videohry – stratégie a rétorika]

registrovaných účtov a viac ako 140 miliónov aktívnych používateľov mesačne, ktorí nekomunikujú len o hrách, ale vytvorili si servery na komunikáciu o všemožných témach od športov až po politiku a hudbu.<sup>6</sup> Hoci bola táto platforma pôvodne navrhnutá špecificky pre hráčov, rýchlo sa z nej stala platforma sociálnych médií, ktorú používajú aj mnohí ľudia, ktorí nie sú nadšení hráči, ale jednoducho sa chcú s inými ľuďmi porozprávať o témach, ktoré ich zaujímajú. Discord je súčasťou digitálneho ekosystému krajnej pravice 7 v rôznych krajinách a hostuje stovky súkromných serverov, na ktorých sa zdieľajú prejavy neonacistickej ideológie, témy krajnej pravice a nenávistné mémy. Navyše nadšení používatelia už zrušenej platformy 8chan údajne na platformu Discord prešli spolu so svojim temným humorom.<sup>8</sup> Ako príklad sa prostredníctvom serverov Discord spojili a zorganizovali niektorí účastníci protestov „Unite the Right“ (Spojte pravicu) zo Charlottesville, no platformu používala aj skupina Boogaloo Boys, podporovatelia hnutia QAnon, ako aj ďalšie krajné pravicové skupiny a jednotlivci.<sup>9</sup> Platforma je tiež spojená so skupinou tzv. incelov, keďže sa na nej inceli spájajú prostredníctvom súkromných serverov a zdieľajú potenciálne škodlivý obsah.<sup>10</sup>

Napriek viacerým pokusom o vyradenie z platformy, ktoré boli okrem iného mierené na servery podporujúce hnutia QAnon, Boogaloo Boys, Atomwaffen Division a ďalšie krajné pravicové skupiny, podporovatelia krajnej pravice aj inceli naďalej ostávajú na platforme.<sup>11</sup> Používatelia vytvárajúci servery môžu pridať značky opisujúce hlavnú tému svojho serveru, aby ostatní používatelia dokázali jednoduchšie určiť, ktoré servery by ich mohli zaujímať. Na platforme Discord v súčasnosti existuje 3 634 serverov so značkou „toxic“ („toxické“), 272 serverov so značkou „right-wing“ („pravica“), 182 so značkou „hate“ („nenávisť“), 222 so značkou „Nazi“ („nacistické“), 177 so značkou „homophobic“ („homofóbne“) a 194 so značkou „incel“ („nedobrovoľný celibát“), a to aj napriek úsiliu o ich zrušenie na platforme.<sup>12</sup> A keďže toto sú len verejne zobrazené značky, predpokladá sa, že počet serverov s nenávisťným obsahom je omnoho vyšší, ako uvádzajú tieto čísla. V niektorých prípadoch opisy serverov uvádzajú, kto sa môže zapojiť, napr. „žiadne menšiny, ženy alebo černosi“, alebo uvádzajú, že sa konkrétny server používa na účely overenia, napr. „Overenie fašistických priateľov“. Druhý príklad naznačuje, že sa určité servery na platforme Discord používajú ako sprostredkovatelia pred pridaním nových členov do lepšie ukrytých serverov Discord alebo skupín na iných platformách.

## Steam

Steam je najväčšou platformou na digitálnu distribúciu počítačových hier a v roku 2020 mala 120 miliónov aktívnych používateľov mesačne.<sup>13</sup> Okrem hier hostuje platforma Steam aj nahrané videá z hrania, diskusné fóra, umelecké diela, snímky obrazovky, príručky a „seminár“, na ktorom sa predstavujú používateľské úpravy obľúbených hier. Steam bol nepriamo spojený s útokom v Mníchove z roku 2016, pretože útočník bol aktívny na fórach na platforme Steam, ktoré oslavovali hromadné streľby a propagovali protimoslimskú rétoriku.<sup>14</sup>

V roku 2019 bola zadržaná osoba za zverejňovanie vyhrážok voči „vysokopostaveným“ židovským osobnostiam a na platforme Steam hlásala „Chcete vidieť hromadnú streľbu s počtom obetí 30 ľudí?“<sup>15</sup> Výskum organizácie ADL ukazuje, že na platforme Steam sa sústreďí významný počet pravicových extrémistov a osôb hlásajúcich nadradenosť bielej rasy, ktorí svoje názory vyjadrujú na svojich profilových obrázkoch, menách, opisoch profilu a v diskusných fórach. Niektorí, napríklad používateľ s menom zahŕňajúcim číselný kód 1488 (14 ako odkaz na „Musíme zaisťiť existenciu nášho ľudu a budúcnosť bielych detí“ a 88 ako odkaz na „Heil Hitler“), získali na platforme Steam odznaky „ambasadora komunity“, ktorý uznáva ich vysokú úroveň aktivity v rámci komunity na platforme Steam. Používatelia taktiež vzdávali poctu útočníkom v Osle a meste Christchurch, pričom druhého z nich oslavovali slovami „Videl som, ako si nastolil dominanciu v simulátore odstraňujúcom kebaby, a chcel som ti povedať, že si odviezol dobrú prácu“. Podobne ako Discord, aj Steam čiastočne funguje ako stránka sociálnych médií s diskusnými fórami a vysokou mierou interakcií používateľov. V dôsledku toho môžu diskusie plynule prechádzať medzi hrami a politickou ideológiou.

<sup>(6)</sup> Štatistiky získané z lokality: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

<sup>(7)</sup> Pojem krajná pravica sa v tomto dokumente používa ako zastrešujúci pojem pre radikálnu pravicu a pravicový extrémizmus.

<sup>(8)</sup> Patterson, 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games [Používatelia 8chan prechádzajú na Discord, kde vaše deti hrajú videohry]

Guhl et al., The Online Ecosystem of the German Far-Right [Online ekosystém nemeckej krajnej pravice]

<sup>(9)</sup> Farokhmanesh, White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity [Osoby hlásajúce nadradenosť bielej rasy, ktorí na Discorde naplánovali zhromaždenie v Charlottesville, možno čoskoro prídu o svoju anonymitu]

Brewster, Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader [Zistili sme: FBI vykonala nájazdy na čety lídra skupiny „Unite The Right“ (Spojte pravicu)]

<sup>(10)</sup> Morgensen & Holding Rand, Angry Young Men [Nahnevaní mladí muži]

<sup>(11)</sup> Allyn, Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities [Aplikácia so skupinovými četmi Discord tvrdí, že zakázala viac ako 2 000 extrémistických komunit]

Alexander, Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers [Discord sa zbavuje serverov podporujúcich extrémnu pravicu, biely nacionalizmus a nenávisťný obsah]

Clayton, Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year [Discord minulý rok odstránil tisíce „násilných extrémistických“ serverov]

<sup>(12)</sup> Štatistiky získané z lokality [discordboard.org](https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/) dňa 22. mája 2021

<sup>(13)</sup> Štatistiky získané z lokality: <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/#:~:text=Steam%20had%20approximately%20120%20million,monthly%20active%20users%20in%202019.>

<sup>(14)</sup> Der Spiegel, The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism [Rastúca hrozba pravicového extrémizmu šíreného online]

<sup>(15)</sup> ADL, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists [Toto nie je hra: Ako sa na platforme Steam zhromažďujú extrémisti]

<sup>(16)</sup> Ibid.

## Twitch

Twitch je platforma na vysielanie naživo, na ktorej pôsobí až 9,5 milióna aktívnych streamerov. Každý mesiac sledujú používatelia v priemere 2 miliardy hodín vysielaní, pričom 70 % z nich sú vo veku 16 až 34 rokov.<sup>17</sup> Hoci pôvodne platforma vznikla na účel hostovania herných vysielaní, v súčasnosti sú na nej dostupné vysielania o celom rade tém vrátane exteriérových aktivít, (e-)športov, varenia, umenia a tvorby, hudby, zvierat, politických debát, podcastov a vysielaní zameraných len na rozprávanie s publikom.

Je známe, že dohliadať na živé vysielanie je ťažké, a to nielen preto, že prebieha naživo, ale tiež preto, lebo pre detekčné prostriedky je ťažšie zachytiť hovorené slovo v porovnaní napríklad s textom, kde stačí hľadať kľúčové slová. Navyše môžu vysielania po skončení jednoducho zmiznúť, takže je takmer nemožné analyzovať ich, pokiaľ ich nesledujete v reálnom čase. Keď útočník v Halle v roku 2019 naživo vysielal svoj útok na platforme Twitch, video bolo stiahnuté do 35 minút, a tak útok sledovalo „len“ približne 2 200 ľudí.<sup>18</sup> Používatelia však vysielanie prevzali a šírili ho na iných platformách vrátane siete Twitter a krajných pravicových skupín na sieti Telegram, kde za prvých päť dní po útoku získalo viac ako 72 000 videí.<sup>19</sup> Ukazuje to obľúbenosť týchto vysielaní aj v prípade, že sú z pôvodnej webovej stránky rýchlo stiahnuté.

Okrem naživo vysielaného útoku bola platforma Twitch zapojená do nevedomého financovania pravicových extrémistických aktérov, ktorí si zarábajú vysielaním hrania videohier, pri ktorom šíria politickú rétoriku a dezinformácie. Išlo napríklad o dezinformácie o ochorení COVID-19, rúskach, prezidentských voľbách v USA z roku 2020, názoroch hnutia QAnon, ale tiež napríklad o influencera z hnutia Proud Boys a krajnú pravicovú rétoriku. Krajní pravicoví influenceri tiež profitujú zo svojej popularity na Twitchi, keďže im diváci darujú značné peňažné čiastky, pričom v jednom prípade to bolo 84 000 USD na narodeniny influencera.<sup>20</sup>

## DLive

Platforma DLive, ktorá vznikla ako alternatíva k vysielaniu na YouTube a na platforme Twitch, si získala viac ako 125 000 aktívnych streamerov a v apríli 2019 mala až 5 miliónov aktívnych používateľov mesačne.<sup>21</sup> Podobne ako Twitch, DLive nehostuje len herné vysielania, ale vysielania o širokej škále tém, ako aj digitálne podujatia a „komunitné centrum“ na zverejňovanie iných typov obsahu. Platforma sa čiastočne špecializuje na hry, keďže diváci dostávajú za priebežné interakcie so streamermi odmeny a šancu vyhrať „Lemon“, menu platformy, z „truhlice pokladov“. Hoci niektorí pravicoví extrémisti a streameri z radov ľudí hlásajúcich nadradenosť bielej rasy boli z platformy vyhostení,<sup>22</sup> DLive sa stále považuje za „útočisko pre extrémistov“ a „útulný nový domov“ pre snahu o šírenie pravicovej propagandy. Dôvodom je najmä miernejší prístup k moderovaniu obsahu, ktorý v podstate umožňuje nenávistné prejavy, antisemitizmus, oslavu nacizmu a navádzanie k násiliu.<sup>23</sup> Vznikajú čoraz väčšie obavy, že zbehlí krajní pravičiarci a extrémni pravicoví streameri zradikalizujú mladých divákov tak, že si najskôr získajú ich pozornosť hernými vysielaniami a postupne ich zavedú do pasce extrémistickej ideológie.<sup>24</sup>

Identitár Martin Sellner má napríklad na platforme DLive takmer 12 000 sledovateľov a robí pravidelné vysielania. Platformu DLive používa aj na propagáciu svojich ostatných kanálov na platformách Trovo, Telegram, Gab a ďalších a taktiež žiada svojich sledovateľov o dary. Organizácia Southern Poverty Law Center zistila, že niekoľko hlavných osobností krajnej pravice z USA a Európy na platforme DLive zarába svojimi vysielaniami značné finančné čiastky, niektorí z nich dokonca údajne až stovky tisíc eur.<sup>25</sup> Platforma bola spojená s rôznymi prípadmi šírenia dezinformácií, extrémizmu a násillia. Počas pandémie COVID-19 a pred americkými voľbami v roku 2020 krajní pravicoví streameri

(17) Štatistiky získané z lokality: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

(18) BBC, Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch [Strel'ba v Nemecku: sledovalo ju 2 200 ľudí na platforme Twitch]

(19) Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram [Strel'ba v nemeckej synagóge vysielaná na platforme Twitch prežíva na platforme Telegram]

(20) Browning, Extremists find a financial lifeline on Twitch [Extrémisti objavili na platforme Twitch finančnú tepnu]

Grayson, Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem [Twitch síce nie je zahľtený krajnými pravicovými extrémistami, ale má veľký problém s dezinformáciami]

Gonzalez, QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says [Podporovatelia hnutia QAnon a ľudia odmietajúci rúška si na platforme Twitch podľa správy budujú nové publiká]

(21) DLive, DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report [Podľa novej správy narástol denný počet aktívnych používateľov platformy DLive šesťnásobne]

(22) Cohen, White nationalists are moving from YouTube to DLive [Bieli nacionalisti prechádzajú z YouTube na DLive]

(23) D'Anastacio, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven [Zo stránky na živé vysielanie hier sa stalo útočisko pre extrémistov] Andrews & Pym, The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers [Webové stránky, ktoré udržiavajú krajných pravicových britských influencerov pri živote]

(24) Keierleber, How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities [Ako si osoby hlásajúce nadradenosť bielej rasy získavajú tínedžerských kultúrnych bojovníkov v herných komunitách]

(25) Gais & Haiden, Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website [Extrémisti si zarábajú na herných webových stránkach orientovaných na mládež]

šírili konšpiračné teórie o víruse a udalostiach v politike prostredníctvom platformy DLive.<sup>26</sup> QAnon bol aj naďalej ostáva ďalšou z obľúbených tém vysielaní.<sup>27</sup> V dôsledku toho zohrávala platforma DLive hlavnú úlohu pred vtrhnutím davu do budovy amerického Kapitolu zo 6. januára 2021 aj počas neho. Niektorí výtržníci vysielali udalosť naživo a zapájali aj divákov sledujúcich ich vysielanie, ktorí posielali dary a dávali návrhy na „rozbitie okien“ alebo „obesenie všetkých kongresmanov“. V nadväznosti na túto udalosť vykonal kongres dôkladnú previerku platformy DLive.<sup>28</sup>

### PlayStation a ďalšie konzoly

Viac ako 100 miliónov používateľov sa spája, komunikuje a spoločne hrá hry prostredníctvom siete PlayStation Network (PSN) od spoločnosti Sony.<sup>29</sup> Používatelia môžu tvoriť skupinové čety alebo sa rozprávať s inými v reálnom čase prostredníctvom hlasových zariadení. Existovalo podozrenie, že páchatelia útoku v Paríži z novembra 2015 použili na organizáciu svojej koordinovanej akcie sieť PSN, aby sa vyhlí odhaleniu.<sup>30</sup> Niektorí sa domnievajú, že hlasová komunikácia prostredníctvom siete PlayStation je ešte náročnejšia na monitorovanie ako súkromné čety v aplikácii WhatsApp, pretože zvuková komunikácia zanecháva menej dôkazov, ktoré by bezpečnostné agentúry dokázali vystopovať. K podobným problémom môže dochádzať aj na iných konzolách, napríklad Xbox Live.<sup>31</sup> Konzoly sa tiež môžu používať na uchovávanie extrémistického obsahu, ako to bolo aj v prípade súdneho sporu proti 14-ročnému Rakúšanovi, ktorý si údajne stiahol plány na výrobu bomby a uložil si ich na svojej konzole PlayStation.<sup>32</sup>

### Ďalšie relevantné platformy

#### Herné fóra

Okrem už spomínaných platformí súvisiacich s hrami existuje množstvo viac či menej špecializovaných herných fór.<sup>33</sup> Napríklad na platforme Reddit v rámci fóra r/gaming diskutuje viac ako 30 miliónov členov o hernom obsahu a na fóre MMORPG je viac ako 1,3 milióna komentárov len v rámci všeobecného verejného diskusného fóra a stovky tisíc v iných častiach fóra. Fórum Minecraft má viac ako 5 miliónov členov a stovky tisíc používateľov denne čtuje o svojich obľúbených hrách od spoločnosti Ubisoft na vlastnom fóre spoločnosti. Zoznam herných fór dostupných online je dlhý, no vo všeobecnosti ich spája nasledovné. Každodenne milióny používateľov diskutujú o tisíckach hier v čoraz väčšom počte herných a s hrami súvisiacich fór. Hoci žiadne z týchto konkrétnych fór neboli spojené s extrémistickou činnosťou, je takmer isté, že dochádza k určitému prelínaniu medzi používateľmi týchto fór a radikalizovanými osobami. Mieru výskytu extrémistického obsahu na týchto platformách však ťažko odhadnúť. Okrem toho nie je ľahké určiť, či sa používajú na šírenie propagandy alebo snahy o získanie podporovateľov. V každom prípade tieto fóra teoreticky predstavujú efektívnu cestu, ako oslovit' potenciálne až milióny fanúšikov hier.

#### YouTube

Okrem špecializovanejších stránok zameraných na vysielanie, ako sú Twitch a DLive, existuje aj možnosť vysielat' a nahrávať herný obsah na platformu YouTube, ktorá predstavuje najväčšiu video platformu na svete a každý deň na nej používatelia sledujú až miliardu hodín obsahu.<sup>34</sup> Medzi tento obsah patria živé vysielania, kde majú diváci možnosť pridávať komentáre v reálnom čase, ako aj sledovať vopred nahraný obsah alebo záznamy zo živých vysielaní.

Pre extrémistických streamerov tu existuje viacero príležitostí. Prvou z nich sú živé vysielania, ktoré je náročné moderovať v reálnom čase, a to aj na väčších platformách, ako je YouTube. Platí to najmä v prípadoch, keď sa video obsah na prvý pohľad javí ako kanál o varení alebo videohrách a iba hovorený obsah prezentuje určitú politickú ideológiu. Keďže sú na platforme YouTube stále dostupné kanály ako *Baklava Küche* (Kuchyňa Baklava), ktoré predstierajú, že sú kanálom o varení, no v skutočnosti komunikujú o neonacistickej ideológii<sup>35</sup>, je možné, že herný obsah sa podobným spôsobom používa na skrývanie extrémistických správ za inou činnosťou. Po druhé,

---

<sup>(26)</sup> Bergengruen, How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online [Ako si osobnosti krajnej pravice a šíritelia konšpiračných teórií zarábajú online počas pandémie]

<sup>(27)</sup> Kaplan, DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform [Hoci DLive odstránil po útoku na Kapitol niektorých extrémistov, podporovatelia hnutia QAnon ostávajú aj naďalej na platforme]

<sup>(28)</sup> D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven [Zo stránky na živé vysielanie hier sa stalo útočisko pre extrémistov] Kelly, DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack [Po útoku na Kapitol vykonáva kongres previerku platformy DLive]

<sup>(29)</sup> Štatistiky získané z lokality: <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

<sup>(30)</sup> Day, Why terrorists love PlayStation 4 [Prečo teroristi zbožňujú PlayStation 4]

<sup>(31)</sup> Tassi, How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Ako teroristi z ISIS možno použili PlayStation 4 na rozhovory o útokoch a ich plánovanie] [aktualizované]

<sup>(32)</sup> Reuters, Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years [Tínedžer z rakúskeho prípadu terorizmu spojeného s konzolou „PlayStation“ si odsedí dva roky]

<sup>(33)</sup> Na stránkach <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> a [https://blog.feedspot.com/gaming\\_forums/](https://blog.feedspot.com/gaming_forums/) nájdete obľúbené herné fóra

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

<sup>(35)</sup> Forchtner & Tomic, Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube [Kalašnikov a varecha: neonacizmus, vegánstvo a šou o životnom štýle a varení na YouTube]

zverejňovanie obsahu na mainstreamových platformách, akou je YouTube, by mohlo zvýšiť dosah streamera a potenciálne naviesť niektorých divákov, aby sledovali menej regulovanú platformu streamera, akou je DLive, a to aj v prípade, že sa takýto obsah následne odstráni. Ďalej sem môžeme zahrnúť krížové zdieľanie nahratých živých vysielaní z platformami Twitch alebo DLive na YouTube s cieľom zvýšiť ich popularitu, podobne ako pri vysielaniach zverejňovaných na platforme Telegram.<sup>36</sup> Tretím príkladom je herný obsah dostupný na platforme, ktorý je priamo spojený s extrémistickými organizáciami. Napríklad v prípade oboch videoherných sérií organizácie Hizballáh, *Special Forces a Heimatdefender: Rebellion*, hra spojená s nemecky hovoriacou odnožou identitárneho hnutia<sup>37</sup>, sú na platforme YouTube voľne dostupné videá z hrania týchto hier. Je to obzvlášť znepokojujúce preto, lebo *Heimatdefender* bola zaradená do nemeckého indexu nebezpečných materiálov. Vo všeobecnosti existujú dve hlavné prepojenia medzi hernými platformami a platformou YouTube. Prvým je, že na platforme je možné priamo zverejniť herný obsah, ako sú videá z hrania extrémistických hier. Po druhé, obsah vytvorený na platformách súvisiacich s hrami, najmä vysielania, je možné krížovo zverejňovať na platforme YouTube na účel zvýšenia dosahu. Najdôležitejšie je, že toto prepojenie by mohlo vzniknúť aj pri iných video platformách a nemusí byť nevyhnutne jedinečné pre YouTube.

## Fóra chanboards a nástenky na pridávanie obrázkov

Fóra chanboards a fóra založené na obrázkoch, ako sú 4chan, 8kun (predtým známe ako 8chan), Endchan a ďalšie, sú tiež spojené s herným obsahom a extrémizmom, a preto by sa mali zaradiť do širšieho ekosystému relevantných herných (a súvisiacich) platformiem. Hoci je ťažké dopátrať sa k presným používateľským štatistikám, údaje naznačujú, že typickým používateľom je mladý muž vo veku od 16 do 34 rokov so záľubou vo videohrách, technológiách a seriáloch anime.<sup>38</sup> V určitom bode sa na aktuálne zakázanú platformu 8chan každú hodinu zverejňovalo viac ako 5 000 príspevkov, takže pred jej zákazom išlo o aktívnu a obľúbenú platformu<sup>39</sup>, zatiaľ čo 4chan v roku 2020 prilákal mesačne približne 27 700 000 jedinečných návštevníkov.<sup>40</sup> Fóra chanboards boli hlavným médiom vyjadrovania pre mizogynne útoky, napríklad #gamergate od aktérov z „mužskej sféry“, pričom niektoré z nich boli úzko spojené s krajnými pravicovými aktérmi.<sup>41</sup> Fóra chanboards boli tiež zapojené do šírenia rasistickej, antisemitskej a extrémistickej rétoriky,<sup>42</sup> ktorá bola často vyjadrovaná formou „vtipných“ memov<sup>43</sup>, ale tiež prostredníctvom virtuálnych rebríčkov páchatelov z radov pravicových extrémistov a používateľov vyjadrujúcich túžbu „prekonať skóre útočníka“. <sup>44</sup> Viacerí páchatelia vrátane tých, ktorí sú zodpovední za útoky v mestách Christchurch, El Paso, Bærum a Halle, zverejnili pred svojimi útokmi na fórach chanboards komentáre alebo vyhlásenia.<sup>45</sup> Vyhlásenie útočníkov z Halle obsahovalo aj niekoľko odkazov na kultúru „chanov“ a hry vrátane „úspechov“, napríklad „Crusty Kebab: Burn down a Mosque“ (Chrumkavý kebab: podpál mešitu).<sup>46</sup> Toto preukazuje úzke spojenie medzi kultúrou „chanov“, hernými kultúrnymi referenciami a gamifikáciou a vzťah medzi herným obsahom a oslavou násilných činov na takýchto platformách.

## Herný obsah na platformách nesúvisiacich s hrami

Teoreticky sa môže z akejkoľvek platformy stať platforma súvisiaca s hrami, ak na nej začne herný obsah zverejňovať a sledovať dostatočný počet používateľov, hoci klasické platformy súvisiace s hrami boli navrhnuté špecificky pre hernú komunitu. Obsah zverejňovaný na klasických platformách súvisiacich s hrami a iných sieťach sociálnych médií sa do značnej miery prelína. Navyše sa z platformiem súvisiacich s hrami čoraz viac stávajú stránky sociálnych médií, kde môžu používatelia diskutovať o témach nesúvisiacich s hrami. Rozdiel medzi platformami súvisiacimi s hrami a inými stránkami sociálnych médií sa tak ešte do väčšej miery vytráca. Ako už bolo spomenuté, okrajoví a extrémistickí aktéri vysielajú napríklad na platforme Twitch a potom záznamy z vysielania zverejňujú na Telegram, čím zvyšujú svoj dosah a archivujú vysielania pre prípad, že by boli odstránené z vysielajúcej platformy.<sup>47</sup> Po stiahnutí sa tieto vysielania môžu objaviť kdekolvek, na akejkoľvek platforme a dostať sa až k používateľom, ktorí Twitch alebo DLive často nenavštevujú. Aj Instagram umožňuje živé vysielanie, ktoré sa ťažko monitoruje v reálnom čase, ako aj dlhšie videá zverejňované prostredníctvom IGTV. To predstavuje ďalšiu príležitosť na krížové

<sup>(36)</sup> Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram [Strel'ba v nemeckej synagóge vysielaná na platforme Twitch prežíva na platforme Telegram]

<sup>(37)</sup> Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game [Toto nie je hra pre deti: „patriotická“ videohra identitárneho hnutia]

<sup>(38)</sup> Gonzalez, 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know [8chan, 8kun, 4chan, Endchan: čo potrebujete vedieť]

<sup>(39)</sup> Keen, After 8chan [Po 8chane]

<sup>(40)</sup> Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures [Ironické mémy a propagácia násilia v rámci kultúr „chanov“], s. 8

<sup>(41)</sup> Nagle, Kill All Normies [Zabite všetkých normálnych ľudí]

Crawford, Chan Culture and Violent Extremism [Kultúra „chanov“ a násilný extrémizmus]

<sup>(42)</sup> Brace, The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem [Úloha „chanov“ v online ekosystéme krajnej pravice]

<sup>(43)</sup> RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour [Už to nie je vtipné. Používanie humoru krajnými pravicovými extrémistami]

<sup>(44)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism? [Jumanji extrémizmus?], s. 15

<sup>(45)</sup> Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures [Ironické mémy a propagácia násilia v rámci kultúr „chanov“], s. 8

<sup>(46)</sup> Ibid.

<sup>(47)</sup> Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram [Strel'ba v nemeckej synagóge vysielaná na platforme Twitch prežíva na platforme Telegram]



zverejňovanie obsahu na účel zvýšenia dosahu. Navyše je čoraz pravdepodobnejšie, že prvou voľbou na zverejňovanie alebo krížové zverejňovanie herného obsahu alebo iného propagandistického materiálu sa stanú menšie platformy, keďže väčšie platformy vynakladajú úsilie takýchto aktérov vyradiť, čo vedie k významným výzvam vzhľadom na moderovanie takého obsahu.

Napríklad keď Islamský štát prešiel na platformu VidMe v rokoch 2014 – 2015, mala táto spoločnosť len šesť zamestnancov, pričom nikto z nich nehovoril po arabsky.<sup>48</sup> Hoci sa videá Islamského štátu dali relatívne jednoducho identifikovať ako propaganda, pre herný obsah to nemusí byť pravda a ak nemajú menšie platformy dostatok poznatkov o subkultúrach, aby určili, že takýto obsah súvisí s extrémizmom, odstránenie a moderovanie môže trvať ešte omnoho dlhšie ako v prípade VidMe.

Celkovo je jednoduché rozoznať jasné prepojenie s ďalšími dvoma kategóriami v typológii RAN: hernými kultúrnymi referenciami a gamifikáciou.<sup>49</sup> Podobne ako herné vysielania, obe tieto kategórie sa môžu vyskytnúť na akejkoľvek platforme. Diskusie o hrách, používanie herného jazyka a referencií, prisvojenie si obrázkov z hry *Call of Duty* a iných hier v propagandistických videách, herných mémov s tmným humorom a gamifikovanej propagandy nemusia ostať len na platformách súvisiacich s hrami a fórach chanboards, alebo môžu sa tiež rozšíriť do širšieho ekosystému. Napríklad, hoci sa gamifikácia často vyskytuje na serveroch Discord, môže sa objaviť aj na platformách, ako Instagram alebo Facebook<sup>50</sup>, pričom na ostatných platformách nie je žiadna bariéra na komunikáciu o herných kultúrnych referenciách, ako to bolo aj v prípade slávneho tweetu náborového pracovníka z Islamského štátu: „Môžete sedieť doma a hrať Call of Duty, alebo môžete prísť a odpovedať na skutočné volanie povinnosti... voľba je na vás“.<sup>51</sup> Herný obsah sa môže ľahko rozšíriť na iné platformy a efektívne tak premeniť časti týchto platformiem na digitálne prostredia súvisiace s hrami. Preto by sa v rámci diskusií o extrémistickom hernom obsahu nemali brať do úvahy len tradičné herné (a súvisiace) platformy, ale mal by sa zohľadniť širší ekosystém platformiem, na ktorých sa takýto obsah zverejňuje, a treba ho neustále aktualizovať, pretože herný obsah sa objavuje na rôznych (nových) platformách.

## Kľúčové zistenia

1. Extrémistický obsah existuje takmer na všetkých herných (a súvisiacich) platformách, od vysielaní až po mémy s tmným humorom a výzvy k násiliu. Značná časť tohto obsahu súvisí s hrami.
2. Tieto platformy nie sú samy o sebe nebezpečné. Extrémisti ich používajú podobne ako všetky ostatné digitálne platformy. Okrem toho väčšina obsahu na herných (a súvisiacich) platformách nesúvisí s extrémizmom.
3. Herné (a súvisiace) platformy často fungujú čiastočne ako stránky sociálnych médií. Podporujú diskusiu medzi používateľmi a počas živých vysielaní o rôznych témach vrátane politickej ideológie. Okrajoví a extrémistickí aktéri používajú tieto platformy na vzájomnú komunikáciu a nábor nových členov a často vyjadrujú svoje názory prostredníctvom svojich profilov a príspevkov.
4. Moderovanie obsahu v reálnom čase je náročné, najmä v prípade živých vysielaní, a obzvlášť vtedy, ak prebiehajú v iných jazykoch ako v angličtine.
5. Na získanie uceleného pohľadu je potrebné zohľadniť celý ekosystém herného obsahu na všetkých platformách, a nie len na tradičných herných (a súvisiacich) platformách. Obsah vytvorený na herných (a súvisiacich) platformách sa často krížovo zdieľa alebo objavuje na iných platformách, čo zvyšuje jeho dosah a spôsobuje, že je takýto obsah ťažšie odstrániť.

## Strategické a organické používanie herných (a súvisiacich) platformiem

Logická otázka, ktorá vyplýva z prítomnosti extrémistických aktérov a propagandistického obsahu na herných (a súvisiacich) platformách, je, ako je táto prítomnosť smerovaná a či sa obsah šíri v smere zhora

<sup>(48)</sup> Singer & Brooking, *LikeWar*, s. 247

<sup>(49)</sup> RAN, *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*, p. 3 [Ako extrémisti používajú videohry – stratégie a rétorika, s. 3]

<sup>(50)</sup> RAN, *The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE*, [Gamifikácia násilného extrémizmu a lekcie pre P/CVE], s. 9

<sup>(51)</sup> Schlegel, *Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence* [Počujete volanie povinnosti? Gamifikácia radikalizácie a extrémistického násillia]

nadol. Ak to tak nie je, je možné, že sa vyskytuje prirodzene a obsah sa na platformách zobrazuje spôsobom zdola nahor. Podobne ako v mnohých iných kontextoch, je možné pozorovať oba prípady. Je však potrebné zistiť, či v takomto fragmentovanom digitálnom prostredí a v rámci trendu smerom k menej formálnej organizácii extrémistickej činnosti je možné vôbec hovoriť o používaní platformiem spôsobom zhora nadol alebo zdola nahor. Možno by bolo výstižnejšie hovoriť o strategickom a organickom používaní herných (a súvisiacich) platformiem.

## Strategické používanie

Prítomnosť krajných pravicových a pravicovo extrémistických influencerov na platformách, ako napríklad DLive, umiestňovanie vlastných hier extrémistov, ako napríklad *Heimatdefender*, na veľkých platformách, ako Steam, a existencia serverov na platforme Discord venovaných skupinám ako Atomwaffen Division (už vyradená z platformy) naznačujú, že prítomnosť extrémistov na herných (a súvisiacich) platformách má strategický aspekt. V prvom rade zvyšuje dosah a pozornosť. Reklamy na hru *Heimatdefender* na platforme Steam pritiahli k hre veľkú pozornosť ešte pred jej vydaním. Je pravdepodobné, že počet stiahnutí hry sa tým zvýšil, aj napriek tomu, že platforma Steam nakoniec odmietla túto hru hostovať. Už len prítomnosť hry dokáže podporiť dosah a upútať pozornosť na extrémistických influencerov na týchto platformách, ktorých je následne na týchto platformách možné nájsť, kontaktovať a ktorí môžu šíriť svoje posolstvá potenciálne veľkým publikám. Ako už bolo spomenuté, na jednotlivých platformách sú často milióny používateľov a pre extrémistických aktérov je strategicky užitočné šíriť svoje posolstvá prostredníctvom takýchto obľúbených kanálov.

Po druhé, extrémistickí aktéri často používajú viaceré platformy súčasne na rôzne účely a ako záložný plán, ak by boli z niektorej platformy vyradení. Cieľom je čo najviac používateľov presmerovať na čo najviac kanálov, aby sa zaistilo, že vyradenie z platformy jednej stránky nepovedie k výraznému poklesu sledovateľov. Preto influenceri, ako napríklad identitár Martin Sellner, používajú svoje účty DLive sčasti ako reklamu na svoju prítomnosť na ostatných platformách. Z tohto dôvodu môžu byť niektoré herné (a súvisiace) platformy využívané jednoducho preto, lebo títo aktéri (zatiaľ) neboli z týchto stránok vyradení. S narastajúcim nátlakom na spoločnosti prevádzkujúce stránky (sociálnych) médií vyradiť extrémistických aktérov sa herné (a súvisiace) prostredia logicky stávajú miestami, kde hľadajú útočisko.

Po tretie má platforma Discord výhodu v tom, že poskytuje súkromné servery. Extrémisti ich môžu používať na komunikáciu a organizáciu bez väčšieho zásahu zvonku, keďže mnohé z týchto serverov sú samomoderované. Môže na nich prebiehať interná komunikácia, ako aj potenciálny nábor a voľne sa tam môže zdieľať extrémistický obsah alebo mémy s temným humorom bez negatívnej odozvy. Ako sme však už videli, Discord vynaložil značné úsilie o odstránenie serverov zjavne prepojených na extrémistické organizácie. Ak sa Discord aj naďalej rozširova používa na komunikáciu v rámci týchto skupín, robí sa to utajenejšie ako predtým. Niektoré servery sú však naďalej otvorene označované pojmami ako „nacistický“ a podobne.

Okrem samotnej strategickkej prítomnosti môže byť strategický aj obsah šírený na herných (a súvisiacich) platformách. Ako tvrdí nedávny dokument siete RAN o strategickom používaní humoru aktérmi krajnej pravice, na to, aby boli extrémisti v digitálnej sfére úspešní, musia byť „zábavní a zúčastnení“<sup>52</sup>, pričom to isté platí pre ich pohyby. Súčasťou strategickkej príťažlivosti herných (a súvisiacich) platformiem je to, že majú obe tieto vlastnosti. Používatelia sa na týchto platformách stretávajú, aby hrali hry a hovorili o zábavných voľnočasových aktivitách. Každý, kto má záujem, sa môže zapojiť do diskusie počas živého vysielania, zverejniť vtipný mém alebo okomentovať hernú umelecké dielo, ktoré zdieľajú iní používatelia. Ide preto o ideálne prostredie pre vstupný bod do extrémistickej ideológie vyjadrovanej prostredníctvom temných, „vtipných“ mémov, herných referencií a „politicky nevhodných“ správ.

Keďže v časti hernej kultúry prevláda mizogýnia, vylučovanie menších a žien a prejavy násillia a nenávisti, je ľahké zapadnúť a vyhnúť sa odhaleniu. Je dokonca aj jednoduchšie stavať na problematickom obsahu, ktorý sa už v niektorých herných prostrediach nachádza a „stretnúť sa s cieľovým publikom tam, kde sa už nachádza“. To znamená budovanie na existujúcich problémoch a komunikačných prostriedkoch potenciálnych nových členov v záujme uľahčenia procesov radikalizácie. Okrem toho má herný obsah veľkú popkultúrnu príťažlivosť, pretože je známy mnohým, najmä mladým mužom.<sup>53</sup> Preto podobne ako iné popkultúrne referencie

<sup>(52)</sup> RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour [Už to nie je vtipné. Používanie humoru krajnými pravicovými extrémistami], s. 4  
<sup>(53)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism? [Jumanji extrémizmus?]

môže používanie herného obsahu podporiť prítlačivosť extrémistickej propagandy v herných prostrediach aj mimo nich, čím sa používanie takýchto referencií stáva strategicky užitočným.

Existujú aj obavy z manipulatívnych taktík, ktoré extrémistickí aktéri používajú na herných (a súvisiacich) platformách a v četoch. Nedávny dokument siete RAN venovaný tejto problematike upozorňuje, že manipulátori môžu hrať hry s inými používateľmi, rozprávať sa s nimi počas hrania a potom sa pokúsiť rozhovor presmerovať na pocity hnevu alebo iné sťažnosti, ktoré sa môžu pokúšať využiť v ďalších rozhovoroch, čo im môže potenciálne pomôcť pri procese radikalizácie. Extrémistickí aktéri môžu tiež rezonovať s pocitmi osamelosti, neistotami a ďalšími potenciálnymi rizikovými faktormi, o ktorých sa im hráč pri hraní videohier zdôverí.<sup>54</sup> Takéto manipulatívne činnosti sa môžu odohrávať v četoch v rámci hier, ale aj na serveroch Discord, prostredníctvom hlasovej komunikácie počas hrania videohier alebo na platformách na živé vysielanie, akou je Twitch. Dôležité je, že sa predpokladá, že krajní pravíctví aktéri pri manipulácii využívajú skôr vtipný obsah a zameriavajú sa na veľké skupiny, zatiaľ čo islamisti k manipulácii pristupujú skôr na individuálnej úrovni.<sup>55</sup> Tento predpoklad sa však musí podložiť empirickými dôkazmi z budúcich výskumov.

### Organické používanie

Herné (a súvisiace) platformy používajú osoby spojené s extrémistickými myšlienkami aj organickým spôsobom zdola nahor.

Ako prvý bod treba spomenúť, že medzi hráčmi a radikalizovanými osobami dochádza k prelínaniu. Pri odhadovanom počte 2,5 miliardy hráčov na celom svete by bolo veľmi prekvapivé, ak by medzi nimi neboli žiadne radikalizované osoby so záujmom o videohry a komunikáciu s ostatnými prostredníctvom herných (a súvisiacich) platformi. Neexistujú však žiadne dôkazy, ktoré by naznačovali, že existuje kauzálny vzťah medzi záujmom o videohry a rizikom zradikalizovania. Aj napriek tomu, keďže sa na týchto platformách vyskytujú radikalizované osoby, ktoré môžu svoje ideologické presvedčenia vyjadrovať počas komunikácie s ostatnými, toto prelínanie vedie k organickému využívaniu herných (a súvisiacich) platformi takýmito aktérmi.

Po druhé, ako už bolo spomenuté vyššie, časti hernej komunity majú problémy s mizogýniou, vierou v nadradenosť mužov, nenávisťnými a antisemitistickými mémami a hnutím „proti politickej korektnosti“, ako aj odkazmi a výzvami k násiliu.<sup>56</sup> Nedávna správa organizácie ADL napríklad uvádza, že hoci väčšina hráčov zdôrazňuje pozitívne aspekty hrania hier, väčšina z nich bola tiež svedkom alebo obeťou obťažovania, neoprávneného zverejnenia osobných údajov (tzv. doxing), rasizmu a nenávisťi voči komunitám LGBTQ+. Takmer štvrtina hráčov uviedla, že bola vystavená ideológiám krajnej pravice a hnutia hlásajúceho nadradenosť bielej rasy.<sup>57</sup> Umožnenie takého obsahu v dôsledku nedostatočného moderovania na herných (a súvisiacich) platformách môže uľahčiť účasť radikalizovaných osôb v takýchto prostrediach.<sup>58</sup>

Radikalizované osoby môžu navštevovať herné prostredia, kde sa takéto spôsoby komunikácie vyskytujú, nie zo strategických dôvodov, ale jednoducho preto, že majú pocit, že ich názory sú v takýchto prostrediach podporované. Môže to nielen podporiť sebadôveru v ich názory, ale tiež uľahčiť procesy radikalizácie, keďže sa napríklad predpokladá, že podporovanie výziev k násiliu zo strany sociálneho kolektívu a vnímanej vnútornej skupiny môže podporovať konanie aj v reálnom živote. Keďže sú páchatelia násilia v týchto komunitách často oslavovaní, niektorým osobám to môže dodať odvalu k činom.

Po tretie, v niektorých nedávnych útokoch bolo možné pozorovať vzájomný vplyv medzi časťami digitálnych komunit a extrémistickými páchatelmi, ktorým dodáva odvalu to, čo vnímajú ako podporná vnútorná skupina, a ktorej môžu potom „dodať obsah“, napr. v podobe živého vysielania útokov alebo zverejňovania prehlásení. Dokonca ani osamelí aktéri nie sú vždy sami. Nachádzajú sa alebo si myslia, že sa nachádzajú, v (digitálnej) komunite, ktorá ich podporuje.<sup>59</sup> Živé vysielania z útokov v mestách Christchurch a Halle boli sčasti dôsledkom toho, že ich

<sup>(54)</sup> RAN, Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities [Taktiky digitálnej manipulácie na videoherných a s videohrami súvisiacich platformách: hrozby a príležitosti]

<sup>(55)</sup> Ibid., s. 4

<sup>(56)</sup> Nagle, *Kill All Normies [Zabite všetkých normálnych ľudí]*

Won & Lewis, Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts [Viera v nadradenosť mužov, krajne prijateľný obsah a medzery v aktuálnom úsilí o moderovanie obsahu]

DeCook, The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny [Problémom nie sú inceli. Je ním rasistická mizogýnia]

<sup>(57)</sup> ADL, Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games [Máš čas hrať? Nenávisť, obťažovanie a pozitívne sociálne skúsenosti v online hrách]

<sup>(58)</sup> RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors' [Digitálni teroristi a „osamelí aktéri“]

<sup>(59)</sup> Ibid.

páchatelia boli súčasťou herných (a súvisiacich) komunit, boli oboznámení s vizuálnym štýlom hier typu striedačky z pohľadu prvej osoby a videami z hrania, ktoré na svojich vysielaniach napodobňovali.<sup>60</sup>

Je nepravdepodobné, že im niekto prikázal útoky vysielat' alebo že to robili výlučne zo strategických dôvodov. Skôr by sa dalo povedať, že využili nástroje, ktoré sú im z herných prostredí známe a páčia sa ich vnútornej skupine na fórach chanboard a iných platformách, ktoré v minulosti často oslavovali pravicových páchatel'ov, aby im poskytli intenzívnejší zážitok z útoku prostredníctvom živého vysielania. Vyhlásenie útočníka z Halle taktiež špecificky používa kultúrne referencie z chanov, ako aj prvky gamifikácie, ako napríklad „úspechy“, a zdôrazňuje v ňom, že sa vnímal ako súčasť tejto komunity a prostredníctvom vyhlásenia „prehovárať“ k ostatným členom jeho komunity.

Ako už bolo uvedené, viacerí útočníci zverejnili svoje vyhlásenia na fórach chanboard, aby tak svoju vnímanú vnútornú skupinu vopred informovali o tom, čo sa má stať.<sup>61</sup> Je napríklad známe, že páchatel' z mesta Christchurch prezradil svoje plány komunitě tak, že krátko pred začiatkom svojho útoku pridal príspevok „Nuž, chlapi, koniec pridávania somarín, prišiel čas na prídanie príspevku so snahou zo skutočného života“<sup>62</sup>. Preto sa zdá, že mnohí osamelí útočníci sa vnímajú ako súčasť takýchto online komunit a potom im dodávajú obsah prostredníctvom vyhlásení, živých vysielaní a komentárov.

### Kľúčové zistenia

1. Herné (a súvisiace) platformy a súvisiace stránky používajú extrémistickí aktéri strategicky aj organicky.
2. V dôsledku slabej regulácie, potenciálne veľkého dosahu a možnosti využívať existujúce komunikačné prostriedky sú herné (a súvisiace) prostredia atraktívne pre extrémistov.
3. Obzvlášť osamelí aktéri sa môžu v týchto komunitách cítiť ako doma a snažia sa im zapáčiť tak, že ich „odmenia“ zverejnením vyhlásení a živým vysielaním útokov.

<sup>(60)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism? [Jumanji extrémizmus?]

<sup>(61)</sup> Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures [Ironické mémy a propagácia násilia v rámci kultúr „chanov“], s. 8

<sup>(62)</sup> Crawford, Chan Culture and Violent Extremism [Kultúra „chanov“ a násilný extrémizmus]

## Primárne a sekundárne preventívne opatrenia na herných (a súvisiacich) platformách

V súčasnosti je na herných (a súvisiacich) platformách zavedených len málo primárnych alebo sekundárnych preventívnych opatrení. Nasledujúci text diskutuje o potenciálnych prístupoch a dôležitých hľadiskách vývoja a implementácie budúcich programov v rámci herných prostredí. Vzhľadom na obmedzené dôkazy o účinnosti zásahov P/CVE v hernom prostredí by sa mali považovať skôr za návrhy než za nemenné odporúčania.

### Poznatky o subkultúre

Jazyku na herných (a súvisiacich) platformách, ktorý sa používa v mémoch s temným humorom, subkultúrnym kódom a herným referenciám, ako aj ich špecifickému tónu na jednotlivých platformách, je zvyčajne ťažké intuitívne porozumieť. Podobne ako pri implementácii opatrení P/CVE v iných kontextoch, aj v prípade úsilia o prevenciu na herných (a súvisiacich) platformách sa vyžadujú dôsledné poznatky o subkultúre. Bez týchto poznatkov vzniká riziko, že komunita okamžite zistí, že do nej osoba nepatrí, a zverejnený obsah sa hernému publiku jednoducho páčiť nebude. V tomto kontexte treba poznamenať, že neexistuje *jedna* herná kultúra a hráči nepredstavujú homogénne cieľové publikum. Hoci všeobecné poznatky o herných referenciách v rámci hernej subkultúry predstavujú základ, každá platforma a v závislosti od kontextu aj každá diskusia o konkrétnej hre môže mať vlastné konvencie, kódex a tón. Jedným aspektom náročnosti je, že nemusí byť vždy zjavné, že obsah odkazuje na extrémistickú rétoriku, ako sa uvádza v nedávnom dokumente siete RAN o používaní humoru v mémoch krajnej pravice a súvisiacom obsahu.<sup>63</sup> Na druhej strane sa tam môžu vyskytovať otvorene násilné referencie na konkrétne hry bez akéhokoľvek súvisu s nenávisťou v offline svete alebo extrémistickou rétorikou. Rozlišovať násilné referencie v rámci hernej kultúry od iných násilných alebo nenávisťných komentárov dokážu len tí ľudia, ktorí majú dostatok poznatkov o oboch oblastiach. V konečnom dôsledku len hlboké poznatky o kódexoch takého humoru, herných referenciách a konvenciách dokážu zaisťiť, aby mali preventívne opatrenia v herných komunitách šancu na úspech.

Na začiatok sa môžu organizácie P/CVE radiť s ľuďmi, ktorí majú podrobné poznatky o konkrétnej platforme alebo hre, pretože sú súčasťou hernej komunity. Vzhľadom na to, že na svete je 2,5 miliardy hráčov, je takmer isté, že v tejto oblasti už pracujú odborníci na P/CVE, ktorí majú príslušné poznatky zvnútra, a teda je veľmi pravdepodobné, že organizácie už majú prístup k poznatkom o tejto subkultúre, hoci o tom možno nevedia. Navádzanie takýchto ľudí na podporu opatrení P/CVE na herných (a súvisiacich) platformách je pre úspech akejkoľvek preventívnej činnosti v hernom prostredí kritické. Existujú aj iné organizácie a osoby, s ktorými je možné preventívne opatrenia konzultovať pred ich vývojom a implementáciou na herných (a súvisiacich) platformách. S vývojom robustných teórií pre preventívne programy v herných prostrediach môžu pomôcť akademici, ktorí sa venujú buď výskumu hier vo všeobecnosti, alebo používaniu herného obsahu extrémistickými aktérmi, prípadne súvisiace združenia, napríklad Digital Games Research Association (Združenie pre výskum digitálnych hier)<sup>64</sup>. Ďalšie organizácie, ktoré by potenciálne mohli podporiť organizácie P/CVE pri získavaní relevantných poznatkov o tejto subkultúre sú Medzinárodná e-športová federácia,<sup>65</sup> aliancia Fair Play Alliance,<sup>66</sup> organizácia Games for Change,<sup>67</sup> projekt Game Changer od organizácie TechSoup<sup>68</sup> a Keinen Pixel den Faschisten (Žiaden pixel pre fašistov).<sup>69</sup> Konzultovanie ďalších organizácií a využívanie poznatkov, ktoré získali v súvislosti s herným prostredím, môže poskytovateľom primárnych a sekundárnych preventívnych opatrení pomôcť získať potrebné subkultúrne poznatky na vedenie úspešných kampaní na herných (a súvisiacich) platformách.

<sup>63</sup> RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour [Už to nie je vtipné. Používanie humoru krajnými pravicovými extrémistami]

<sup>64</sup> <http://www.digra.org/>

<sup>65</sup> <https://iesf.org/>

<sup>66</sup> <https://fairplayalliance.org/>

<sup>67</sup> <https://www.gamesforchange.org/>

<sup>68</sup> <https://gamechanger.eu.org/>

<sup>69</sup> <https://keinenpixeldenfaschisten.de/>

## Identifikácia rizikových hráčov

Bolo by ideálne, ak by bolo možné na herných (a súvisiacich) platformách identifikovať rizikových jednotlivcov, osloviť ich a presmerovať na vhodné systémy podpory. Nedávny dokument siete RAN prezentujúci zhrnutia zistení odporúča skúmať používanie nástrojov na posúdenie rizika a nástrojov na posúdenie sebapoškodzovania v digitálnych prostrediach na účel identifikovania používateľov, ktorí by mohli byť pripravení konať v offline svete. Okrem toho je pri zapájaní sa do digitálnych platform potrebné mať na pamäti varovné znaky, ako prejavovanie náhlej potreby konať a hovorenie o existenčnej hrozbe pre vnútornú skupinu, prípadne vyhľadávanie manuálov na zostavenie zbraní.<sup>70</sup> Identifikovať rizikových hráčov na herných (a súvisiacich) platformách je však veľmi ťažké. Po prvé, živé vysielania sa často po ukončení vysielania odstránia, takže je ťažké vystopovať používateľov, ktorí v četoch pridávajú znepokojivý obsah. Mnohé servery na platforme Discord nie sú prístupné pre verejnosť a je nereálne, aby sa pracovníci P/CVE zapojili do každého spomedzi takmer 7 miliónov serverov na platforme. Bude teda ťažké získať prístup k potrebnému materiálu na posúdenie toho, či sú jednotliví používatelia rizikoví, alebo nie. Po druhé, v prostrediach, kde sa diskutuje o násilných hrách, je odkazov na násilie veľmi veľa. Môže byť náročné identifikovať, kedy komentár odkazuje na násilie v hernom kontexte a kedy zas využíva násilný herný obsah na komentovanie udalostí offline. Po tretie, herné komunity sú známe svojimi problémami so zverejňovaním nezmyselného obsahu (tzv. shitposting), provokatívneho obsahu (tzv. trolling), temným humorom a mizogýniou.

V niektorých komunitách môže byť tón vo všeobecnosti znepokojujúci, no nemusí naznačovať žiadne riziko offline. V takýchto prostrediach môžu komentáre rizikových osôb splynúť s rozsiahlym množstvom znepokojivého obsahu, a preto je ich identifikácia na individuálnej úrovni mimoriadne ťažká. Nič z toho by nemalo odradiť pracovníkov od snahy identifikovať rizikových hráčov, avšak mali by si uvedomovať, s akými konkrétnymi výzvami sa môžu v týchto prostrediach stretnúť. Jednou z možných ciest je zvyšovať povedomie o existujúcich rodinných opatreniach alebo programoch podpory, ktoré pomáhajú znepokojenej rodine a priateľom potenciálne rizikových osôb a špecificky zahŕňajú odkazy na herné prostredia alebo zdôrazňujú možné spôsoby, ako uľahčiť zdravú interakciu s hrami a hernými prostrediami.<sup>71</sup> Toto sa však odporúča len vtedy, keď majú organizácie dostatok subkulturálnych vedomostí o týchto prostrediach na to, aby dokázali adekvátne podporovať rodiny, alebo v prípadoch spolupráce s aktérmi, ktorí už hráčom a členom ich rodín pomoc poskytujú.

## Podpora odporu zdola nahor

Zatiaľ čo profesionálnych opatrení prijatých voči extrémizmu je len málo, existuje niekoľko prípadov, kde vyjadrili odpor voči extrémistom na platformách práve časti hernej komunity. Keď bola napríklad identitárska hra *Heimatdefender: Rebellion* propagovaná na platforme Steam, časť nemecky hovoriacej komunity odporovala. Hra bola už pred vydaním nahlásená stovkami používateľov a nakoniec sa Steam rozhodol hru na svojej platforme nehostovať vôbec. Takéto úsilie o odpor zdola nahor môžu podporiť aktéri zavádzajúci opatrenia P/CVE podobne ako pri iných odporových hnutiach zo strany verejnosti offline aj online, ako napríklad projekt YouthCAN, ktorý vedie organizácia Institute for Strategic Dialogue (Inštitút pre strategický dialóg) a v rámci ktorého sú mladí ľudia vyzývaní, aby sa zapájali do odporu.<sup>72</sup> Podobne by aj pozitívni influenceri na herných (a súvisiacich) platformách mohli podporiť organizácie P/CVE v úsilí propagovať začlenenie, toleranciu a demokraciu na svojich platformách. Influenceri by mohli absolvovať školenie alebo byť informovaní o možnosti kontaktovať odborníkov na boj proti extrémizmu, ak si všimnú potenciálne škodlivý obsah alebo potenciálne extrémistických používateľov na svojich platformách. Ďalej by mohlo byť prospešné spolupracovať priamo s hernými (a súvisiacimi) platformami a nájsť produktívne spôsoby, ako používateľov upozorniť na škodlivý obsah a motivovať ich, aby nahlasovali extrémistický obsah alebo nenávisťné komentáre, na ktoré narazia počas používania platformy.

## Zapojenie sa do herných (a súvisiacich) prostredí

Okrem podporovania odporu z dola nahor by sa organizácie P/CVE mohli tiež snažiť stať súčasťou herných (a súvisiacich) platform. Už len aktívna prítomnosť, napríklad v podobe založenia účtov zverejňujúcich príspevky o opustení radikalizovaných komunit alebo šíriacich pozitívne alternatívne posolstvá ako protipól k extrémistickej alebo konšpiračnej rétorike môže pomôcť zvýšiť povedomie o extrémistoch na platformách a zmeniť tón na herných (a súvisiacich) platformách. Takáto prítomnosť by mohla motivovať aj iných používateľov osloviť účty P/CVE a upozorniť ich na používateľov, ktorí sú podľa nich radikalizovaní alebo

<sup>(70)</sup> RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors' [Digitálni teroristi a „osamelí aktéri“]

<sup>(71)</sup> <https://www.healthygamer.gg/>

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

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

rizikovní. Okrem vytvárania vlastných účtov existujú aj iné spôsoby, ako sa stať súčasťou herných prostredí bez toho, aby bolo nutné zapojiť sa do aktívnej prevencie. Možnosťou je napríklad cielená propagácia s variáciou tzv. metódy presmerovania,<sup>73</sup> ktorá by oslovila používateľov, ktorí sú členmi serverov na platforme Discord s označením „nacistický“ a podobne. Ďalšou možnosťou je účasť v existujúcich kanáloch, napríklad v moderovaných diskusiách na platforme Twitch, v záujme viditeľnej, no relatívne nízko profilovej prítomnosti v týchto prostrediach, kde by bolo možné zistiť, ako budú používatelia reagovať.

## Používanie herných (a súvisiacich) platformiemi ako komunikačných kanálov

Mnohé herné (a súvisiace) platformy sa nepoužívajú len na hranie, ale fungujú podobne ako siete sociálnych médií a slúžia na diskusie o rôznych témach. Preto prístupy, ktoré boli vyskúšané v iných prostrediach na digitálnu komunikáciu, by mohli byť užitočným východiskovým bodom pre úvahy o používaní herných (a súvisiacich) platformiemi ako komunikačných kanálov. Streamerov by bolo napríklad možné požiadať o povolenie, aby boli počas živých vysielaní v čete prítomní aktéri P/CVE a zapájali sa do rozhovorov. Hoci si takéto opatrenie vyžaduje prítomnosť v reálnom čase, mohlo by pomôcť nadviazať komunikáciu medzi účtom používaným poskytovateľom preventívnych opatrení a ostatnými používateľmi na platforme. Treba zdôrazniť, že rozhovory nemusia a zrejme by sa ani nemali začínať tak, že pracovník prezradí, že sa na platforme na vysielanie nachádza preto, aby bojoval proti extrémizmu, no jednoducho by sa mal prirodzene zapájať do rozhovoru. Umožnilo by to získať ďalšie poznatky o atmosfére a jazyku, ktorý sa na danej platforme používa, ešte predtým, než sa na nej začnú implementovať akékoľvek projekty

Podľa nedávnej správy zverejnenej Centrom pre výskum a dôkazy o bezpečnostných hrozbách (CREST) sa aktérom P/CVE darí vo väčšej miere interagovať s online publikom, no ide skôr o neplánované a nekoordinované interakcie. Digitálna práca s mládežou a digitálny dosah budú mať v najbližších rokoch pre organizácie P/CVE pravdepodobne ešte väčší význam.<sup>74</sup> Existujú úvodné projekty, ako napríklad nemecký projekt [streetwork@online75](mailto:streetwork@online75), no v oblasti P/CVE sa vyžaduje viac školení pre digitálnu prácu s mládežou. Poznatky o takomto digitálnom dosahu by mohli podporiť aj preventívne opatrenia na herných (a súvisiacich) platformách. Zatiaľ čo hry môžu byť súčasťou rozhovoru alebo môžu pomôcť iniciovať rozhovor, digitálna interakcia by mala mať viac podôb a mala by zahŕňať viaceré témy, o ktorých sa publiká na týchto platformách môžu rozprávať. Nemecká nadácia Amadeu Antonio Foundation spustila pilotný projekt využívajúci digitálny dosah na platformách Steam a Twitch, ale na vytváranie záverov o jeho účinnosti je zatiaľ priskoro.<sup>76</sup> V každom prípade by zváženie takého digitálneho dosahu na herných (a súvisiacich) platformách mohlo v budúcich projektoch zameraných na prevenciu priniesť slubné výsledky.

## Používanie hrania hier na nadväzovanie rozhovorov

Podobne ako extrémisti, ktorí využívajú hranie hier a diskusie o hrách na nadviazanie rozhovoru s jednotlivcami, ktorých by mohli potenciálne pritiahnúť k procesu radikalizácie, v rámci primárnej a sekundárnej prevencie by sa mohli využívať hry na podnecovanie pozitívnych rozhovorov s publikom, ktoré sa zaujíma o hry. Napríklad holandská polícia implementovala pilotný projekt s názvom „Gamen met de Politie“ (Hranie hier s políciou), v rámci ktorého majú hráči príležitosť zahrať si rôzne hry –od *Fifa* až po *Fortnite*, *Call of Duty* a *Mario Kart* – s policajtm.<sup>77</sup> Namiesto toho, aby títo policajti otvorene hovorili, že je cieľom projektu predchádzať terorizmu a bojovať s ním, a obracali rozhovor týmto smerom, v prvom rade sa s hráčmi rozprávajú o hrách a každodenných situáciách, ktoré sa v rozhovore prirodzene spomenú. Takýmto spôsobom sa z hrania hier stáva ľahký a pozitívny spôsob nadviazania rozhovoru. Od tejto pozitívnej interakcie je potom jednoduchšie prejsť na potenciálne kontroverzejšie témy.

Navyše ako uvádza nedávna správa Spotlight siete RAN, z e-športov by sa mohol stať prostriedok iniciovania rozhovorov s hernými komunitami.<sup>78</sup> Offline šport bol dlho považovaný za spôsob, ako podporiť snahy o prevenciu, a je zdrojom pozitívnych interakcií, buduje odolnosť, podporuje sociálne začlenenie a dáva účastníkom pocit sebaistoty.<sup>79</sup> Pri hre v online súťažiach platia podobné mechanizmy. Aj e-športy dokážu byť zdrojom pozitívnej interakcie, pocitu spolupatričnosti prostredníctvom spolupráce a skúsenosti s tým, ako dokáže spoločný záujem prekonať kultúrne bariéry. Publikácia Spotlight vyzýva zapojené osoby, aby využívali poznatky získané z projektov spojených s offline športami a navrhli programy e-športov tak, aby odrážali prácu uplatnenú v offline sfére. Tieto programy môžu byť následne pozitívnu vstupnou bránou k interakciám s komunitami, podobne ako v prípade projektu organizovaného holandskou políciou.

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

<sup>(74)</sup> Lewis & Marsden: Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research [Boj proti zásahom násilného extrémizmu: súčasný výskum], s. 31

<sup>(75)</sup> <https://www.streetwork.online/> [v nemčine]

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

<sup>(77)</sup> <https://gamenmetdepolitie.nl/> [v holandčine], <https://www.instagram.com/gamenmetdepolitie/?hl=de> [v holandčine]

<sup>(78)</sup> RAN Spotlight, Online Gaming Platforms [Online herné platformy], s. 11f

<sup>(79)</sup> UNODC, Preventing Violent Extremism Through Sport [Predchádzanie násilnému extrémizmu prostredníctvom športu]

Existujú aj iné možnosti, ako nadviazať rozhovor prostredníctvom hrania hier. Napríklad si možno ľahko predstaviť, že projekty primárnej prevencie usilujúce sa o vytvorenie komunikačného kanála s publikom vysielaní by mohli zahŕňať kanál na platforme Twitch alebo videá z hrania, kde by sa hrali pozitívne hry s politickým alebo sociálnym posolstvom, ako napríklad *Through the Darkest of Times*, a diskutovalo by sa o nich.<sup>80</sup> Všetky opatrenia P/CVE, ktoré uznávajú hranie hier ako pozitívnu silu a prínos hier k zábave a životnej pohode budú pravdepodobne efektívnejšie ako prístupy naznačujúce, že samotné hranie hier alebo herné (a súvisiace) platformy sú nebezpečné a ich publiká by mali byť pred takýmito vplyvmi „chránené“.

## Používanie seriózných hier

Nie všetky hry sú zamerané len na zábavu. Vyvíjajú sa „seriózne hry“, ktorých cieľom je vzdelávanie a sprostredkovanie dôležitých posolstiev hráčom. Takéto hry sa používajú v rôznych oblastiach vrátane zdravotníctva a vojenského výcviku a tiež sa odporúčajú ako nástroj vzdelávania o terorizme a boji proti nemu.<sup>81</sup> Medzinárodné centrum pre boj proti terorizmu (ICCT) v Haagu napríklad vydalo serióznú hru, ktorá skúma následky útoku v Nórsku z roku 2011.<sup>82</sup> Aj projekt Game Changer od organizácie TechSoup vytvoril seriózne hry o rôznych témach<sup>83</sup> a existuje čoraz viac aplikácií a hier zameraných na obmedzovanie dezinformácií.<sup>84</sup> Seriózne hry podporujúce myšlienky proti extrémizmu by sa mohli propagovať na herných (a súvisiacich) platformách. Mohli by sa vysielat' na kanáloch založených pracovníkmi P/CVE alebo by sa mohli propagovať s pomocou už známych streamerov, ktorí by o týchto hrách mohli diskutovať a hrať ich na svojich kanáloch, potenciálne aj s možnosťou zapojenia pracovníkov P/CVE vo vysielaní.

## Herné referencie a „kultúra nerdov“

Nie je prekvapením, že sa hráčom páčia nielen samotné herné (a súvisiace) platformy, ale aj referencie na hernú kultúru. Používanie takýchto referencií na herných (a súvisiacich) platformách a mimo nich môže pomôcť vytvoriť prístup k herným komunitám ako k publiku pre iné opatrenia P/CVE, ako sú alternatívne alebo odporujúce rétoriky. Hráči ako publikum sa neobmedzujú len na herné (a súvisiace) platformy, ale sledujú aj videá na YouTube, prezerajú si Instagram a čítajú na iných platformách. Herné referencie a herná estetika sa im však môžu zdať obzvlášť atraktívne, ak sú vášnivými hráčmi. Preto používanie takýchto referencií a privlastňovanie vizuálnych štýlov z obľúbených hier môže pomôcť obsahu P/CVE, aby sa stal zaujímavejším pre publiká so záľubou v hrách. Napríklad príbehové kampane založené na videohrách by mohli kopírovať vizuálny štýl obľúbených videohier podobných tým, ktoré využil aj Islamský štát, napríklad štýl strieľačiek z pohľadu prvej osoby a použitie skutočných záberov z hry Call of Duty v niektorých propagandistických videách.<sup>85</sup> Prisvojenie takejto estetiky nemusí nutne zahŕňať násilné prvky. Napríklad rakúska príbehová kampaň Jamal al-Khatib<sup>86</sup> použila určité stylistické prvky, ktoré sa výrazne objavujú vo videohrách Assassin's Creed vrátane hlavnej postavy s kapucňou na hlave, záberov na strechách a záberov spoza ramena používaných v mnohých videohrách na posilnenie pocitu prítomnosti hráča pri udalostiach zobrazených na obrazovke. Vo videách by sa mohli použiť aj komické štýly, ako napríklad z hier Super Mario Brothers. Vzhľadom na obľúbenosť nostalgických, retro hier medzi mnohými hráčmi, ktorých retro vizuálne štýly využili aj extrémistickí aktéri v rámci svojho propagandistického úsilia, napríklad v hre Heimatdefender<sup>87</sup>, je pravdepodobné, že sú takéto vizuálne štýly medzi hráčmi obľúbené. Príbehové kampane využívajúce takéto prisvojenie vizuálnych štýlov prevzatých z hier je možné umiestniť na herných (a súvisiacich) platformách, ale aj na iných obľúbených webových stránkach, ako napríklad YouTube alebo Instagram, keďže je pravdepodobné, že ľudia oboznámení s hernou estetikou často navštevujú aj tieto platformy.

Okrem toho majú hráči mnoho ďalších identít a záujmov okrem toho, že sú hráčmi, o čom svedčí aj veľké množstvo tém, o ktorých sa diskutuje na serveroch Discord. Okrem iného medzi ne patria témy „kultúry nerdov“, najmä anime (takmer 140 000 serverov), manga (15 000 serverov), KPop (viac ako 10 000 serverov), mémy (viac ako 50 000 serverov), hranie rolí (viac ako 98 000 serverov) a fantasy (viac ako 10 000 serverov).<sup>88</sup> Ako už bolo spomenuté, používanie herného obsahu môže byť náročné bez dostatočných poznatkov o subkultúre. Ak však zapojená osoba z tímu projektu P/CVE má dost' poznatkov o iných obľúbených témach, napríklad „anime“, nadviazanie rozhovorov o témach „kultúry nerdov“ môže pomôcť vytvoriť komunikačný kanál, aj keď v oblasti hier nemá dost' poznatkov. Okrem toho by bolo možné prevziať aj estetické prvky, ktoré sa zvyčajne vyskytujú v anime alebo videách KPop a použiť ich v alternatívnych alebo odporujúcich kampaniach, ktoré by sa následne dali šíriť na herných (a súvisiacich) platformách aj na iných lokalitách. Vzhľadom na veľký počet serverov venovaných týmto témam je relatívne veľká pravdepodobnosť, že by ľudia na takýto obsah klikli, ak by bol umiestnený na vhodných miestach. Ak

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

<sup>(81)</sup> Xiang, Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning [Preklenutie priepasti medzi výskumom o boji proti terorizmu a praxi prostredníctvom vzdelávania založeného na hrách]

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

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

<sup>(84)</sup> Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time [Boj proti infodémii, jednu hru za druhou]

<sup>(85)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism? [Jumanji extrémizmus?]

<sup>(86)</sup> Pozrite si [https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path\\_en](https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path_en)

<sup>(87)</sup> Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game [Toto nie je hra pre deti: „patriotská“ videohra identitárneho hnutia]

<sup>(88)</sup> Štatistiky získané z lokality disboard.org dňa 27. júna 2021



by sa zohľadnili aj iné prevládajúce témy, o ktorých sa na herných (a súvisiacich) platformách diskutuje, a využil by sa celý potenciál rozmanitosti na takýchto platformách, obsah P/CVE bez referencií na hranie hier by mohol mať v týchto prostrediach dosah.

## Čomu sa vyhýbať

Rovnako ako v prípade akýchkoľvek iných primárnych alebo sekundárnych preventívnych opatrení, pred implementáciou opatrení P/CVE na herných (a súvisiacich) platformách je potrebné zvážiť určité problematické aspekty a vyhnúť sa určitým predpokladom a konaniam.

- Vnímanie hrania hier ako problému, ktorý treba riešiť:** Či už sa organizácia rozhodne pracovať priamo s hernými komunitami, usiluje sa implementovať preventívne opatrenia na herných (a súvisiacich) platformách, alebo chce používať herný obsah na iné typy intervencií, hranie hier, herné (a súvisiace) platformy ani hráči by sa nemali vnímať ako hrozba alebo problém, ktorý treba riešiť. Aj keby to nebolo výslovne uvedené, herné komunity by pravdepodobne dokázali zistiť, ak by základom pre interakciu s nimi bola minimalizácia hrozby a rizika. Už od 90. rokov minulého storočia boli mnohé verejné diskusie o hraní hier spájané s násilím, napríklad pri streľbách na školách, a to aj napriek tomu, že neexistujú jasné dôkazy o súvisi medzi násilím a hraním hier.<sup>89</sup> Práve preto sú hráči obzvlášť ostražití voči novému vnímaniu rizika a obvineniam z násillia, ktoré sú na tieto komunity smerované. Z tohto dôvodu je potrebné sa vyhýbať domnienkam, že hranie hier alebo hráči predstavujú hrozbu.
- Prístup k hráčom ako k osobám náchylnejším na radikalizáciu:** Neexistujú žiadne dôkazy, ktoré by naznačovali, že sú hráči náchylnejší na radikalizáciu alebo voči propagande a mali by sa považovať za „rizikovú“ komunitu. Nie je prekvapivé, že medzi hráčmi a radikalizovanými osobami dochádza k určitému prelínaniu, keďže na svete je viac ako 2,5 miliardy hráčov, no táto korelácia ešte neznamená, že medzi hraním hier a radikalizáciou existuje príčinná súvislosť.<sup>90</sup> Vnímanie hráčov ako „rizikových“ nespôsobí len problémy pri zapájaní hráčov do úsillia organizácií P/CVE, ale môže to tiež viesť k nesprávne nasmerovaným zásadám a praktickým iniciatívam.
- Ignorovanie náboženského extrémizmu:** Veľká časť diskusií o extrémistickom obsahu na herných (a súvisiacich) platformách sa zameriava na pravicový extrémizmus. Je to logické, keďže za väčšinou incidentov zo skutočného sveta spojených s hernými prostrediami stoja pravicovo orientované osoby a väčšina extrémistického obsahu verejne dostupného na týchto platformách pochádza z pravicového spektra. To však neznamená, že náboženský extrémizmus treba ignorovať. Skutočnosť, že len málo serverov Discord je označených pojmom „džihád“ nutne nemusí znamenať, že na platforme nie sú žiadni džihádisti. Znamená to iba to, že pútajú menej pozornosti ako krajní pravicoví aktéri, ktorí otvorene a bez okolkov prezentujú svoje ideologické presvedčenia v používateľských menách, profiloch a názvoch serverov.
- Snaha robiť všetko naraz:** Nebolo by prínosné pokúsiť sa do projektu P/CVE na herných (a súvisiacich) platformách začleniť každý z vyššie uvedených návrhov alebo byť prítomný na všetkých herných (a súvisiacich) platformách naraz. Každá z možností uvedených vyššie môže byť prínosná, no jeden intervenčný projekt len ťažko zvládne digitálnu prácu s mládežou, identifikovať rizikových hráčov, hrať hry s komunitou a organizovať e-športový turnaj. Navyše, keďže v týchto prostrediach bolo zatiaľ zavedených len málo opatrení P/CVE, odporúčame vyskúšať rôzne stratégie a pomocou nich zistiť, ktoré z možností na herných (a súvisiacich) platformách sú najslubnejšie pre ktorý konkrétny typ primárnych alebo sekundárnych iniciatív zameraných na prevenciu.
- Kopírujúce opatrenia P/CVE:** Nie je rozumné snažiť sa kopírovať mémy s temným humorom a herné výrazy alebo používanie hrania hier len preto, lebo existuje presvedčenie, že ich úspešne využívajú extrémistickí aktéri. Hoci je možné a odporúča sa čerpať inšpiráciu z toho, čo „funguje“ u týchto aktérov, nie je potrebné ani vhodné kopírovať ich stratégie pri implementácii opatrení P/CVE v herných prostrediach. Je veľmi pravdepodobné, že hráči túto snahu odhalia a prinajlepšom ju budú považovať za klišé.
- Stretávanie sa s nimi tam, kde sa nachádzajú vs. prenikanie do ich prostredí:** Najmä pri digitálnej prevencii vzniká prirodzené napätie medzi potrebou stretávať sa s publikom na miestach, kde sa nachádza, a dojmom prenikania do ich prostredí, ktorý môže viesť k negatívnej odozve. Na začiatku implementácie preventívnych opatrení na herných (a súvisiacich) platformách je vhodné dbať na určitú

<sup>(89)</sup> American Psychological Association, APA Resolution on Violent Video Games [Uznesenie APA o násilných videohráčoch]

<sup>(90)</sup> RAN Spotlight, Online Gaming Platforms [Online herné platformy], s. 11

mieru opatrnosti. Nie je veľmi užitočné zapájať sa do serverov na platforme Discord a viac-menej náhodne a určite bez pozvania tam začať s prácou na opatreniach P/CVE. Okrem toho nemusí byť vždy možné pridať sa do serverov, kde by bolo možné zavádzať sekundárne preventívne opatrenia, kvôli overovacím procesom na extrémistických serveroch. Aj pokus o prácu CVE v utajení sa môže vnímať ako invazívny a neprinesie teda žiadne výsledky. Je potrebné vnímať hranicu medzi tým, čo môže byť podľa publika primerané a ktoré prostredia sú ako stvorené na preventívnu prácu, a takými prostrediami, do ktorých je lepšie nezasahovať.

### Kľúčové zistenia

1. Rozvoj vedomostí o subkultúre tvorí základ pre všetku snahu o primárnu a sekundárnu prevenciu v herných prostrediach.
2. Zapájanie sa do herných prostredí môže mať podobu podpory odporu zdola nahor v záujme zaistenia prítomnosti na platformách, používania (serióznych) hier a referencií na hry alebo „kultúru nerdov“ v príbehových kampaniach.
3. Vnímanie herných (a súvisiacich) prostredí alebo hráčov ako potenciálnej hrozby alebo „rizikovej“ skupiny sa neodporúča.

## Hlavné odporúčania pre opatrenia P/CVE na herných (a súvisiacich) platformách

Z herných (a súvisiacich) platformi sa vyvinuli významné prostredia, nielen na diskusie o hrách a sledovanie herných vysielaní, ale aj na spájanie sa s podobne zmýšľajúcimi ľuďmi, s ktorými sa možno rozprávať o rôznych témach. Keďže tieto platformy navštevujú milióny ľudí, sú pre úsilie v oblasti digitálnej prevencie na primárnej aj sekundárnej úrovni veľmi zaujímavé, a to bez ohľadu na prítomnosť extrémistov na týchto platformách. Na lepšie pochopenie dosahu prítomnosti extrémistov v týchto prostrediach a posúdenie potenciálnych protipatrení je potrebný ďalší výskum. Preto je momentálne zatiaľ možné vyvodiť len všeobecné odporúčania z dostupných informácií.

### Odporúčania

1. **Poradte sa s ľuďmi znútra:** Existuje celý rad osôb aj organizácií s teoretickými a praktickými vedomosťami o herných prostrediach a hernom obsahu, ktoré nám môžu pomôcť lepšie pochopiť herné prostredia, vyvinúť vhodné intervencie a nadobudnúť poznatky o subkultúre.
2. **Komunikujte s platformami:** Hoci nie všetky herné (a súvisiace) platformy sú ochotné podporiť opatrenia P/CVE, viaceré z nich ochotné sú, ako napríklad tie, ktoré sú členmi Globálneho internetového fóra na boj proti terorizmu (GIFCT).<sup>91</sup> Nadviazanie komunikácie s platformami podporí vývoj projektov zameraných na prevenciu, ktoré zodpovedajú štýlu a atmosfére príslušnej platformy.
3. **Niekde začnite:** V súčasnosti prebieha veľmi málo projektov P/CVE, ktoré zahŕňajú herné (a súvisiace) platformy. Vzhľadom na ich všeobecnú obľúbenosť a ich nepriamy súvis so šírením extrémistických rétorík sa odporúča, aby boli do úsilia zameraného na digitálnu prevenciu začlenené lepšie a aby organizácie P/CVE zvažili, ktoré aspekty ich odborných poznatkov by mohli byť užitočné pre programy v takýchto prostrediach.
4. **Využívajte všetky aspekty herného obsahu:** Herné (a súvisiace) platformy nie sú len miestami na hranie, ale tiež na rozhovory o hrách, vtipy o hrách, rozhovory o každodenných témach, zdieľanie umeleckých diel s hernými motívami a podobne. Pri zvažovaní primárnych a sekundárnych preventívnych opatrení v herných prostrediach sa na obľúbenosť herného obsahu pozerajte zo širokej a nezameriavajte sa len na hranie hier.
5. **Premýšľajte nad rámec herného obsahu:** Tieto herné (a súvisiace) platformy sa zmenili na stránky sociálnych médií a používatelia na nich diskutujú o všemožných témach od obľúbenej hudby cez anime seriály až po politiku. Preto sa na týchto platformách nemusíte obmedzovať len na herný obsah, pretože aj tieto ďalšie témy môžu otvoriť cesty k rozhovoru s komunitami na týchto platformách.
6. **Majte prehľad o platforme, na ktorú sa zameriavate:** Herné (a súvisiace) platformy sa značne líšia nielen vo svojich primárnych funkciách, ale aj v používateľských komunitách a tóne. Napríklad opatrenia P/CVE na platforme Twitch budú vyzeráť veľmi odlišne ako tie na platformách Steam či Discord. Berte do úvahy špecifické vlastnosti platformy, na ktorú sa zameriavate.
7. **Majte prehľad o tom, s kým komunikujete:** Neexistuje len jediná herná komunita. Na rôznych platformách je množstvo rôznych, niekedy prelínajúcich sa komunít. Ľudia, ktorí radi sledujú vysielania hry Call of Duty na platforme Twitch, môžu, ale nemusia byť tí istí ľudia, ktorí zverejňujú mémy o hernej sérii Mario Brothers na platforme Discord. Zacieľovanie na „hráčov“ prispeje k podpore projektov zameraných na prevenciu na herných (a súvisiacich) platformách len veľmi málo.
8. **Nesnažte sa znova vynájsť koleso:** Položte si otázku, či sa herné prostredie, do ktorého by ste chceli zasadiť projekt zameraný na prevenciu, výrazne líši od iných (digitálnych) prostredí, s ktorými máte skúsenosti. V mnohých prípadoch je možné čerpať poznatky a prístupy z minulých offline aj online

<sup>(91)</sup> <https://gifct.org/membership/>

projektov. Označenie „hranie hier“ by vás nemala odradiť od uplatňovania týchto poznatkov pri vývoji preventívnych opatrení v herných prostrediach.

9. **Ved'te výskumy:** Používanie herných (a súvisiacich) platformi extrémistickými aktérmi a súvisiace problémy spojené s používaním videohier, gamifikácie a herných referencií sú v súčasnosti notoricky málo preskúmané. Momentálne nie sú vo výskumoch o tejto problematike len medzery, ale je v nich jedna obrovská diera. Empirický výskum o herných (a súvisiacich) platformách a o tom, ako by herný obsah dokázal ovplyvniť digitálne sprostredkované procesy radikalizácie je značne pozadu. Je dôležité viesť ďalšie výskumy, ktorých cieľom bude lepšie tomuto problému porozumieť a riešiť ho. Medzi základné výskumné otázky môžu patriť nasledujúce.
- Aká je prevalencia prítomnosti extrémistov a extrémistického obsahu v herných prostrediach?
  - Sú herné (a súvisiace) platformy používané týmito aktérmi rovnaké ako akákoľvek iná platforma na digitálnu komunikáciu alebo je pre nich herné prostredie niečím prirodzene prítťažlivé?
  - Aký vplyv majú herné prostredia a herný obsah na digitálne sprostredkované procesy radikalizácie v porovnaní s ostatnými faktormi, ktoré dokážu radikalizáciu podporovať?
  - Ako odlišne (alebo podobne) používajú herné prostredia extrémisti z rôznych ideologických zázemí?

## Ďalšie referencie

1. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives [Ako extrémisti používajú videohry – stratégie a rétorika]. [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](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 [Narušenie a škody v rámci online videohier]. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games [Máš čas hrať? Nenávisť, obťažovanie a pozitívne sociálne skúsenosti v online hrách]. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. a Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities [Nahnevaní mladí muži: Náhľad do extrémnych online komunit]. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
5. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE [Gamifikácia násilného extrémizmu a lekcie pre P/CVE]. [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](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)

## Literatúra

- ADL (n.d.). This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists [Toto nie je hra: Ako sa na platforme Steam zhromažďujú extrémisti]. <https://www.adl.org/steamextremism#introduction>
- ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games [Máš čas hrať? Nenávisť, obťažovanie a pozitívne sociálne skúsenosti v online hrách]. <https://www.adl.org/media/13139/download>
- Alexander, J. (2018). Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers [Discord sa zbavuje serverov podporujúcich extrémnu pravicu, biely nacionalizmus a nenávisťný obsah]. Polygon, 28. februára <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 [Aplikácia so skupinovými četmi Discord tvrdí, že zakázala viac ako 2 000 extrémistických komunití]. NPR, 5. apríla <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 [Uznesenie APA o násilných videohrách]. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>
- Andrews, F. a Pym, A. (2021). The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers [Webové stránky, ktoré udržiavajú krajných pravicových britských influencerov pri živote]. BellingCat, 24. februára <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 [Strelba v Nemecku: sledovalo ju 2 200 ľudí na platforme Twitch]. BBC, 10. októbra <https://www.bbc.com/news/technology-49998284>
- Bergengruen, V. (2020). How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online [Ako si osobnosti krajnej pravice a šíriteľa konšpiračných teórií zarábajú online počas pandémie]. Time, 20. augusta <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>
- Brace, L. (2021). The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem [Úloha „chanov“ v online ekosystéme krajnej pravice]. GNET Insight. <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 [Zistili sme: FBI vykonala nájazdy na čety lídra skupiny „Unite The Right“ (Spojte pravicu)]. Forbes, 8. januára 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 [Extrémisti objavili na platforme Twitch finančnú tepnu]. The Denver Post, 8. mája 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 [Discord minulý rok odstránil tisícky „násilných extrémistických“ serverov]. PC Gamer, 7. apríla 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 [Bieli nacionalisti prechádzajú z YouTube na DLive]. Daily Dot, 19. mája 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 [Extrémistický obsah online: Strelba v nemeckej synagóge vysielaná na platforme Twitch prežíva na platforme Telegram]. <https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram>
- Crawford, B. (2019). Chan Culture and Violent Extremism [Kultúra „chanov“ a násilný extrémizmus]. GNET Insight. <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 [Zo stránky na živé vysielanie hier sa stalo útočisko pre extrémistov]. Wired, 1. júla 2021 <https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>

Day, K. (2015). Why terrorists love PlayStation 4 [Prečo teroristi zbožňujú PlayStation 4]. Politico, 15. novembra 2015 <https://www.politico.eu/article/why-terrorists-love-playstation-4/>

DeCook, J. (2021). The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny [Problémom nie sú inceli. Je ním rasistická mizogýnia]. GNET Insight. <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 [Rastúca hrozba pravicového extrémizmu šíreného online]. Der Spiegel, 28. marca 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 [Podľa novej správy narástol denný počet aktívnych používateľov platformy DLive šesťnásobne]. GlobeNewsWire, 17. júla 2019 <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>

Koordinátor EÚ pre boj proti terorizmu (2020). 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism [Online hry v kontexte boja proti terorizmu]. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>

Europol (2021). European Union Terrorism Situation and Trend Report [Správa Európskej únie o situácii a trendoch v oblasti terorizmu]. <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 [Osoby hlásajúce nadradenosť bielej rasy, ktorí na Discorde naplánovali zhromaždenie v Charlottesville, možno čoskoro prídu o svoju anonymitu]. The Verge, 7. augusta 2018 <https://www.theverge.com/2018/8/7/17660308/white-supremacists-charlottesville-rally-discord-plan>

Forchtner, B. a Tominc, A. (2017). Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube [Kalašnikov a varecha: neonacizmus, vegánstvo a šou o životnom štýle a varení na YouTube] *Food, Culture & Society* 20, č. 3: 415-441

Gais, H. a Hayden, M. (2020). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website [Extrémisti si zarábajú na herných webových stránkach orientovaných na mládež]. <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 [Podporovatelia hnutia QAnon a ľudia odmietajúci rúška si na platforme Twitch podľa správy budujú nové publiká]. CNet, 27. apríla <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 [8chan, 8kun, 4chan, Endchan: čo potrebujete vedieť]. CNet, 7. novembra 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 [Twitch síce nie je zahltený krajnými pravicovými extrémistami, ale má veľký problém s dezinformáciami]. Kotaku, 5. mája 2021 <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>

Guhl, J., Ebner, J. a Rau, J. (2020). The Online Ecosystem of the German Far-Right [Online ekosystém nemeckej krajnej pravice]. <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 [Hoci DLive odstránil po útoku na Kapitol niektorých extrémistov, podporovatelia hnutia QAnon ostávajú aj naďalej na platforme]. Media Matters, 19. januára 2021 <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>

- Keen, F. (2020). After 8chan [Po 8chane]. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>
- Keen, F., Crawford, B. a Suarez-Tangil, G. (2020). Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures [Ironické mémy a propagácia násilia v rámci kultúr „chanov“]. <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 [Ako si osoby hlásajúce nadradenosť bielej rasy získavajú tínedžerských kultúrnych bojovníkov v herných komunitách]. Fast Company, 1. februára 2021 <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>
- Kelly, M. (2021). DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack [Po útoku na Kapitol vykonáva kongres previerku platformy DLive]. The Verge, 9. februára 2021 <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>
- Lewis, J. a Marsden, S. (2021). Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research [Boj proti zásahom násilného extrémizmu: súčasný výskum]. [file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering\\_violent\\_extremism\\_interventions\\_contemporary\\_research.pdf](file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf)
- Morgensen, C. a Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities [Nahnevaní mladí muži: náhľad do extrémnych online komunit]. <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* [Zabite všetkých normálnych ľudí: online kultúrne vojny od 4chanu a Tumblr až po Trumpa a extrémnu pravicu]. Winchester: Zero Books
- Patterson, D. (2019). 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games [Používatelia 8chan prechádzajú na Discord, kde vaše deti hrajú videohry]. CBS News, 26. augusta 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 [Boj proti infodémii, jednu hru za druhou]. DW Innovation, 3. septembra 2020 <https://innovation.dw.com/fighting-the-infodemic-one-game-at-a-time/>
- Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives [Ako extrémisti používajú videohry – stratégie a rétorika]. [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](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)
- Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). The Role of Hotbeds of Radicalisation [Úloha semenísk radikalizácie]. [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](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)
- Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE [Gamifikácia násilného extrémizmu a lekcie pre P/CVE]. [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](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)
- Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Digital Terrorist and 'Lone Actors' [Digitálni teroristi a „osamelí aktéri“]. [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](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)
- Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour [Už to nie je vtipné. Používanie humoru krajnými pravicovými extrémistami]. [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](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)
- Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities [Taktiky digitálnej manipulácie na videoherných a s videohrami súvisiacich platformách: hrozby a príležitosti]. <https://ec.europa.eu/home->

[affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran\\_c-n\\_conclusion\\_paper\\_grooming\\_through\\_gaming\\_15-16032021\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_c-n_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Spotlight: Digital Challenges [V pozornosti: digitálne výzvy]. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/docs/spotlight\\_digital\\_challenges\\_en.pdf](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 [Tínedžer z rakúskeho prípadu terorizmu spojeného s konzolou „PlayStation“ si odsedí dva roky]. Reuters, 26. mája 2015. <https://www.reuters.com/article/us-mideast-crisis-austria-idUSKBN0OB0LK20150526>

Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes [Jumanji extrémizmus? Ako by mohli hry a gamifikácia zjednodušiť procesy radikalizácie]. *Journal for Deradicalization*, č. 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 [Toto nie je hra pre deti: „patriotská“ videohra identitárneho hnutia]. 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 [Počujete volanie povinnosti? Gamifikácia radikalizácie a extrémistického násillia]. *European Eye on Radicalization*, 17. marca 2020 <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/>

Singer, P. a Brooking, E. (2018). *LikeWar: The Weaponization of Social Media* [Ako vojna: zbrojenie na sociálnych médiách]. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

Tassi, P. (2015). How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Ako teroristi z ISIS možno použili PlayStation 4 na rozhovory o útokoch a ich plánovanie] [aktualizované]. Forbes, 14. novembra 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 [Prieskum o násilnom extrémizme a teroristickej činnosti naprieč herným prostredím]. 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 [Predchádzanie násilnému extrémizmu prostredníctvom športu: praktické usmernenia]. [https://www.unodc.org/documents/dohadecaration/Sports/PVE/PVE\\_PracticalGuide\\_EN.pdf](https://www.unodc.org/documents/dohadecaration/Sports/PVE/PVE_PracticalGuide_EN.pdf)

Xiang, T. K. (2021). Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning [Preklenutie priepasti medzi výskumom o boji proti terorizmu a praxi prostredníctvom vzdelávania založeného na hrách]. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/19/bridging-the-gap-between-counterterrorism-research-and-practice-through-game-based-learning/>

Won, Y. a Lewis, J. (2021). Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts [Viera v nadradenosť mužov, krajne prijateľný obsah a medzery v aktuálnom úsilí o moderovanie obsahu]. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/06/male-supremacism-borderline-content-and-gaps-in-existing-moderation-efforts/>

## O autorke:

**Linda Schlegel** je študentkou doktorandského stupňa na Univerzite Johanna Wolfganga Goetheho vo Frankfurte a asistujúca výskumníčka v Mierovom výskumnom inštitúte vo Frankfurte (PRIF). Je spoločníčkou v Globálnej sieti pre extrémizmus a technológie (GNET) a centre modus | Centre for Applied Research on Deradicalisation (Centrum pre aplikovaný výskum o deradikalizácii) (modus | zad).



## VYHLADÁVANIE INFORMÁCIÍ O EÚ

### Online

Informácie o Európskej únii vo všetkých oficiálnych jazykoch EÚ sú dostupné na webovej stránke Europa na adrese: [https://europa.eu/european-union/index\\_en](https://europa.eu/european-union/index_en)

### Publikácie EÚ

Bezplatné aj spoplatnené publikácie EÚ si môžete prevziať na adrese: <https://op.europa.eu/en/publications>. Väčší počet kópií bezplatných publikácií môžete získať kontaktovaním informačnej siete Europe Direct alebo vášho miestneho informačného centra (pozrite si [https://europa.eu/european-union/contact\\_en](https://europa.eu/european-union/contact_en)).

### Právne predpisy EÚ a súvisiace dokumenty

Prístup k právnym informáciám z EÚ vrátane všetkých právnych predpisov EÚ od roku 1952 vo všetkých oficiálnych jazykových verziách nájdete na webovej lokalite EUR-Lex na adrese: <http://eur-lex.europa.eu>

### Otvorené dáta z EÚ

Portál pre otvorené dáta EÚ (<http://data.europa.eu/euodp/en>) poskytuje prístup k súborom údajov z EÚ. Tieto údaje si môžete bezplatne prevziať a ďalej ich používať na komerčné aj nekomerčné účely.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office  
of the European Union