



Ekstremisti na igričarskih (povezanih) platformah

Spoznanja o primarnih in sekundarnih preprečevalnih ukrepih

Avtorica: **Linda Schlegel**, zunanja strokovnjakinja mreže RAN

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

**Ekstremisti na igričarskih
(povezanih) platformah**

**Spoznanja o primarnih in
sekundarnih preprečevalnih
ukrepih**

PRAVNO OBVESTILO

Ta dokument je bil pripravljen za Evropsko komisijo, vendar odraža le stališča avtorjev in Evropska komisija ni odgovorna za kakršne koli posledice, ki izhajajo iz ponovne uporabe te publikacije. Več informacij o Evropski uniji je na voljo na spletu (<http://www.europa.eu>).

Luksemburg: Urad za publikacije Evropske unije, 2021

© Evropska unija, 2021



Politika Evropske komisije glede ponovne uporabe dokumentov se izvaja na podlagi Sklepa Komisije 2011/833/EU z dne 12. decembra 2011 o ponovni uporabi dokumentov Komisije (UL L 330, 14. 12. 2011, str. 39). Če ni navedeno drugače, je ponovna uporaba tega dokumenta dovoljena pod licenco Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To pomeni, da je ponovna uporaba dovoljena pod pogojem, da se navede ustrezno avtorstvo in morebitne spremembe.

Za kakršno koli uporabo ali reproduciranje elementov, ki niso v lasti Evropske unije, je treba za dovoljenje zaprositi neposredno pri zadevnih imetnikih pravic.

Uvod

V zadnjih letih, zlasti po napadu v Christchurchu na Novi Zelandiji leta 2019, ki se je prenašal v živo, so se videoigre, skupnosti igralcev iger in spletne platforme, namenjene igranju iger in sorodnim dejavnostim, znašle v središču pozornosti politike, prakse in akademskih krogov, ki se ukvarjajo s preprečevanjem (nasilnega) ekstremizma in bojem proti njemu (P/CVE). Koordinator EU za boj proti terorizmu je pred kratkim opozoril na potencial, ki ga imajo digitalna igričarska okolja pri spodbujanju različnih terorističnih in ekstremističnih dejavnosti, vključno z radikalizacijo mladih.¹ Mreža EU za ozaveščanje o radikalizaciji (Radicalisation Awareness Network – RAN) je igričarske (povezane) platforme uvrstila med „žarišča“ radikalizacije.²

Tudi v poročilu o stanju in trendih na področju terorizma v EU (TE-SAT) za leto 2021 poročajo o tem, da se videoigre in igričarske platforme vse bolj uporabljajo za širjenje ekstremistične ideologije in propagande, zlasti s strani desničarskih ekstremističnih akterjev. V poročilu TE-SAT opozarjajo tudi, da sta pandemija virusa COVID-19 in z njo povezan porast časa, preživetega pred zasloni, prispevala k povečanju števila priložnosti za ekstremistične akterje, da vzpostavijo stik z mladimi prek igričarskih (povezanih) platform.³ Domneva se, da ekstremistični akterji poskušajo „izkoristiti obsežno, mlado občinstvo in globoko integracijo sveta videoiger v popularni kulturi.“⁴

V nedavnem sklepnem članku RAN je bila predstavljena tipologija šestih načinov, kako lahko ekstremistični akterji uporabijo vsebine, povezane z videoigami, za doseganje svojih ciljev. Ti načini so vključevali: izdelavo videoiger, predelavo obstoječih iger, uporabo funkcij klepeta v igri, uporabo (povezanih) igralnih platform, kulturne reference na področju iger in igrifikacijo.⁵ Naslednji članek se osredotoča na igričarske (povezane) platforme. Vendar je treba že na začetku opozoriti, da vsebina, objavljena na takih platformah, pogosto temelji na igričarskih kulturnih referencah, zato se obe vrsti v razpravi, ki sledi, do neke mere prekrivata.

V prvem delu članka je obravnavano, kako so tradicionalne igričarske (povezane) platforme prispevale k ekstremističnim dejavnostim. Poleg klasičnih platform, osredotočenih na videoigre, je treba upoštevati tudi platforme, ki niso povezane z igranjem videoiger. Avtorji članka raziskujejo tudi, kako ekstremistični posamezniki in organizacije strateško in organsko izkoriščajo tovrstne platforme. Drugi del članka pa se osredotoča na priložnosti za primarno in sekundarno preprečevanje na igričarskih (povezanih) platformah. Ker je izkušenj z ukrepi P/CVE na teh platformah malo, so v dokumentu navedeni razmisleki in priporočila, ki jih velja upoštevati pri načrtovanju in izvajanju preventivnih ukrepov v takšnih okoljih.

Dejavnost ekstremistov na igričarskih (povezanih) platformah

Ni jasne opredelitve, kaj je igričarska platforma in platforma, povezana z igrami, ter kaj so platforme, na katerih se pojavljajo vsebine, povezane z videoigami. V nadaljevanju so obravnavane glavne tradicionalne igričarske (povezane) platforme, ki so bile ustvarjene bodisi za igranje iger bodisi za igričarsko skupnost ter so pri njih bile ugotovljene povezave z ekstremističnimi dejavnostmi. Poudarek bo tudi na drugih izbranih platformah, ki so povezane z igričarskimi (povezanimi) platformami in vsebinami, npr. z navzkrižnim objavljanjem, in jih je treba obravnavati kot širši ekosistem igričarskih vsebin.

Tradicionalne igričarske (povezane) platforme

Discord

Platforma Discord je bil ustvarjena kot učinkovito komunikacijsko sredstvo za igralce, ki skupaj igrajo videoigre. Uporabniki lahko ustvarijo javne ali zasebne strežnike s forumi, funkcijami klepeta, avdio- in videokomunikacijo ter se tako povežejo s podobno mislečimi igralci. Številni izmed zasebnih strežnikov se upravljajo sami. Discord ima po vsem svetu skoraj 7 milijonov strežnikov, več kot 300 milijonov registriranih

(¹) EU Counter-Terrorism Coordinator, 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism

(²) RAN, The Role of Hotbeds of Radicalisation

(³) Europol, European Union Terrorism Situation and Trend Report

(⁴) Tielemans, A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment

(⁵) RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives

računov in več kot 140 milijonov mesečno aktivnih uporabnikov, ki ne komunicirajo le o igrah, temveč so ustvarili strežnike za razpravljanje o vseh mogočih temah, od športa do politike in glasbe.⁶ Čeprav je bila ta platforma prvotno namenjena predvsem igralcem videoiger, se je hitro razvila v platformo družbenega medija, ki jo uporabljajo tudi številni posamezniki, ki niso strastni igralci, temveč želijo preprosto klepetati z drugimi o temah, ki jih zanimajo. Discord je del digitalnega ekosistema skrajne desnice 7 v številnih državah in gosti na stotine zasebnih strežnikov, na katerih se delijo neonacistična ideologija, skrajno desničarske izjave in sovražni memi. Tudi strastni uporabniki zdaj že zaprtega portala 8chan naj bi s seboj prenesli svoj črni humor, ko so se preselili na Discord.⁸ Prek strežnikov portala Discord so se povezali in organizirali tudi nekateri izmed izgrednikov na srečanju desnice v Charlottesville, platformo pa so uporabljali tudi Boogaloo Boys, podporniki skupine QAnon ter druge skrajno desničarske skupine in posamezniki.⁹ Platforma je povezana tudi s tako imenovanimi inceli, ki se med seboj povezujejo prek zasebnih strežnikov, da bi komunicirali, a tudi delili potencialno škodljive vsebine.¹⁰

Kljub številnim krogom odstranitve s platforme, vključno s strežniki, ki podpirajo QAnon, Boogaloo Boys, Atomwaffen Division in druge skrajno desničarske skupine, so na platformi še vedno prisotni podporniki skrajne desnice in inceli.¹¹ Uporabniki, ki ustvarjajo strežnike, lahko dodajo označbe, ki opisujejo glavno temo strežnika, tako da lahko drugi lažje ugotovijo, kateri strežniki bi jih lahko zanimali. Na portalu Discord je trenutno 3.634 strežnikov z oznako „toksično“, 272 strežnikov z oznako „desničarsko“, 182 strežnikov z oznako „sovražno“, 222 strežnikov z oznako „nacistično“, 177 strežnikov z oznako „homofobno“ in 194 strežnikov z oznako „incel“ kljub prizadevanjem za odstranitev tovrstnih vsebin s platforme.¹² Ker so to le javno prikazane oznake, je število strežnikov s sovražno vsebino verjetno veliko večje, kot kažejo navedene številke. Opisi strežnikov včasih določajo, kdo se lahko pridruži, npr. „brez manjšin, brez žensk, brez pripadnikov črne rase“, ali navajajo, da se določen strežnik uporablja za preverjanje, npr. „preverjanje fašističnih prijateljev“. To nakazuje, da se določeni strežniki Discord uporabljajo kot posredniki pred dodajanjem novih članov v bolj skrite zasebne strežnike platforme Discord ali v skupine na drugih platformah.

Steam

Steam je največja digitalna distribucijska platforma za računalniške igre, ki je imela leta 2020 120 milijonov aktivnih mesečnih uporabnikov.¹³ Poleg iger so na platformi Steam na voljo posnetki igranja „Let's Play“, forum za razprave, umetniška dela, posnetki zasloni, vodniki in „delavnica“, kjer so predstavljene uporabniške predelave priljubljenih iger. Spletna stran Steam je bila povezana z napadom v Münchnu leta 2016, saj je strelce sodeloval na njenih forumih, ki so poveljevali množično streljanje in širili protimuslimanske izjave.¹⁴

Leta 2019 so aretirali posameznika, ki je objavljaj grožnje proti „dragocenim“ judovskim tarčam in se na platformi Steam pohvalil z besedami „Želite videti množično streljanje z več kot 30 mrtvimi podljudmi?“.¹⁵ Kot je pokazala raziskava organizacije ADL, je videti, da je v omrežju Steam veliko desničarskih skrajnežev in zagovornikov nadvlade belcev, ki svoja stališča izražajo v profilnih slikah, imenih, opisih profila in na forumih za razpravo. Nekateri, med njimi npr. uporabnik s številčno kodo 1488 (14 kot sklicevanje na „Zagotoviti moramo obstoj naših ljudi in prihodnost za bele otroke“ in 88 kot referenca na „Heil Hitler“), so v storitvi Steam prejeli značke „ambasador skupnosti“, ki označujejo njihovo visoko stopnjo sodelovanja s skupnostjo platforme Steam. Uporabniki so slavili tudi napadalce v Oslu in Christchurchu, pri čemer so slednjemu namenili pohvale, kot je „videl sem, da si bil najboljši v simulatorju odstranjevanja kebaba, in želim ti povedati, da si se dobro odrezal“. ¹⁶ Podobno kot Discord tudi platforma Steam deloma deluje kot družbeni medij, saj ima forume za razpravo in visoko stopnjo vključenosti uporabnikov. To omogoča nemoteno prehajanje med igrami in politično ideologijo.

Twitch

Twitch je platforma za prenašanje v živo, ki se ponaša z 9,5 milijona aktivnih izvajalcev prenašanja v živo. Uporabniki, med katerimi je več kot 70 % starih od 16 do 34 let, si vsak mesec ogledajo povprečno 2 milijardi ur prenosov.¹⁷ Čeprav je bila platforma prvotno razvita za prenašanje iger, so zdaj na voljo prenosi različnih vsebin, vključno z dejavnostmi na prostem, (e-)športom, kuhanjem, rokodelstvom, glasbo, živalmi, političnimi pogovornimi oddajami, podcasti in prenosi „zgolj klepetanja“.

⁽⁶⁾ Statistični podatki, pridobljeni s strani: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

⁽⁷⁾ Pojem skrajna desnica se tu uporablja kot krovni izraz, ki zajema radikalno desnico in desni ekstremizem.

⁽⁸⁾ Patterson, 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games

Guhl in drugi, The Online Ecosystem of the German Far-Right

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

Brewster, Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader

⁽¹⁰⁾ Morgensen & Holding Rand, Angry Young Men

⁽¹¹⁾ Allyn, Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities

Alexander, Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers

Clayton, Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year

⁽¹²⁾ Podatki so bili pridobljeni s spletne strani disboard.org 22. maja 2021

⁽¹³⁾ Statistični podatki so bili pridobljeni s strani: <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/#:-:text=Steam%20had%20approximately%20120%20million,monthly%20active%20users%20in%202019.>

⁽¹⁴⁾ Der Spiegel, The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism

⁽¹⁵⁾ ADL, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists

⁽¹⁶⁾ prav tam

⁽¹⁷⁾ Statistični podatki, pridobljeni s strani: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

Prenosi v živo so zelo težavni za nadzorovanje, ne le zato, ker potekajo v živo, temveč tudi zato, ker je govorjeno izražanje težje zaznati z ukrepi za odkrivanje kot na primer besedilo, v katerem lahko iščemo ključne besede. Poleg tega lahko posnetki prenosov v živo po koncu preprosto izginejo, zato jih je skoraj nemogoče analizirati, če se jih ne spremlja v realnem času. Ko je storilec v Halleju leta 2019 v živo prenašal svoj napad na Twitchu, je bil videoposnetek odstranjen v 35 minutah, zato si ga je ogledalo „le“ približno 2.200 ljudi.¹⁸ Toda posnetek je bil prenesen in nato razširjen na drugih platformah, vključno s Twitterjem in skrajno desničarskimi skupinami na Telegramu, kjer je v prvih petih dneh po napadu zbral več kot 72.000 ogledov.¹⁹ To kaže na priljubljenost takšnih prenosov, tudi če so hitro umaknjeni z izvirnega spletnega mesta.

Poleg napada v živo je bil Twitch vpleten tudi v neprostovoljno financiranje desničarskih ekstremističnih akterjev, ki služijo denar s prenašanjem posnetkov videoiger v živo, hkrati pa širijo svoja politična sporočila in dezinformacije. To vključuje napačne informacije o bolezni COVID-19, zaščitnih maskah, predsedniških volitvah v ZDA leta 2020 in idejah QAnona, pa tudi o vplivu skupine Proud Boys in skrajno desničarskih narativih. Tudi skrajno desničarski vplivneži imajo koristi od svoje priljubljenosti na platformi Twitch, saj jim gledalci darujejo precejšnje vsote denarja. V enem primeru so vplivnežu za rojstni dan podarili 84.000 ameriških dolarjev.²⁰

DLive

Platforma DLive, ki je bila ustvarjena kot alternativa prenašanju v živo na platformah YouTube in Twitch, šteje več kot 125.000 aktivnih izvajalcev prenašanja v živo, aprila 2019 pa je poročala o 5 milijonih mesečnih aktivnih uporabnikov.²¹ Podobno kot Twitch tudi DLive ne gosti le prenosov posnetkov iger, temveč tudi prenose o različnih temah, digitalne dogodke in „vozlišče skupnosti“ za objavo drugih vrst vsebin. Platforma je delno igrificirana, saj so gledalci za stalno sodelovanje z izvajalci prenašanja v živo nagrajeni z možnostjo, da v „zakladnici“ pridobijo kovance Lemon, valuto na platformi. Čeprav so bili nekateri desničarski skrajneži in zagovorniki nadvlade belcev odstranjeni s platforme,²² DLive še vedno velja za „ekstremistično oazo“ in „prijeten nov dom“ desničarske propagande. To je predvsem posledica popustljivega moderiranja vsebin, ki dejansko dovoljuje sovražni govor, antisemitizem, povečevanje nacizma in pozive k nasilju.²³ Vse večja je skrb, da bi se lahko mlado občinstvo radikaliziralo, potem ko ga pritegnejo igričarski prenosi, dobro podkovani skrajno desničarski in desničarski ekstremisti pa mlade nato počasi zvabijo v ekstremistično past.²⁴

Pripadnik identitarnega gibanja Martin Sellner ima na primer na portalu DLive skoraj 12.000 sledilcev in redno oddaja v živo. DLive uporablja tudi za oglaševanje svojih drugih kanalov na portalih Trovo, Telegram, Gab in drugih ter za prošnje za donacije od svojih sledilcev. Ameriška nevladna organizacija Southern Poverty Law Center je ugotovila, da kar nekaj vodilnih predstavnikov skrajne desnice iz ZDA in Evrope s svojimi prenosi na portalu DLive zasluži precejšnje vsote denarja, nekateri naj bi zaslužili tudi več sto tisoč evrov.²⁵ Platforma je povezana z različnimi primeri dezinformiranja, ekstremizma in nasilja. V času pandemije COVID-19 in pred ameriški volitvami leta 2020 so skrajni desničarji prek portala DLive širili narative zarote o virusu in političnih dogodkih.²⁶ QAnon je bil in je še vedno priljubljena tema prenosov v živo.²⁷ Posledično je imel portal DLive tudi pomembno vlogo pred vdorom v poslopje Kapitola v ZDA 6. januarja 2021 in med dogajanjem samim. Nekateri storilci so dogodek prenašali v živo in vključevali občinstvo, ki je spremljalo njihov prenos in pošiljalo donacije ter izražalo predloge, naj „razbijejo okno“ ali „obesijo vse kongresnike“. To je privedlo do tega, da je kongres vzel DLive pod drobnogled.²⁸

⁽¹⁸⁾ BBC, Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch

⁽¹⁹⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽²⁰⁾ Browning, Extremists find a financial lifeline on Twitch

Grayson, Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem

Gonzalez, QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says

⁽²¹⁾ DLive, DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report

⁽²²⁾ Cohen, White nationalists are moving from YouTube to DLive

⁽²³⁾ D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven

Andrews & Pym, The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers

⁽²⁴⁾ Keierleber, How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities

⁽²⁵⁾ Gais & Haiden, Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website

⁽²⁶⁾ Bergengruen, How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online

⁽²⁷⁾ Kaplan, DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform.

⁽²⁸⁾ D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven

Kelly, DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack

PlayStation in druge konzole

V Sonyjevem omrežju PlayStation Network (PSN) se povezuje, komunicira in igra več kot 100 milijonov uporabnikov.²⁹ Uporabniki lahko oblikujejo skupinske klepate ali se pogovarjajo v realnem času prek zvočnih naprav. Obstajal je sum, da so storilci napada v

Parizu novembra 2015 morda uporabili omrežje PSN, da bi organizirali svoje usklajeno delovanje in se izognili odkritju.³⁰ Nekateri menijo, da je glasovno komunikacijo PlayStation še težje spremljati kot zasebne klepate v aplikaciji WhatsApp, saj zvočna komunikacija pušča manj dokazov, ki bi jih varnostne agencije lahko izsledile. Podobne težave se lahko pojavijo tudi na drugih konzolah, kot je Xbox Live.³¹ Konzole se lahko uporabljajo tudi za shranjevanje ekstremističnih vsebin, kar dokazuje sodni primer proti 14-letnemu Avstrijcu, ki naj bi prenesel načrte za izdelavo bomb in jih shranil na svoji napravi PlayStation.³²

Druge platforme, ki jih je treba upoštevati

Igričarski forumi

Poleg obravnavanih povezanih igričarskih platform obstajajo še številni bolj ali manj specializirani igričarski forumi.³³ Na portalu Reddit je na primer v razdelku *r/gaming* več kot 30 milijonov članov, ki razpravljajo o vsebinah, povezanih z videoigami, na forumu MMORPG pa je samo na splošnem forumu „Pub“ 1,3 milijona komentarjev in več sto tisoč v drugih delih foruma. Forum Minecraft ima več kot 5 milijonov članov, več sto tisoč uporabnikov pa se dnevno pogovarja o svojih najljubših igrah družbe Ubisoft na njenem lastnem forumu. Seznam igričarskih forumov, ki so na voljo na spletu, je dolg, vendar velja poudariti naslednje: Vsak dan na milijone uporabnikov razpravlja o tisočih igrah na vedno večjem številu igričarskih forumov in forumov, povezanih z igrami.

Čeprav noben od teh forumov ni bil povezan z ekstremističnimi dejavnostmi, je skoraj gotovo, da se uporabniki teh forumov in radikalizirani posamezniki v določeni meri prekrivajo. Vendar je razširjenost ekstremističnih vsebin na teh platformah težko oceniti. Prav tako ni lahko ugotoviti, ali so bili ti forumi uporabljeni za širjenje propagande ali novačenje. Kljub temu pa teoretično predstavljajo učinkovit način, kako doseči na milijone ljubiteljev videoiger.

YouTube

Poleg bolj specializiranih spletnih mest za prenašanje v živo, kot sta Twitch in DLive, lahko vsebine, povezane z igrami, prenašate in nalagate tudi na spletnem mestu YouTube, ki je največja videoplatfoma na svetu, saj si njeni uporabniki v povprečju dnevno ogledajo milijardo ur vsebin.³⁴ To vključuje prenose v živo z možnostjo komentiranja gledalcev v realnem času ter vnaprej posnete vsebine ali posnetke prenosov v živo.

Obstajajo številne priložnosti za ekstremistične izvajalce prenašanja v živo. Kot prvo, prenose v živo je, tudi na tako veliki platformi, kot je YouTube, težko nadzorovati v realnem času. To še posebej velja, če je videovsebina prikrita kot kanal za kuhanje ali igranje iger in le govorjena beseda razkriva določeno politično ideologijo. Glede na to, da so kanali, kot je *Baklava Küche* (Kuhinja baklave), ki se pretvarja, da je kuharski kanal, v resnici pa gledalcem posreduje neonacistično ideologijo³⁵, še vedno na voljo na platformi YouTube, se lahko tudi igričarske vsebine uporabljajo podobno, da se ekstremistična sporočila skrivajo za drugačno dejavnostjo. Poleg tega objava vsebine na priljubljeni platformi, kot je YouTube, tudi če je pozneje odstranjena, lahko poveča doseg prenašalcev v živo in potencialno spodbudi nekatere gledalce, da sledijo izvajalcu prenašanja v živo na manj regulirano platformo, kot je DLive. Prav tako si lahko predstavljamo navzkrižno objavljanje posnetih prenosov s platform Twitch ali DLive na YouTubu za povečanje priljubljenosti, podobno kot se prenosi objavljajo na Telegramu.³⁶ Nenazadnje pa so na platformi na voljo tudi igralne vsebine, ki so neposredno povezane z ekstremističnimi organizacijami. Na YouTubu so na primer na voljo prosto dostopni posnetki „Let's play“ za obe Hezbollahovi seriji videoiger, *Special Forces* in *Heimatdefender: Rebellion*, ki so povezane z nemško govorečo vejo identitarnega gibanja.³⁷ To je še posebej zaskrbljujoče, saj je bil *Heimatdefender* uvrščen na nemški seznam nevarnega gradiva. Na splošno je povezava med platformami, povezanimi z igrami, in YouTubom dvojna. Kot prvo, vsebine ekstremističnih iger, kot so posnetki „Let's Play“, je mogoče objaviti neposredno na platformi. Kot drugo, vsebine, ustvarjene na platformah, ki so povezane z igrami, predvsem prenose v živo, je mogoče navzkrižno objaviti na YouTubu in tako povečati doseg. Predvsem je treba poudariti, da se ta povezava lahko razvije tudi z drugimi videoplatformami in ni nujno značilna samo za YouTube.

⁽²⁹⁾ Statistični podatki pridobljeni s strani: <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

⁽³⁰⁾ Day, Why terrorists love PlayStation 4

⁽³¹⁾ Tassi, How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Posodobljeno]

⁽³²⁾ Reuters, Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years

⁽³³⁾ Glejte <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> in https://blog.feedspot.com/gaming_forums/ za priljubljene igričarske forume.

⁽³⁴⁾ Statistični podatki pridobljeni s strani: <https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily.day%2C%20generating%20billions%20of%20views.>

⁽³⁵⁾ Forchtner & Tomic, Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube.

⁽³⁶⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽³⁷⁾ Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game

Forumi „chanboard“ in slikovni forumi

Z vsebinami, povezanimi z igričarstvom in ekstremizmom, povezujejo tudi spletne strani in slikovne forume, kot so 4chan, 8kun (prej 8chan), Endchan in drugi, zato jih je treba vključiti v širši ekosistem ustreznih igričarskih (povezanih) platform. Čeprav je težko najti natančne statistične podatke o uporabnikih, podatki kažejo, da je tipičen uporabnik mlad moški, star med 16 in 34 let, ki ga zanimajo videoigre, tehnologija in animacije.³⁸ Na zdaj prepovedanem forumu 8chan se je v nekem trenutku lahko nabralo več kot 5.000 objav na uro, kar pomeni, da je bil pred prepovedjo živahna

in priljubljena platforma,³⁹ 4chan pa je leta 2020 privabil približno 27.700.000 obiskovalcev na mesec.⁴⁰ Forumi „chanboard“ so bili glavni medij za izražanje mizoginističnih napadov, kot je #gamergate, s strani akterjev „manosphere“, od katerih so bili nekateri tesno povezani s skrajno desničarskimi akterji.⁴¹ Forumi „chanboard“ so bili vpleteni tudi v širjenje rasističnih, antisemitskih in ekstremističnih narativov,⁴² ki se pogosto izražajo v „šaljivih“ memih,⁴³ pa tudi v virtualnih lestvicah desničarskih ekstremističnih storilcev in uporabnikov, ki izražajo željo, da bi „preseglili“ napadalčev „rezultat“. ⁴⁴ Več storilcev, vključno s tistimi v Christchurchu, El Pasu, Bærumu in Halleju, je pred napadi na spletnih forumih „chanboard“ objavilo komentarje ali manifeste.⁴⁵ Manifest napadalca v mestu Halle je vseboval tudi več sklicevanj na t. i. „chan-kulturo“ in igričarstvo, vključno z „dosežki“, kot je „Crusty Kebab: zažgi mošejo“. ⁴⁶ To ponazarja tesno povezavo med chan-kulturo, igričarskimi kulturnimi referencami in igričarstvom ter povezavo med vsebinami, povezanimi z igrami, in povečevanjem nasilnih dejanj na takšnih platformah.

Vsebine, povezane z videoigami, na platformah, ki niso povezane z igrami.

Teoretično se lahko katerakoli platforma spremeni v platformo, povezano z igrami, če na njej dovolj uporabnikov objavlja in uporablja vsebine iger, čeprav so bile klasične platforme, povezane z igrami, zasnovane posebej za igričarsko skupnost. Vsebine, objavljene na klasičnih platformah, povezanih z igrami, in drugih družbenih omrežjih, se v veliki meri prekrivajo. Poleg tega se platforme, povezane z igrami, vse bolj spreminjajo v družbene medije, kjer uporabniki razpravljajo o temah, ki niso povezane z igrami. To še bolj zabriše razliko med platformami, povezanimi z igrami, in drugimi spletnimi mesti družbenih medijev. Kot smo že omenili, skrajni in ekstremistični akterji na primer v živo prenašajo vsebine na platformi Twitch, nato pa posnetke objavijo na Telegramu, s čimer povečajo svoj doseg in arhivirajo prenose, če jih odstranijo s platforme za prenose v živo.⁴⁷ Ko so prenosi posnetkov v živo preneseni, se ti lahko ponovno pojavijo kjer koli in na kateri koli platformi ter dosežejo uporabnike, ki ne obiskujejo pogosto platform Twitch ali DLive. Tudi Instagram omogoča prenašanje v živo, ki ga je težko nadzorovati v realnem času, in daljše videoposnetke, objavljene prek storitve IGTV. To je še ena priložnost za navzkrižno objavljanje vsebin za povečanje dosega. Vse bolj verjetno je tudi, da bodo manjše platforme nenadoma postale osrednje platforme za objavljanje ali navzkrižno objavljanje vsebin, povezanih z igranjem iger, in drugega propagandnega gradiva, ko si bodo večje platforme prizadevale za odstranitev takšnih akterjev, kar bo predstavljalo velike izzive pri moderiranju vsebin.

Platforma VidMe je imela na primer le šest zaposlenih, od katerih nihče ni govoril arabsko, ko je Daesh leta 2014–15 prevzel platformo.⁴⁸ Medtem ko je videoposnetke Daesha relativno enostavno prepoznati kot propagando, pa to morda ne velja za vsebine, povezane z igrami, in če manjše platforme nimajo potrebnega znanja o subkulturah, da bi lahko takšne vsebine prepoznale kot povezane z ekstremizmom, lahko odstranjevanje in moderiranje traja veliko dlje kot v primeru VidMe.

Na splošno ni težko prepoznati jasne povezave z dvema drugima kategorijama v tipologiji RAN: igričarske kulturne reference in igričarstvo.⁴⁹ Enako kot prenosi posnetkov iger se lahko oboje pojavi na kateri koli platformi. Pogovori o igrah, uporaba igričarskega jezika in referenc, uporaba slik iz igre

Call of Duty in drugih iger v propagandnih videoposnetkih, memi o igrah s črnim humorjem in igrificirana propaganda ne ostanejo nujno samo na platformah, povezanih z igrami, in forumih chanboard temveč se lahko razširijo v širši ekosistem. Čeprav je bila igričarstvo pogosto opažena na strežnikih Discord, se lahko pojavi tudi na platformah, kot sta Instagram ali Facebook,⁵⁰ in ni ovir za razpravo o igričarskih kulturnih referencah na drugih platformah, kar je ponazoril tudi znani tuit uporabnika, ki je navačil za Daesh: „Lahko sedite doma in igrate igro Call of Duty (klik dolžnosti)

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

⁽³⁹⁾ Keen, After 8chan

⁽⁴⁰⁾ Keen in drugi, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, str. 8

⁽⁴¹⁾ Nagle, *Kill all Normies*

Crawford, Chan Culture and Violent Extremism

⁽⁴²⁾ Brace, The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem

⁽⁴³⁾ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour

⁽⁴⁴⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?, str. 15

⁽⁴⁵⁾ Keen in drugi, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, str. 8

⁽⁴⁶⁾ prav tam

⁽⁴⁷⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽⁴⁸⁾ Singer & Brooking, *LikeWar*, str. 247

⁽⁴⁹⁾ RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, str. 3

⁽⁵⁰⁾ RAN, The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE, str. 9

ali pa pridete in se odzovete na resnični klic dolžnosti... izbira je vaša."⁵¹ Vsebine, povezane z igrami, lahko zlahka razširimo na druge platforme, tako da se deli teh platform spremenijo v digitalna okolja, povezana z igrami. Zato pri obravnavi ekstremističnih igričarskih vsebin ni treba upoštevati le tradicionalnih (povezanih) platform, temveč tudi širši ekosistem platform, na katerih so te vsebine objavljene, in stalno nova dogajanja, ko se na različnih (novih) platformah pojavljajo igričarske vsebine.

Glavni zaključki

1. Skoraj na vseh igričarskih (povezanih) platformah je mogoče najti ekstremistične vsebine, od prenosov v živo do memov s črnim humorjem in pozivov k nasilju. Velik del teh vsebin je povezan z igrami.
2. Te platforme same po sebi niso nevarne. Ekstremisti jih uporabljajo tako kot vse druge digitalne platforme. Tudi velika večina vsebin na (povezanih) igričarskih platformah ni povezana z ekstremizmom.
3. Igričarske (povezane) platforme pogosto delno delujejo kot družbeni mediji. Med prenašanjem v živo spodbujajo razprave med uporabniki o različnih temah, vključno s politično ideologijo. Skrajni in ekstremistični akterji te platforme uporabljajo za komuniciranje med seboj in z morebitnimi novimi kandidati ter prek svojih profilov in objav pogosto izražajo svoja stališča.
4. Moderiranje vsebin, zlasti prenosov v živo, je težko izvajati v realnem času, zlasti kadar prenosi potekajo v drugih jezikih, ne le v angleščini.
5. Za celovit pogled je treba upoštevati celoten ekosistem vsebin, povezanih z igranjem videoiger, na vseh platformah in ne le na tradicionalnih (povezanih) igričarske platformah. Vsebine, ki izvirajo z igričarskih (povezanih) platform, se pogosto navzkrižno objavljajo ali ponovno pojavljajo na drugih platformah, kar povečuje njihov doseg in otežuje brisanje takšnih vsebin.

Strateška in organska uporaba igričarskih (povezanih) platform

Logično vprašanje, ki izhaja iz prisotnosti ekstremističnih akterjev in propagandnih vsebin na igričarskih (povezanih) platformah, je, kako je ta prisotnost usmerjena in ali se vsebine širijo od vrha navzdol. Če temu ni tako, je mogoče, da se to dogaja naravno in se vsebine na platformah pojavljajo od spodaj navzgor. Tako kot v številnih drugih kontekstih je mogoče opaziti oba primera. Vendar je treba ugotoviti, ali je v tako razdrobljenem digitalnem okolju in v okviru trenda manj formalne organiziranosti ekstremistične dejavnosti dejansko mogoče govoriti o uporabi platform od zgoraj navzdol in od spodaj navzgor. Morda bi bilo bolj natančno govoriti o strateški in organski uporabi igričarskih (povezanih) platform.

Strateška uporaba

Prisotnost skrajno desničarskih in desničarskih ekstremističnih vplivnežev na platformah, kot je DLive, objavljanje lastnih iger ekstremistov, kot je *Heimatdefender*, na velikih platformah, kot je Steam, in obstoj strežnikov Discord, namenjenih skupinam, kot je Atomwaffen Division (medtem že odstranjena s platforme), kažejo na strateški element prisotnosti ekstremistov na igričarskih (povezanih) platformah. Kot prvo, se na ta način povečujeta doseg in vidnost. Oglaševanje igre *Heimatdefender* na platformi Steam je pritegnilo veliko pozornosti za igro, še preden je bila ta izdana. To je verjetno povečalo število prenosov igre, čeprav je Steam na koncu zavrnil njeno gostovanje. Že sama prisotnost lahko podpira tudi doseg in pozornost, namenjeno ekstremističnim vplivnežem na takšnih platformah, ki jih je nato mogoče najti, stopiti v stik z njimi in širiti njihovo sporočilo potencialno velikemu občinstvu na teh platformah. Kot že omenjeno, je na vsaki platformi pogosto na milijone uporabnikov, zato je za ekstremistične akterje strateško koristno, da svoja sporočila širijo prek tako priljubljenih kanalov.

⁽⁵¹⁾ Schlegel, Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence

Poleg tega ekstremistični akterji pogosto uporabljajo več platform hkrati za različne namene in kot varnostni načrt, če se jih odstrani s platforme. Njihov cilj je usmeriti čim več uporabnikov na čim več kanalov, da bi zagotovili, da odstranitev z enega spletnega mesta ne bi povzročila znatnega upada števila gledalcev. Vplivneži, kot je identitavec Martin Sellner, zato svoje račune DLive delno uporabljajo za oglaševanje svoje prisotnosti na drugih platformah. Torej lahko nekatere igričarske (povezane) platforme uporabljajo preprosto zato, ker ti akterji (še) niso bili odstranjeni s teh spletnih mest. Ob vse večjem pritisku na podjetja, ki upravljajo spletna mesta (družbenih) medijev, da odstranijo ekstremistične akterje, so igričarska (povezana) okolja postala smiselno zatočišče.

Nenazadnje pa Discord ponuja tudi prednost zasebnih strežnikov. Ekstremisti jih lahko uporabljajo za komuniciranje in organiziranje brez večjega vmešavanja od zunaj, saj so številni strežniki samomoderirani. Na njih lahko poteka notranja komunikacija in potencialno novačenje, ekstremistične vsebine ali meme s črnim humorjem pa je mogoče prosto deliti, ne da bi to povzročilo negativne odzive. Vendar si Discord, kot smo videli, močno prizadeva izbrisati strežnike z očitnimi povezavami z ekstremističnimi organizacijami. Če se Discord še vedno pogosto uporablja za skupinsko komunikacijo, se to zdaj počne bolj na skrivaj kot prej. Vendar so nekateri strežniki še vedno odkrito označeni z oznakami, kot je npr. „Nazi“.

Poleg strateške prisotnosti je lahko strateška tudi vsebina, ki se razširja na igričarskih (povezanih) platformah. Kot je navedeno v nedavnem članku RAN o strateški uporabi humorja skrajno desničarskih akterjev, morajo biti ekstremisti in njihova gibanja „zabavni in vključujoči“,⁵² da bi bili uspešni na digitalnem področju. Del strateške privlačnosti igričarskih (povezanih) platform je v tem, da ponujajo oboje. Uporabniki se na teh platformah srečujejo, da bi igrali in se pogovarjali o zabavnih prostočasnih dejavnostih. Vsakdo, ki ga to zanima, lahko sodeluje v razpravi v živo, objavi zabaven mem ali komentira igričarska umetniška dela, ki jih delijo drugi uporabniki. Zato je to idealno okolje za vstopno točko v ekstremistično ideologijo, ki se izraža s temačnimi, „zabavnimi“ memi, komunikacijo o igrah in „politično nekorektnimi“ sporočili.

Ker v nekaterih delih igričarske kulture prihaja do mizoginije, izključevanja manjšin in žensk ter izražanja nasilja in sovraštva, se posameznik zlahka zlije z drugimi, da ga ne bi odkrili. Še lažje je graditi na že obstoječi problematični vsebini v nekaterih igričarskih okoljih in morebitne privrženca „spoznavati tam, kjer so“. To pomeni, da se gradi na podlagi obstoječih zamer in načinov komuniciranja potencialnih novih kandidatov za spodbujanje procesov radikalizacije. Poleg tega imajo vsebine, povezane z igrami, veliko popkulturno privlačnost, saj so poznane mnogim, zlasti mladim moškim.⁵³ Zato lahko uporaba vsebin, povezanih z igrami, tako kot drugih popkulturnih referenc poveča privlačnost ekstremistične propagande v igričarskih okoljih in zunaj njih, zato je uporaba takšnih referenc strateško koristna.

Skrb vzbujajo tudi taktike nagovarjanja, ki jih ekstremistični akterji uporabljajo na igričarskih (povezanih) platformah in klepetih. Nedavni članek RAN o tem vprašanju je opozoril, da lahko manipulatorji igrajo z drugimi uporabniki, se z njimi med igranjem pogovarjajo in nato poskušajo pogovor usmeriti v občutke jeze ali drugih zamer, ki jih nato skušajo izkoristiti v nadaljnjih pogovorih, ter tako pospešijo procese radikalizacije. Ekstremistični akterji se lahko sklicujejo tudi na igralčeve občutke osamljenosti, negotovosti in druge potencialne dejavnike tveganja, ki jih odkrijejo med igranjem videoiger z njim.⁵⁴ Takšni načini nagovarjanja lahko potekajo prek klepetov v igri, pa tudi na strežnikih Discord, prek glasovne komunikacije med igranjem videoigre ali na platformah za prenose v živo, kot je Twitch. Pomembno je vedeti, da skrajno desničarski akterji pri nagovarjanju pogosteje uporabljajo humorne vsebine in ciljajo na velike skupine, medtem ko islamisti izbirajo bolj individualne pristope k nagovarjanju.⁵⁵ To prepričanje pa je treba empirično podpreti s prihodnjimi raziskovalnimi prizadevanji.

Organska uporaba

Igričarske (povezane) platforme uporabljajo tudi posamezniki, povezani z ekstremističnimi prepričanji, na način od spodaj navzgor ali na organski način.

Kot prvo, se igralci videoiger in radikalizirani posamezniki prekrivajo. Po ocenah je po vsem svetu 2,5 milijarde igričarjev, zato bi bilo zelo presenetljivo, če ne bi bilo radikaliziranih posameznikov, ki igrajo videoigre in radi komunicirajo z drugimi prek igričarskih (povezanih) platform. Vendar ni dokazov, ki bi kazali na vzročno povezavo med veseljem do igranja videoiger in tveganjem za radikalizacijo. Toda, ker so radikalizirani posamezniki prisotni na teh platformah in lahko med komuniciranjem z drugimi izražajo svoja

⁽⁵²⁾ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour, str. 4

⁽⁵³⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?

⁽⁵⁴⁾ RAN, Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities

⁽⁵⁵⁾ prav tam, str. 4

ideološka prepričanja, prekrivanje vodi v organsko uporabo igričarskih (povezanih) platform s strani tovrstnih akterjev.

Poleg tega, kot je bilo že omenjeno, se del igričarske skupnosti podpira tematike, kot so mizoginija, moška nadvlada, sovražni in antisemitski memi, nasprotovanje „politični korektnosti“ ter sklicevanje na nasilje in pozivanje k njemu.⁵⁶ Nedavno poročilo ADL je na primer pokazalo, da večina igralcev sicer poudarja pozitivne vidike igranja, vendar je bila večina tudi priča ali žrtev nadlegovanja, doxinga, rasizma in sovražstva do skupnosti LGBTQ+. Skoraj četrtina igričarjev je poročala o izpostavljenosti skrajno desničarski ideologiji in ideologiji nadvlade belcev.⁵⁷ Če se na igričarskih (povezanih) platformah takšna vsebina dopušča zaradi pomanjkanja moderiranja, lahko to radikaliziranim posameznikom olajša delovanje v takšnih okoljih.⁵⁸

Radikalizirani posamezniki lahko obišejo igralne prostore, kjer se pojavljajo takšni načini komuniciranja, ne iz strateških razlogov, temveč preprosto zato, ker menijo, da so njihova stališča v takšnih okoljih podprta. Zaradi tega niso le bolj prepričani v svoja stališča, temveč lahko potencialno pospešijo procese radikalizacije, saj lahko verjamejo, da družbeni kolektiv in zaznan konsenz v skupini, ki na primer odobrava pozive k nasilju, podpira tudi dejanja v resničnem življenju. Ker so izvajalci nasilja v takšnih skupnostih pogosto hvaljeni, se lahko nekateri posamezniki počutijo opogumljene za ukrepanje.

Kot tretje, v nekaterih nedavnih napadih je bilo mogoče opaziti takšno vzajemno delovanje med deli digitalnih skupnosti in ekstremističnimi storilci, ki jih opogumlja okolje, ki ga dojemajo kot podporno notranjo skupino, ki se ji nato na nek način „zahvalijo“, npr. v obliki prenosa njihovih napadov v živo ali objave manifestov. Tudi osamljeni akterji običajno niso sami. So del spodbudne (digitalne) skupnosti ali vsaj menijo, da so del te skupnosti.⁵⁹ Prenosi v živo med napadoma v mestih Christchurch in Halle so deloma posledica vpetosti storilcev v igričarske (povezane) skupnosti, ki poznajo vizualni slog strelskih iger in videoposnetkov „let's play“, ki so jih posneli v prenosi v živo.⁶⁰

Malo verjetno je, da bi jim kdo ukazal, da morajo svoje napade prenašati, ali da so to storili iz povsem strateških razlogov. Raje so uporabili orodja, ki so jih poznali iz igralnega okolja, in nagovorili svojo skupino na spletnih straneh in drugih platformah, ki je pred tem pogosto hvalila desničarske storilce, tako da so jim s prenosom v živo omogočili vrhunsko poglobljeno izkušnjo napada. V manifestu napadalca v mestu Halle so bile posebej uporabljene tudi „chan-kulturne“ reference ter elementi igrifikacije, kot so „dosežki“, s čimer je poudaril, da se je videl kot del te skupnosti in da je z manifestom „nagovoril“ svoje somišljenike.

Kot smo že omenili, so številni napadalci svoje manifeste objavili na spletnih oglasnih deskah, s čimer so svojo domnevno skupino opozorili na to, kaj se bo zgodilo.⁶¹ Storilec iz Christchurcha je svoje načrte zloglasno razkril skupnosti z objavo „No, fantje, čas je, da prenehamo s shitpostingom in da se potrudimo v resničnem življenju“ tik pred začetkom napada.⁶² Zato se zdi, da se številni napadalci, ki so osamljeni akterji, dojemajo kot del takšnih spletnih skupnosti in nato z manifesti, živimi prenosi in komentarji vsebine posredujejo tem skupnostim.

Glavni zaključki

1. Igričarske (povezane) platforme in z njimi povezana spletna mesta ekstremistični akterji uporabljajo tako strateško kot tudi organsko.
2. Zaradi malo predpisov, potencialno velikega dosega in možnosti izkoriščanja obstoječih načinov komunikacije so igričarska (povezana) okolja privlačna za ekstremiste.
3. Zlasti osamljeni akterji se lahko v takšnih skupnostih počutijo domače in se jim skušajo priljubiti tako, da jih „nagradijo“ z objavljanjem manifestov in prenosom napadov v živo.

⁽⁵⁶⁾ Nagle, *Kill all Normies*

Won & Lewis, *Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts*
DeCook, *The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny*

⁽⁵⁷⁾ ADL, *Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games*

⁽⁵⁸⁾ RAN, *Digital Terrorist and 'Lone Actors'*

⁽⁵⁹⁾ prav tam

⁽⁶⁰⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?*

⁽⁶¹⁾ Keen in drugi, *Memeic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures*, str. 8

⁽⁶²⁾ Crawford, *Chan Culture and Violent Extremism*

Primarno in sekundarno preprečevanje na igričarskih (povezanih) platformah

Trenutno se na igričarskih (povezanih) platformah izvaja le malo primarnih ali sekundarnih preventivnih ukrepov. V nadaljevanju so obravnavani možni pristopi in pomembni vidiki za razvoj in izvajanje prihodnjih programov v igričarskih okoljih. Glede na omejene dokaze o učinkovitosti ukrepov P/CVE v igričarskem prostoru jih je treba razumeti kot predloge in ne kot trdna priporočila.

Subkulturno znanje

Jezika na igričarskih (povezanih) platformah, ki se nanaša na meme s črnim humorjem, subkulturne kode in sklicevanja na igre, kot tudi posebnega tona vsake platforme običajno ni lahko intuitivno razumeti. Podobno kot pri izvajanju ukrepov P/CVE v drugih okoljih bo za preventivna prizadevanja na igralnih (povezanih) platformah potrebno celovito subkulturno znanje. Brez takšnega znanja obstaja tveganje, da bo oseba takoj prepoznana kot del zunanje skupine in da objavljena vsebina preprosto ne bo privlačna za igričarsko občinstvo. V tem kontekstu je treba opozoriti, da ni igričarske kulture in da igričarji ne predstavljajo homogenega ciljnega občinstva. Čeprav je splošno subkulturno poznavanje igričarskih referenc osnova, ima lahko vsaka platforma in, odvisno od konteksta, vsaka razprava o določeni igri svoje konvencije, kode in ton. Del te težave je, da pri vsebini ni mogoče zlahka prepoznati, da se sklicuje na ekstremistične narative, kot je navedeno v nedavnem dokumentu RAN o uporabi humorja v skrajno desničarskih memih in povezanih vsebinah.⁶³ Po drugi strani pa se lahko pojavijo tudi odkrite nasilne reference, ki se nanašajo na določene igre, brez kakršne koli povezave s sovraštvom ali ekstremističnimi narativi izven spleta. Razlikovanje med nasilnimi igričarskimi referencami in drugimi nasilnimi in sovražnimi komentarji bo mogoče le za tiste, ki imajo dovolj znanja o obeh. Navsezadnje bo le poglobljeno poznavanje takšnih humoristnih kod ter referenc in konvencij iger zagotovilo, da bodo imeli preventivni ukrepi v igričarskih skupnostih možnost uspeha.

Organizacije P/CVE se lahko najprej posvetujejo s tistimi, ki dobro poznajo določeno platformo ali igro, saj so del igričarske skupnosti. Glede na to, da je na svetu 2,5 milijarde ljubiteljev videoiger, je skoraj gotovo, da so na tem področju že dejavni strokovnjaki P/CVE s takšnim internim znanjem, tj. zelo verjetno je, da imajo organizacije že dostop do subkulturnega znanja, čeprav se tega morda ne zavedajo. Spodbujanje teh posameznikov, da podprejo ukrepe P/CVE na igričarskih (povezanih) platformah, bo ključnega pomena za uspeh vseh preventivnih prizadevanj na področju videoiger. Obstajajo tudi druge organizacije in posamezniki, s katerimi se je treba posvetovati pred oblikovanjem in izvajanjem preventivnih ukrepov na igričarskih (povezanih) platformah. Akademiki, ki raziskujejo videoigre na splošno ali uporabo igričarskih vsebin s strani ekstremističnih akterjev, ali sorodna združenja, kot je DiGRA (Združenje za raziskovanje digitalnih iger),⁶⁴ lahko pomagajo pri razvoju utemeljenih teorij za preventivne programe v igričarskih okoljih. Druge organizacije, ki bi lahko organizacijam P/CVE pomagale pri pridobivanju ustreznega subkulturnega znanja, so še International eSports Federation,⁶⁵ Fair Play Alliance,⁶⁶ Games for Change,⁶⁷ projekt Game Changer organizacije TechSoup⁶⁸ in Keinen Pixel den Faschisten (Niti piksla za fašiste).⁶⁹ Posvetovanje z drugimi organizacijami, povezanimi z igralniškim okoljem, in uporaba njihovega znanja lahko ponudnikom primarne in sekundarne preventive pomagata pri pridobivanju potrebnega subkulturnega znanja za vodenje uspešnih kampanj na igričarskih (povezanih) platformah.

⁶³ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour

⁶⁴ <http://www.digra.org/>

⁶⁵ <https://iesf.org/>

⁶⁶ <https://fairplayalliance.org/>

⁶⁷ <https://www.gamesforchange.org/>

⁶⁸ <https://gamechanger.eu.org/>

⁶⁹ <https://keinenpixeldenfaschisten.de/>

Prepoznavanje tveganih igralcev videoiger

Idealno bi bilo, če bi bilo mogoče na igričarskih (povezanih) platformah prepoznati tvegane posameznike, se z njimi povezati in jih nato usmeriti k ustreznim sistemom pomoči. Nedavni sklepní članek RAN svetuje, da je treba v digitalnih okoljih raziskati uporabo orodij za ocenjevanje tveganja in orodij za ocenjevanje samopoškodb, da bi pomagali prepoznati uporabnike, ki bi lahko bili pripravljene delovati zunaj spleta. Poleg tega je treba pri sodelovanju na digitalnih platformah vedno upoštevati opozorilne znake, kot so izražanje nujne po ukrepanju in eksistencialne grožnje notranji skupini ali iskanje priročnikov za izdelavo orožja.⁷⁰ Vendar pa je prepoznavanje tveganih posameznikov na igričarskih (povezanih) platformah zelo težavno. Kot prvo, prenose v živo pogosto po koncu prenosa izbrišejo, zaradi česar je težko izslediti uporabnike, ki v klepetih objavljajo zaskrbljujoče vsebine. Na platformi Discord številni strežniki niso odprti za javnost, zato je za akterje P/CVE neizvedljivo, da bi se pridružili vsakemu od skoraj 7 milijonov strežnikov na platformi. Iz tega razloga bo težko pridobiti dostop do potrebnega gradiva za presojo, ali so posamezni uporabniki tvegani. Poleg tega je v okoljih, kjer se razpravlja o nasilnih igrar, običajno veliko omemb nasilja. Težko je ugotoviti, ali se komentar nanaša na nasilje v kontekstu iger ali pa se vsebina nasilnih iger uporablja za komentiranje dogodkov izven spleta. Nenazadnje pa se igričarske skupnosti pogosto ukvarjajo s temami, kot so shitposting, trolanje, črni humor in mizoginija.

V nekaterih skupnostih je lahko ton na splošno zaskrbljujoč, vendar ne kaže na kakršno koli tvegano dejavnost zunaj spleta. V tovrstnih okoljih se lahko komentari tistih, ki so tvegani, pomešajo z veliko količino zaskrbljujoče vsebine, zaradi česar je identifikacija na ravni posameznika zelo težka. Nič od tega ne bi smelo odvrčati strokovnih delavcev od tega, da si prizadevajo prepoznati tvegane igričarje, vendar se morajo zavedati posebnih izzivov, ki jih ta okolja predstavljajo. Ena od možnih poti bi lahko bilo ozaveščanje o obstoječih ukrepih ali programih za podporo družini, ki svetujejo zaskrbljenim družinam in prijateljem potencialno ogroženih posameznikov ter izrecno vključujejo igričarska okolja ali poudarjajo možne načine za spodbujanje zdravega sodelovanja z igranjem iger in igričarskimi okolji.⁷¹ Vendar je to priporočljivo le, če imajo organizacije dovolj subkulturnega znanja o teh okoljih, da lahko ustrezno podpirajo družine, ali če obstaja sodelovanje z akterji, ki že zagotavljajo podporo igričarjem in njihovim družinskim članom.

Podpiranje protigovora od spodaj navzgor

Čeprav je bilo sprejetih zelo malo profesionalnih ukrepov proti ekstremizmu, je bilo nekaj primerov, ko se je del igralske skupnosti uprl ekstremistom na svojih platformah. Na primer, ko je bila identitarna igra *Heimatdefender: Rebellion* oglaševana na platformi Steam, se je del nemško govoreče skupnosti uprl. Na stotine uporabnikov je igro prijavilo, še preden je bila izdana, na koncu pa se je Steam odločil, da igre sploh ne bo gostil na svoji platformi. Takšna prizadevanja za protigovor od spodaj navzgor lahko akterji P/CVE podpirajo podobno kot druga gibanja za protigovor na spletu in zunaj njega, npr. projekt YouthCAN, ki ga vodi Inštitut za strateški dialog in ki mladim omogoča, da sodelujejo pri protigovoru.⁷² Podobno bi lahko organizacije P/CVE podprle pozitivne vplivneže na igričarskih (povezanih) platformah pri njihovih prizadevanjih za spodbujanje vključevanja, strpnosti in demokracije na svojih platformah. Vplivneži bi lahko bili deležni usposabljanja ali pa bi bili seznanjeni z možnostjo, da se obrnejo na strokovnjake za boj proti ekstremizmu, kadar na svojih platformah opazijo potencialno škodljive vsebine ali potencialno ekstremne uporabnike. Poleg tega bi bilo morda koristno neposredno sodelovati z igričarskimi (povezanimi) platformami in najti produktivne načine za opozarjanje uporabnikov na škodljive vsebine ter jih spodbujati k prijavljanju ekstremističnih vsebin ali sovražnih komentarjev, na katere naletijo, ko preživljajo čas na platformi.

Postati del igričarskega (povezanega) okolja

Organizacije P/CVE bi si lahko poleg podpiranja protigovora od spodaj navzgor prizadevale postati tudi del igričarskih (povezanih) platform. Že sama aktivna prisotnost, na primer z vzpostavitvijo računov, na katerih se objavljajo vsebine o zavračanju ekstremističnih ideologij ali se razširjajo pozitivna, alternativna sporočila kot protiutež ekstremističnim ali konspirativnim sporočilom, lahko pripomore k večji ozaveščenosti o ekstremistih na platformah in spremeni ton na igričarskih (povezanih) platformah. Takšna prisotnost lahko motivira tudi druge uporabnike, da se obrnejo na račune P/CVE in jih opozorijo na uporabnike, za katere menijo, da so radikalizirani ali tvegani. Poleg ustvarjanja lastnih računov obstajajo tudi drugi načini, kako postati del igričarskega okolja, ne da bi nujno izvajali aktivno preventivno delo. Z različico metode

⁽⁷⁰⁾ RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors'

⁽⁷¹⁾ <https://www.healthygamer.gg/>

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

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

preusmerjanja (Redirect Method)⁷³ se lahko na primer uporabi ciljno usmerjeno oglaševanje, ki nagovarja uporabnike, ki so člani strežnikov Discord, označenih z oznako „Nazi“ ali podobnimi oznakami. Druga možnost bi bila sodelovanje na obstoječih kanalih, npr. nastopanje v pogovornih oddajah na Twitchu, s čimer bi vzpostavili vidno, a razmeroma neizstopajočo prisotnost v tem okolju in preizkusili, kako se uporabniki odzivajo.

Uporaba igričarskih (povezanih) platform kot kanalov za komuniciranje

Številne igričarske (povezane) platforme se ne uporabljajo le za igranje iger, temveč na podoben način kot omrežja družbenih medijev in za razprave o najrazličnejših temah. Zato bodo pristopi, ki so bili preizkušeni v drugih digitalnih komunikacijskih okoljih, verjetno plodno izhodišče za razmišljanje o uporabi igričarskih (povezanih) platform kot kanalov za komuniciranje. Na primer, izvajalce prenosov v živo bi lahko prosili za dovoljenje, da so akterji P/CVE med živimi prenosi prisotni v klepetalnicah in sodelujejo v pogovorih. To sicer zahteva prisotnost v realnem času, vendar bi lahko pomagalo vzpostaviti komunikacijo med računom, ki ga uporablja izvajalec preventive, in drugimi uporabniki na platformi. Pomembno je, da pogovore ni treba in jih verjetno ne bi smeli začeti z razkritjem, da se na platformi za prenašanje v živo borimo proti ekstremizmu, temveč da sodelujemo v toku pogovora. To bi lahko uporabili tudi za pridobivanje dodatnega znanja o vzdušju in jeziku, ki se uporablja na platformi, preden se na zadevni platformi začnejo izvajati kakršni koli projekti.

Glede na nedavno poročilo, ki ga je objavil Center za raziskave in dokaze o varnostnih grožnjah (CREST), se sodelovanje akterjev P/CVE s spletnim občinstvom povečuje, vendar večinoma na ad hoc in precej neusklajen način. Vendar se bo pomen digitalnega mladinskega dela na splošno in digitalnega ozaveščanja za P/CVE v prihodnjih letih verjetno še povečal.⁷⁴ Obstajajo začetni projekti, kot je nemški streetwork@online,⁷⁵ vendar je na področju P/CVE potrebno več usposabljanja o digitalnem mladinskem delu. Znanje o takšnem digitalnem ozaveščanju bi lahko podprlo tudi preventivne ukrepe na igričarskih (povezanih) platformah. Medtem ko so videoigre lahko del pogovora ali pomagajo pri njegovem začetku, je lahko digitalno udejstvovanje večplastno in se nanaša na različne teme, o katerih občinstvo razpravlja na teh platformah. Nemška fundacija Amadeu Antonio Foundation je začela s pilotnim projektom z uporabo digitalnega ozaveščanja na platformah Steam in Twitch, vendar je še prezgodaj za zaključke ali oceno učinkovitosti.⁷⁶ Kljub temu se zdi obetavno, da lahko o takšnem digitalnem ozaveščanju na igričarskih (povezanih) platformah razmišljamo pri prihodnjih projektih za preprečevanje.

Uporaba iger za začenjanje pogovorov

Podobno kot skrajnejši uporabljajo igre in razprave o igrah, da bi vzpostavili stik s posamezniki, ki bi jih lahko pritegnili k procesu radikalizacije, bi lahko primarno in sekundarno preprečevanje uporabilo igre za pozitivne pogovore z občinstvom, ki se zanima za igre. Nizozemska policija je na primer izvedla pilotni projekt „Gamen met de Politie“ (Igranje s policijo), v katerem imajo igralci možnost igrati različne igre – od igre *Fifa* do *Fortnite*, *Call of Duty* in *Mario Kart* – s policisti.⁷⁷ Namesto da bi policisti projekt označili kot usmerjen v preprečevanje ali boj proti ekstremizmu in spodbujali pogovore o tem vprašanju, se z igralci predvsem pogovarjajo o igri in vsakdanjih situacijah, ki se naravno pojavljajo v razpravi. Igre so tako enostaven in pozitiven uvod v pogovor. Na podlagi te pozitivne interakcije je nato lažje nadaljevati z morebitnimi bolj kontroverznimi temami.

Poleg tega, kot je bilo predlagano v nedavnem članku RAN Spotlight, bi lahko bili tudi e-športi način za vzpostavitev pogovora z igričarskimi skupnostmi.⁷⁸ Šport zunaj spleta je že dolgo priznan kot način za podporo prizadevanjem za preprečevanje, saj zagotavlja pozitivne interakcije, povečuje odpornost, spodbuja socialno vključenost in daje udeležencem moč.⁷⁹ Podobni mehanizmi delujejo tudi na spletnih tekmovanjih. Tudi e-šport lahko nudi pozitivne interakcije, občutek enotnosti s sodelovanjem in izkušnjo, da lahko skupni interesi presežejo kulturne prepreke. Spotlight poziva strokovnjake, naj uporabljajo znanje, zbrano v športnih projektih zunaj spleta, in oblikujejo programe e-športa tako, da bodo odražali tisto, kar je delovalo na področju zunaj spleta. Ti programi lahko nato zagotovijo pozitivno vstopno točko za interakcijo s skupnostmi, podobno projektu, ki ga je organizirala nizozemska policija.

Obstajajo tudi drugi načini za vzpostavitev pogovora prek videoiger. Zlahka si lahko na primer predstavljamo, da bi bil kanal Twitch ali videoposnetki „Let's Play“, v katerih se razpravlja in igra pozitivne igre s političnim ali družbenim sporočilom, kot je igra *Through the Darkest of Times*,⁸⁰ del projekta primarne preventive, ki bi želel vzpostaviti komunikacijsko linijo z občinstvom, ki se ukvarja s prenašanjem v živo. Vsi ukrepi P/CVE, ki priznavajo igre kot pozitivno sredstvo in njihov prispevek k zabavi in dobremu počutju, bodo verjetno učinkovitejši od pristopov, ki nakazujejo, da so igre same po sebi nevarne ali da so igričarske (povezane) platforme nevarne in da je treba občinstvo pred takšnimi vplivi „zaščititi“.

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

⁽⁷⁴⁾ Lewis & Marsden: Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research, str. 31

⁽⁷⁵⁾ <https://www.streetwork.online/> [v nemškem jeziku]

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

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

⁽⁷⁸⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms, str. 11f

⁽⁷⁹⁾ UNODC, Preventing Violent Extremism Through Sport

⁽⁸⁰⁾ <https://paintbucket.de/en/tdot>

Uporaba resnih iger

Niso vse igre namenjene zgolj zabavi. Obstajajo tudi „resne igre“, ki so bile razvite za izobraževanje in igralcem posredujejo pomembne lekcije. Takšne igre se uporabljajo na različnih področjih, vključno z zdravstvenim varstvom in vojaškim usposabljanjem, predlagane pa so bile tudi kot orodje za poučevanje znanja o terorizmu in boju proti njemu.⁸¹ Mednarodni center za boj proti terorizmu (ICCT) v Haagu je na primer izdal resno igro, ki raziskuje posledice napada na Norveškem leta 2011.⁸² Tudi v okviru projekta Game Changer organizacije TechSoup so bile razvite resne igre o različnih temah,⁸³ vse več pa je tudi aplikacij

in iger, namenjenih omejevanju širjenja lažnih informacij.⁸⁴ Resne igre, ki spodbujajo ideje proti ekstremizmu, bi se lahko oglaševale na igričarskih (povezanih) platformah. Te bi se lahko predvajale na kanalih, ki jih vzpostavijo akterji P/CVE, ali pa bi se lahko promovirale s pomočjo uveljavljenih izvajalcev prenašanja v živo, ki bi na svojih kanalih razpravljali in igrali takšne igre, pri čemer bi lahko v prenosih sodelovali tudi akterji P/CVE.

Igričarske reference in „piflarska kultura“ (nerd culture)

Ni presenetljivo, da so za igričarje privlačne ne le igričarske (povezane) platforme, temveč tudi igričarske kulturne reference. Uporaba takšnih referenc, tako na igričarskih (povezanih) platformah kot zunaj njih, lahko pomaga pri vzpostavljanju dostopa do igričarskih skupnosti kot občinstva za druge ukrepe P/CVE, kot so alternativni ali nasprotujoči narativi. Igralci kot občinstvo niso omejeni na igričarske (povezane) platforme, temveč gledajo tudi videoposnetke na YouTubeu, brskajo po Instagramu in se pogovarjajo na drugih platformah. Toda reference in estetika iger se jim lahko zdijo še posebej privlačne, če so navdušeni igralci videoiger. Zato lahko uporaba takšnih referenc in prisvajanje vizualnih stilov priljubljenih iger pripomore k temu, da bodo vsebine P/CVE bolj privlačne za občinstvo, ki uživa v igrah. Narativne kampanje, ki temeljijo na videih, lahko na primer posnemajo vizualni slog priljubljenih videoiger, podobno kot je Daesh v nekaterih svojih propagandnih videih⁸⁵ uporabljal perspektivo strelca v prvi osebi in dejanske posnetke iz igre Call of Duty. Prevzemanje takšne estetike ni nujno povezano z nasiljem. Avstrijska narativna kampanja Jamal al-Khatib⁸⁶ na primer prevzema nekatere stilistične elemente, ki so vidni v videoigrah Assassin's Creed, vključno s protagonistom s kapuco, posnetki na strehah in posnetki s pogledom čez ramo, ki se uporabljajo v številnih videoigrah, da bi povečali igralčev občutek prisotnosti v dogodkih, prikazanih na zaslonu. Videoposnetki bi lahko ustrezali tudi stripovskim slogom, kot so v igrah Super Mario Brothers. Glede na to, da so nostalgичne retro igre priljubljene med številnimi igričarji in da so ekstremistični akterji v svojih propagandnih prizadevanjih uporabljali tudi takšne retro vizualne sloge, kot v igri Heimatdefender,⁸⁷ lahko smiselno domnevamo, da so takšni vizualni slogi lahko privlačni za igričarje. Narativne kampanje, ki uporabljajo takšno prevzemanje vizualnih slogov iz iger, bi se lahko umestile na igričarske (povezane) platforme, pa tudi na druga priljubljena spletna mesta, kot sta YouTube ali Instagram, saj je verjetno, da bodo osebe, ki poznajo estetiko iger, pogosto obiskovale tudi te platforme.

Poleg tega imajo igričarji poleg igranja iger še veliko drugih identitet in interesov, kar dokazuje raznolikost tematik, o katerih se razpravlja na strežnikih Discord. To med drugim vključuje teme „piflarske kulture“; predvsem animeje (skoraj 140.000 strežnikov), stripe manga (15.000 strežnikov), glasbo KPop (več kot 10.000 strežnikov), meme (več kot 50.000 strežnikov), igranje vlog (več kot 98.000 strežnikov) in fantastiko (več kot 10.000 strežnikov).⁸⁸ Kot smo že omenili, je brez zadostnega subkulturnega znanja morda težko uporabljati vsebine, povezane z igrami. Če pa obstaja znanje o drugih priljubljenih temah, kot je anime, lahko začetek pogovorov o temah „piflarske kulture“ pomaga vzpostaviti komunikacijski kanal, tudi če je znanje o igrah v projektni skupini P/CVE manj razvito. Poleg tega bi bilo mogoče estetiko, ki jo običajno najdemo v animejih ali videoposnetkih glasbe KPop, prirediti za alternativne in nasprotujoče narativne kampanje, ki bi se nato lahko širile na igričarskih (povezanih) platformah in drugod. Glede na veliko število strežnikov, namenjenih tem temam, je verjetnost, da posameznik klikne na takšno vsebino, če se znajde na ustreznem mestu, razmeroma velika. S priznavanjem drugih vidnejših tem, o katerih se razpravlja na igričarskih (povezanih) platformah, in izkoriščanjem široke raznolikosti na teh platformah bi lahko vsebine P/CVE brez sklicevanja na videoigre vplivale na takšno okolje.

Česa ne smemo

Tako kot pri vseh drugih primarnih ali sekundarnih preventivnih ukrepih je treba pred izvajanjem ukrepov P/CVE na igričarskih (povezanih) platformah razmisliti o nekaterih zadržkih, pa tudi o predpostavkah in ukrepih, ki se jim je treba jasno izogniti.

⁽⁸¹⁾ Xiang, Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning

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

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

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

⁽⁸⁵⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?

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

⁽⁸⁷⁾ Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game

⁽⁸⁸⁾ Podatki so bili pridobljeni s spletne strani disboard.org 27. junija 2021.

- 1. Pogled na igranje videoiger kot na težavo, ki jo je treba rešiti:** Ne glede na to, ali se odločimo za neposredno sodelovanje s skupnostmi igričarjev, želimo izvajati preventivne ukrepe na igričarskih (povezanih) platformah ali želimo uporabiti vsebine, povezane z igranjem iger, za druge vrste ukrepov, ne smemo obravnavati iger, igričarskih (povezanih) platform ali igričarjev kot grožnjo ali problem, ki ga je treba rešiti. Tudi če to ni izrecno navedeno, bodo igralne skupnosti verjetno zaznale, kdaj je osnovni razlog za sodelovanje z njimi grožnja in obvladovanje tveganj. Od devetdesetih let prejšnjega stoletja se številne javne razprave o igranju videoiger povezujejo z nasiljem, kot so streljanja v šolah, čeprav ni jasnih dokazov o povezavi med nasiljem in igranjem videoiger.⁸⁹ Zaradi tega so igričarji še posebej pozorni na nove zaznave tveganj in obtožb o nasilju, ki so usmerjene v njihove skupnosti. Zato se je treba izogibati vsakršnim namigom, da igranje iger ali igričarji predstavljajo grožnjo.
- 2. Obravnavanje igričarjev kot oseb, ki so bolj dovzetne za radikalizacijo:** Ni dokazov, ki bi kazali, da so igričarji bolj dovzetni za radikalizacijo ali propagando in da bi jih bilo treba obravnavati kot „tvegano“ skupnost. Glede na to, da je več kot 2,5 milijarde ljudi igričarjev, ni presenetljivo, da se igričarji in radikalizirani posamezniki nekoliko prekrivajo, vendar ta korelacija še ne pomeni, da obstaja vzročna povezava med igranjem videoiger in radikalizacijo.⁹⁰ Dojemanje igričarjev kot „tveganih“ ne bo povzročilo le težav pri vključevanju igričarjev v prizadevanja na področju P/CVE, temveč tudi napačno usmerjene pobude na področju politike in prakse.
- 3. Neupoštevanje verskega ekstremizma:** Veliko razprav o ekstremističnih vsebinah na igričarskih (povezanih) platformah se osredotoča na desničarski ekstremizem. To je razumljivo, saj so za večino incidentov v resničnem svetu, povezanih z igričarskimi okolji, odgovorni desničarski posamezniki, večina javno dostopnih ekstremističnih vsebin na teh platformah pa izvira z desnega pola političnega spektra. Vendar to ne pomeni, da lahko verski ekstremizem kar spregledamo. Dejstvo, da ima na primer le peščica strežnikov na Discordu oznako „džihad“, ne pomeni nujno, da na platformi ni džihadistov, pomeni le, da so manj glasni kot skrajni desničarji, ki svoja ideološka prepričanja pogumno in odkrito izražajo v uporabniških imenih, profilih in imenih strežnikov.
- 4. Poskusi, da bi opravili vse naenkrat:** Poskus vključitve vseh zgoraj navedenih predlogov v projekt P/CVE na igričarskih (povezanih) platformah ali poskus prisotnosti na vseh igričarskih (povezanih) platformah naenkrat ne bo prinesel dobrih rezultatov. Vse obravnavane poti so lahko smiselne, vendar bo v okviru enega samega intervencijskega projekta težko opravljati digitalno mladinsko delo, prepoznavati tvegane igralce, igrati videoigre s skupnostjo in organizirati turnir v e-športu. Poleg tega, ker je bilo doslej v tem okolju izvedenih le malo prizadevanj za P/CVE, je priporočljivo, da najprej uporabimo metodo poskusov in napak, da ugotovimo, katere od možnosti igričarskih (povezanih) platform so najbolj obetavne za določeno vrsto pobud za primarno ali sekundarno preprečevanje.
- 5. Posnemanje P/CVE:** Nespametno je poskušati posnemati meme s črnim humorjem in igričarski jezik ali uporabljati igre samo zato, ker naj bi jih uspešno uporabljali ekstremistični akterji. Čeprav je mogoče in priporočljivo črpati navdih iz tega, kar pri tovrstnih akterjih deluje, ni niti potrebno niti priporočljivo posnemati P/CVE v okolju videoiger. Verjetnost, da bodo igričarji takšna dejanja prepoznali in jih v najboljšem primeru razumeli kot trik, je razmeroma velika.
- 6. Približati se jim v njihovem okolju v primerjavi z vdiranjem v njihov prostor:** Zlasti pri digitalni preventivi obstaja neločljiva napetost med potrebo po približevanju občinstvu tam, kjer je, in dojemanjem, da vdramo v njihov prostor na način, ki povzroča nasprotovanje. Ko začnemo izvajati preventivne ukrepe na igričarskih (povezanih) platformah, je potrebna določena mera previdnosti. Da bi se pridružili strežnikom Discord in bolj ali manj priložnostno ter vsekakor nepovabljeni začeti z delom P/CVE nima kaj dosti smisla. Poleg tega se zaradi postopkov preverjanja na ekstremističnih strežnikih ni vedno mogoče pridružiti strežnikom, kjer bi bili sekundarni preventivni ukrepi ustrezni. Prav tako je verjetno, da bi bil poskus dela CVE pod krinko razumljen kot vdor in zato ne bi prinesel dobrih rezultatov. Potreben je občutek sorazmernosti glede tega, kaj se občinstvu zdi primerno, katera okolja so primerna za preventivno delo in katera je bolj pustiti nedotaknjena.

⁽⁸⁹⁾ American Psychological Association, APA Resolution on Violent Video Games

⁽⁹⁰⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms, str. 11

Glavni zaključki

1. Razvoj subkulturnega znanja je osnova za vsa primarna in sekundarna preventivna prizadevanja v igričarskem okolju.
2. Vključevanje v igričarska okolja lahko sega od podpiranja protigovora od spodaj navzgor do vzpostavitve prisotnosti na platformah, uporabe (resnih) iger in omenjanja videoiger ali „piflarske kulture“ v narativnih kampanjah.
3. Ne priporoča se, da bi na igričarska (povezana) okolja ali igričarje gledali kot na potencialno grožnjo in „tvegano“ skupino.

Ključna priporočila za P/CVE na igričarskih (povezanih) platformah

Igričarske (povezane) platforme so se razvile v pomembna okolja, ne le za razpravljanje o igrah in gledanje prenosov iger v živo, temveč tudi za povezovanje s podobno mislečimi posamezniki, s katerimi se lahko pogovarjamo o najrazličnejših temah. Ker te platforme obiskuje na milijone posameznikov, so zaradi tega zanimive za prizadevanja za digitalno preprečevanje tako na področju primarnega kot sekundarnega preprečevanja, ne glede na prisotnost ekstremističnih akterjev na tovrstnih platformah. Za boljše razumevanje vpliva prisotnosti skrajnežev v teh okoljih in presojo o morebitnih protiukrepih je potrebnih več raziskav. Zato je na podlagi razpoložljivih informacij v tem trenutku mogoče izpeljati le splošna priporočila.

Priporočila

1. **Posvetujte se z insajderji:** Obstajajo različni posamezniki in organizacije, ki imajo teoretično in praktično znanje o igričarskih okoljih in vsebinah, povezanih z igranjem iger, in lahko pomagajo izboljšati naše razumevanje igričarskih okolij ter razvijejo ustrezne intervencije in subkulturno znanje.
2. **Komunicirajte s platformami:** Čeprav vse igričarske (povezane) platforme niso pripravljene podpreti ukrepov P/CVE, številne platforme na primer članice Svetovnega internetnega foruma za boj proti terorizmu (GIFCT) tovrstne ukrepe podpirajo.⁹¹ Povezovanje s platformami bo pripomoglo k razvoju preventivnih projektov, ki ustrezajo slogu in vzdušju zadevne platforme.
3. **Nekje je treba začeti:** Trenutno je zelo malo projektov P/CVE, ki vključujejo igričarske (povezane) platforme. Glede na njihovo splošno priljubljenost in vključenost v širjenje ekstremističnih narativov je priporočljivo, da se igričarske (povezane) platforme bolje vključi v prizadevanja za digitalno preprečevanje in da organizacije P/CVE razmislijo, kateri deli njihovega strokovnega znanja bi lahko bili koristni za programe v teh okoljih.
4. **Uporabite vse vidike vsebin, povezanih z računalniškimi igrami:** Igričarske (povezane) platforme niso le prostor za igranje, temveč tudi za razpravljanje o igrah, šale o igrah, klepet o vsakdanjih temah, izmenjavo umetniških del na temo iger itd. Ko razmišljate o primarnih in sekundarnih preventivnih ukrepih v igričarskih okoljih, razmišljajte širše o privlačnosti vsebin, povezanih z igrami, in se ne osredotočajte zgolj na igranje iger.
5. **Razmišljajte tudi o drugih vsebinah, ki niso povezane z igrami:** Te igričarske (povezane) platforme so se spremenile v spletna mesta družbenih medijev, uporabniki pa razpravljajo o vseh mogočih vsebinah, od najljubše glasbe do animejev in politike. Zato se na platformah ni treba omejiti le na vsebine, povezane z igrami, saj lahko tudi te druge teme odprejo poti za razpravo s skupnostmi na tovrstnih platformah.
6. **Imejte v mislih, kaj želite doseči:** Igričarske (povezane) platforme se močno razlikujejo ne le po svojih osnovnih funkcijah, temveč tudi po uporabniških skupnostih in načinu komuniciranja. Na primer, ukrepi P/CVE na Twitchu bodo videti povsem drugače kot tisti na Steamu ali Discordu. Upoštevajte posebnosti platforme, na kateri želite delovati.
7. **Zavedajte se, s kom govorite:** Ne obstaja samo ena igričarska skupnost, temveč veliko različnih, včasih prekrivajočih se skupnosti na različnih platformah. Ljudje, ki radi gledajo prenose v živo igre Call of Duty na Twitchu, so lahko isti ljudje, ki objavljajo meme o bratih Mario v Discordu, ali pa tudi ne. Usmerjanje na „igričarje“ ne bo kaj dosti pripomoglo k podpori preventivnih projektov na igričarskih (povezanih) platformah.
8. **Ne odkrivajte tople vode:** Vprašajte se, ali se igričarsko okolje, ki ga nameravate obravnavati za svoj projekt preprečevanja, res *bistveno* razlikuje od drugih (digitalnih) okolij, s katerimi imate izkušnje. V številnih primerih bo mogoče uporabiti izkušnje in pristope iz že izvedenih projektov, ki so bili potekali

⁽⁹¹⁾ <https://gifct.org/membership/>

na spletu ali zunaj njega. Oznaka „igričarski“ vas ne bi smela odvrniti od uporabe teh spoznanj pri razvijanju preventivnih ukrepov v igričarskih okoljih.

9. **Izvajajte raziskave:** Uporaba igričarskih (povezanih) platform s strani ekstremističnih akterjev in s tem povezana vprašanja uporabe videoiger, igrifikacije in referenc na igre so danes zelo slabo raziskana. Trenutno pri tej tematiki niso prisotne zgolj posamezne raziskovalne vrzeli, temveč tukaj vlada velika raziskovalna luknja. Empiričnih raziskav o igričarskih (povezanih) platformah in o tem, kako bi lahko igričarske vsebine vplivale na digitalno posredovane procese radikalizacije, je zelo malo. Pomembno je opraviti več raziskav, da bi lahko bolje razumeli in obravnavali to vprašanje. Bistvena raziskovalna vprašanja so lahko naslednja.
- Kako razširjena je prisotnost ekstremističnih akterjev in ekstremističnih vsebin v igričarskih okoljih?
 - Ali ti akterji uporabljajo igričarske (povezane) platforme tako kot katero koli drugo digitalno komunikacijsko platformo ali pa je za njih v igričarskih okoljih nekaj, kar jih privlači že samo po sebi?
 - Kolikšen je vpliv igričarskih okolij in z igrami povezanih vsebin na digitalno posredovane procese radikalizacije v primerjavi z drugimi dejavniki, ki pospešujejo radikalizacijo?
 - Kako ekstremisti različnih ideoloških ozadij različno (ali podobno) uporabljajo igričarska okolja?

Nadaljnje branje

1. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf
2. ADL (b.d.) Disruption and Harms in Online Gaming Framework. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. and Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
5. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf

Bibliografija

- ADL (b. d.). This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists. <https://www.adl.org/steamextremism#introduction>
- ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. <https://www.adl.org/media/13139/download>
- Alexander, J. (2018). Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers. Polygon, February 28 <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. NPR, April 5 <https://www.npr.org/2021/04/05/983855753/group-chat-app-discord-says-it-banned-more-than-2-000-extremist-communities>
- American Psychological Association (2020). APA Resolution on Violent Video Games. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>
- Andrews, F. and Pym, A. (2021). The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers. BellingCat, February 24 <https://www.bellingcat.com/news/uk-and-europe/2021/02/24/the-websites-sustaining-britains-far-right-influencers/>
- BBC (2019). Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch. BBC, October 10 <https://www.bbc.com/news/technology-49998284>
- Bergengruen, V. (2020). How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online. Time, August 20 <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>
- Brace, L. (2021). The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/>
- Brewster, T. (2020). Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader. Forbes, 8 January 2020 <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2020/01/08/revealed-fbi-raided-discord-chats-of-unite-the-right-organizer/?sh=4006757878ed>
- Browning, K. (2021). Extremists find a financial lifeline on Twitch. The Denver Post, 8 May 2021 <https://www.denverpost.com/2021/05/08/extremists-find-a-financial-lifeline-on-twitch/>
- Clayton, N. (2021). Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year. PC Gamer, 7. april 2021 <https://www.pcgamer.com/discord-deleted-thousands-of-violent-extremist-servers-last-year/>
- Cohen, L. (2021). White nationalists are moving from YouTube to DLive. Daily Dot, 19. maj 2021 <https://www.dailydot.com/upstream/dlive-streaming-white-nationalism/>
- Counter Extremism Project (2019). Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram. <https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram>
- Crawford, B. (2019). Chan Culture and Violent Extremism. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/>
- D'Anastasio, C. (2021). A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven. Wired, 1. julij 2021 <https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>
- Day, K. (2015). Why terrorists love PlayStation 4. Politico, 15 November 2015 <https://www.politico.eu/article/why-terrorists-love-playstation-4/>
- DeCook, J. (2021). The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/>
- Der Spiegel (2019). The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism. Der Spiegel, 28 March 2019 <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>

- DLive (2019). DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report. GlobeNewsWire, 17 July 2019 <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>
- EU Counter-Terrorism Coordinator (2020). 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>
- Europol (2021). European Union Terrorism Situation and Trend Report. <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat>
- Farokhmanesh, M. (2018). White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity. The Verge, 7. avgust 2018 <https://www.theverge.com/2018/8/7/17660308/white-supremacists-charlottesville-rally-discord-plan>
- Forchtner, B. and Tominc, A. (2017). Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube. *Food, Culture & Society* 20, izd. 3: 415-441
- Gais, H. and Hayden, M. (2020). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website. <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website>
- Gonzalez, O. (2021). QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says. CNet, 27. april <https://www.cnet.com/news/qanon-believers-and-anti-maskers-build-new-audiences-at-twitch-report-says/>
- Gonzalez, O. (2019). 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know. CNet, 7. november 2019 <https://www.cnet.com/news/8chan-8kun-4chan-endchan-what-you-need-to-know-internet-forums/>
- Grayson, N. (2021). Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem. Kotaku, 5. maj 2021 <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>
- Guhl, J., Ebner, J. and Rau, J. (2020). The Online Ecosystem of the German Far-Right. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf>
- Kaplan, A. (2021). DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform. Media Matters, 19 January 2021 <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>
- Keen, F. (2020). After 8chan. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>
- Keen, F., Crawford, B. and Suarez-Tangil, G. (2020). Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures. <https://crestresearch.ac.uk/resources/memetic-irony-and-the-promotion-of-violence-within-chan-cultures/>
- Keierleber, M. (2021). How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities. Fast Company, 1. februar 2021 <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>
- Kelly, M. (2021). DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack. The Verge, 9. februar 2021 <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>
- Lewis, J. and Marsden, S. (2021). Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research. file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf
- Morgensen, C. and Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
- Nagle, A. (2017). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books
- Patterson, D. (2019). 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games. CBS News, 26 August 2019 <https://www.cbsnews.com/news/8chan-users-are-moving-to-discord-where-your-kids-are-playing-video-games/>

Plum, A. (2020). Fighting the infodemic, one game at a time. DW Innovation, 3. september 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. 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. 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. 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'. 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. 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. 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. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/docs/spotlight_digital_challenges_en.pdf

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

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

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

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

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

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

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

UNOCD (2021). Preventing violent extremism through sport: A practical guide. https://www.unodc.org/documents/dohadecaration/Sports/PVE/PVE_PracticalGuide_EN.pdf

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

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

O Avtorici:

Linda Schlegel je študentka doktorskega študija na Goethejevi univerzi v Frankfurtu in pridružena raziskovalka Mirovnega raziskovalnega inštituta v Frankfurtu (Peace Research Institute Frankfurt – PRIF). Je sodelavka Globalne mreže za ekstremizem in tehnologijo (GNET) in Centra za aplikativno raziskovanje deradikalizacije (modus | zad).

ISKANJE INFORMACIJ O EU

Na spletu

Informacije o Evropski uniji v vseh uradnih jezikih EU so na voljo na spletnem mestu Europa: https://europa.eu/european-union/index_en

Publikacije EU

Brezplačne in plačljive publikacije EU lahko prenesete ali naročite na strani: <https://op.europa.eu/en/publications>. Več izvodov brezplačnih publikacij lahko dobite pri Europe Direct ali lokalnem informacijskem centru (glejte https://europa.eu/european-union/contact_en).

Zakonodaja EU in z njo povezani dokumenti

Dostop do pravnih informacij EU, vključno z vso zakonodajo EU od leta 1952 v vseh uradnih jezikovnih različicah, je na voljo na spletni strani EUR-Lex: <http://eur-lex.europa.eu>

Odprti podatki EU

Portal odprtih podatkov EU (<http://data.europa.eu/euodp/en>) omogoča dostop do zbirk podatkov EU. Podatke lahko brezplačno prenesete in ponovno uporabite v komercialne in nekomercialne namene.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office
of the European Union