



Cómo hacer frente al uso inadecuado de contenido y espacios lúdicos: prácticas y oportunidades inspiradoras para la cooperación con empresas tecnológicas

Escrito por **Linda Schlegel**,
miembro de la bolsa de expertos de la RSR (Red para sensibilización frente a la radicalización)

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

**Cómo hacer frente al uso inadecuado de
contenido y espacios lúdicos:
prácticas y oportunidades inspiradoras
para la cooperación con empresas
tecnológicas**

AVISO LEGAL

Aunque este documento se ha elaborado por encargo de la Comisión Europea, refleja únicamente las opiniones de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable de las consecuencias que puedan derivarse de la reutilización de esta publicación. Puede hallar más información sobre la Unión Europea en Internet (<http://www.europa.eu>).

Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2022

© Unión Europea, 2022



La política de reutilización de los documentos de la Comisión Europea se rige por la Decisión 2011/833/UE de la Comisión, del 12 de diciembre de 2011, relativa a la reutilización de los documentos de la Comisión (DO L 330 de 14.12.2011, pág. 39). Salvo que se indique otra cosa, la reutilización del presente documento está autorizada en virtud de una licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Esto significa que se permite la reutilización siempre que la fuente esté adecuadamente identificada y se indique cualquier cambio.

Para cualquier uso o reproducción de elementos que no sean propiedad de la Unión Europea, podrá ser necesario solicitar la autorización directamente a los respectivos titulares de derechos.

Introducción

En los últimos años, la posible utilización de videojuegos, plataformas de juego y adyacentes, y contenido relacionado con los videojuegos por parte de agentes extremistas se ha convertido en uno de los temas que suscita un creciente debate. Organizaciones internacionales, políticos, empresas tecnológicas, investigadores y profesionales han dirigido un parte importante de su atención a definir el modo empleado y las razones por las que grupos extremistas de diversas ideologías vienen usando contenido y espacios de juego, las repercusiones que conllevan en la diseminación de propaganda así como en procesos de radicalización y captación ⁽¹⁾. Resulta evidente que los agentes extremistas vienen empleando videojuegos y chats de juego ⁽²⁾ además de plataformas de juego y adyacentes como Steam o DLive para diseminar propaganda, retransmitir ataques en directo y comunicarse entre ellos y con individuos en riesgo de ser radicalizados ⁽³⁾. También han adoptado contenidos y estéticas asociados a juegos en su propaganda ⁽⁴⁾ en su búsqueda por ludificar la experiencia de sus seguidores ⁽⁵⁾.

La explotación del juego, espacios de juego y contenido relacionado con los videojuegos es un asunto serio. La industria del videojuego y las plataformas de juego y adyacentes tienen el deber de mantener a salvo todos los jugadores y usuarios de su comunidad de juego y protegerles de conductas dañinas como el extremismo ⁽⁶⁾. Los jugadores y comunidades de juego sufren debido al contenido cargado de odio con el que se encuentran en espacios de juego. Esto se traduce en que muchos optan por retirarse de dichas comunidades ⁽⁷⁾. Las medidas tomadas por las empresas de juego y las plataformas de juego y adyacentes difieren ampliamente dado que cada empresa aplica criterios diferentes en materia de moderación, reglamento, desplataformización, bloqueo de usuarios, censura de terminología específica, supervisión de chats, etcétera. Algunas plataformas de juego y adyacentes así como empresas de productos relacionados con los videojuegos se han unido al Global Internet Forum to Counter Terrorism (Foro global de Internet para la lucha contra el terrorismo, abreviado GIFCT por sus siglas en inglés) para combatir el extremismo en sus espacios ⁽⁸⁾.

No obstante, a pesar de la experiencia de otras empresas de medios sociales que ponen de relieve la necesidad de tomar medidas proactivas y positivas para combatir el terrorismo, muchas de las medidas adoptadas por la industria del videojuego tienen por lo general un carácter meramente reactivo, p. ej. la eliminación del contenido que se considera viola las normas comunitarias del espacio de juego en cuestión. Por otro lado, los agentes que trabajan en la prevención y neutralización de agentes extremistas violentos (P/CVE por sus siglas en inglés) han empezado a probar medidas de intervención activas y positivas en la esfera de juego. También han buscado incorporar videojuegos, espacios de juego y contenido relacionado con los mismos a sus proyectos. Tales medidas de carácter proactivo son cruciales para abordar la lucha contra el extremismo en espacios de juego de forma exhaustiva y que puedan contribuir a que jugar a videojuegos y usar plataformas de juego y adyacentes sea una experiencia segura, más positiva e inclusiva para todos los usuarios además de prevenir un éxodo de jugadores y usuarios que desean alejarse de contenido e individuos que incitan al odio. **A pesar de la importancia de la moderación, la desplataformización y otras actividades regulatorias, las intervenciones positivas pueden jugar un papel complementario a las actuales medidas reactivas, respaldar la facilitación activa de comunicación positiva en espacios de juego y beneficiar al desarrollo de comunidades de juego seguras y libres de contenido extremista.** O dicho de otra forma, las intervenciones positivas de agentes de P/CVE pueden ayudar a la industria del videojuego en su deber de velar por sus jugadores.

El objetivo de este estudio de profesionales de la RSR es inspirar a miembros de las comunidades tecnológicas y de juego a colaborar con los profesionales de la P/CVE además de promover proyectos de prevención relacionados con los videojuegos. Para lograr este objetivo, se detallan seis recomendaciones

⁽¹⁾ Extremism and Gaming Research Network, State of Play: Reviewing the Literature on Gaming & Extremism.

⁽²⁾ RAN C&N Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities; Schlegel, Jumanji Extremism: How games and gamification could facilitate radicalization processes; Robinson & Whittaker, Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames.

⁽³⁾ Davey, Gamers Who Hate: An Introduction to ISD's Gaming and Extremism Series; Anti-Defamation League, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists.

⁽⁴⁾ Dauber et al., Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos.

⁽⁵⁾ Schlegel, Jumanji Extremism: How games and gamification could facilitate radicalization processes.

⁽⁶⁾ GamesBeat, The gaming industry's 'duty of care' in keeping players safe; Griffith, Call of Duty (of Care): Social Responsibility and the Videogame Industry.

⁽⁷⁾ Schlegel & Amarasingam, Raiding the Dungeon: Examining the Intersection Between Gaming and Extremism; Anti-Defamation League, Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games.

⁽⁸⁾ Véase: <https://gifct.org/>

para la industria tecnológica y varias oportunidades de colaboración (ver pág. 16) El presente estudio presenta una gama de prácticas inspiradoras ejecutadas por agentes de P/CVE en la esfera de juego para combatir la explotación de estos espacios por parte de extremistas y proporcionar sistemas complementarios y positivos para la desplataformización y otras medidas. Como demuestra este estudio, los videojuegos, las herramientas de comunicación incorporadas a los mismos, las plataformas de juego y adyacentes, y otro contenido relacionado con los videojuegos pueden respaldar las labores de P/CVE y contribuir a la creación de experiencias más positivas, sanas y seguras para jugadores y usuarios de todas las edades. A lo largo de este trabajo quedará claro, no obstante, que la industria del videojuego, las plataformas de juego y adyacentes, y otros agentes y organizaciones relacionados con los videojuegos se podrían beneficiar de una colaboración más estrecha con los agentes por la P/CVE para aprovechar al máximo el potencial que ofrecen los proyectos de P/CVE en la creación de espacios de juego seguros y espacios sociales más inclusivos, además de la utilización de los videojuegos para un cambio social positivo. Por consiguiente, tras haber presentado dichas prácticas inspiradoras, en este estudio se examinarán las áreas de posible colaboración entre agentes en la P/CVE y la industria del videojuego o las plataformas de juego y adyacentes. Asimismo, se analizarán los tipos de cooperación que podría resultar beneficiosos para ambas partes. Todas las prácticas presentadas incluyen los datos de contacto de sus respectivos propietarios para facilitar el contacto e intercambio de ideas.

Formas de usar el juego, plataformas de juego y adyacentes, y contenido relacionados con los videojuegos en la P/CVE

Son varios los usos posibles de los videojuegos, plataformas de juego y adyacentes, y del contenido relacionado con los videojuegos en el contexto de la P/CVE y la creación una experiencia más segura para los usuarios en general. **Existe un abanico de posibilidades para la colaboración de las empresas de videojuegos y tecnológicas, desarrolladores de videojuegos y asociaciones de juego con agentes para la P/CVE** ⁽⁹⁾:

- 1. Producción de videojuegos específicos:** Las empresas de videojuegos pueden producir o patrocinar la producción de videojuegos específicos en el contexto de la P/CVE sobre varias temáticas, p. ej. la radicalización o la lucha contra la incitación al odio. En teoría, cualquier género de videojuegos puede usarse en el contexto de la P/CVE, desde juegos de preguntas y toma de decisiones hasta juegos de rol basados en historias pasando por aventuras complejas de mundo abierto y juegos de estrategia, o incluso juegos de tiro en primera persona.
- 2. Modificación de videojuegos previos:** La modificación de juegos previos puede hacer posible adaptarlos al contexto de la P/CVE sin tener que desarrollar juegos específicos e involucrar comunidades de juego ya instauradas en labores de lucha contra la P/CVE. Aunque algunos juegos de tipo *sandbox* como *Minecraft* se pueden modificar fácilmente, las modificaciones (*mods* en inglés) se pueden desarrollar, en teoría, para cualquier videojuego que se considere apropiado por las empresas de videojuegos y agentes de P/CVE, p. ej. para neutralizar contenido extremista con *mods* positivas, generar resiliencia, distribuir narrativas alternativas o contranarrativas u otros fines similares.
- 3. Uso de herramientas de comunicación incorporadas en los videojuegos:** Muchos videojuegos actuales poseen herramientas de comunicación incorporadas tales como chats (en formato escrito o de voz) que dan la opción de poder comunicarte con amigos pero también con extraños. Las empresas de videojuegos podrían promocionar una atmósfera positiva en estos chats dando acceso a agentes de P/CVE a estas herramientas de comunicación con los jugadores, orientarles sobre maneras en las que reaccionar a contenido extremista y comunicarse con jugadores en riesgo.
- 4. Jugar a videojuegos con líneas directas de comunicación:** Los videojuegos actuales se pueden usar también para iniciar conversaciones o como herramientas para acceder a un público determinado. Las empresas de videojuegos, asociaciones de deportes electrónicos y otras organizaciones relacionadas con los videojuegos podrían colaborar con agentes de P/CVE. Por ejemplo, podrían organizar conjuntos torneos de juego (presencial o en línea), facilitar el uso de videojuegos en trabajo con jóvenes o trabajar

⁽⁹⁾ RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, pág. 3.

de forma conjunta en el uso de videojuegos para buenas causas, p. ej. informando de la forma en la que los videojuegos tienen beneficios prosociales.

- 5. Presencia en plataformas de juego y adyacentes:** Las plataformas de juego y adyacentes, como cualquier otra plataforma digital, ofrecen varias posibilidades a los actores de P/CVE para distribuir contenido y acercarse al público objetivo ⁽¹⁰⁾. Cada plataforma presenta diferentes oportunidades y requiere distintos tipos de contenido. Los proyectos de P/CVE podrían incluir, por ejemplo, la creación de servidor de Discord, foros digitales de trabajo con jóvenes en Steam, contenido sobre P/CVE en directo desde Twitch o apoyar a *streamers* influyentes con comunidades numerosas en la prevención de comentarios de odio en sus emisiones en directo de DLive. Las plataformas de juego y adyacentes podrían apoyar estos esfuerzos creando comunidades más seguras e inclusivas y haciendo frente a usuarios o contenido extremistas en estos espacios.
- 6. Aplicación de referencias (culturales) a videojuegos:** Las referencias culturales a videojuegos incluyen el uso directo de referencias de videojuegos populares, la incorporación del lenguaje propio de los jugadores (p. ej. *respawnear*) ⁽¹¹⁾ y la apropiación de estilos visuales y estéticas propios de videojuegos en contextos no relacionados con los mismos como comunicados en formato textual o de vídeo promocionando narrativas o contranarrativas. Son muchas las posibles aplicaciones. Pueden ofrecer un espacio amplio que permita el uso creativo del conocimiento de la subcultura de los videojuegos en campañas de P/CVE y en el que las empresas de videojuegos y tecnológicas garanticen que sus juegos se usen como contenido positivo en la lucha contra el extremismo.
- 7. Ludificación:** La ludificación se refiere al «uso de elementos de diseño de videojuegos en contextos no relacionados con los videojuegos» ⁽¹²⁾, p. ej. la transferencia de componentes de un juego como puntuación, marcadores, insignias, clasificaciones, misiones, gremios, etc. a contextos que tradicionalmente no se consideran espacios de juego. Se ha empleado en diversos entornos educativos y laborales. Pueden hacer que los usuarios se sientan más motivados a interactuar con contenido o animarles a que actúen de la forma «deseada» al proporcionales entretenimiento, refuerzo positivo, competición sana y un sentimiento de competencia ⁽¹³⁾. En teoría, los elementos ludificados podrían usarse en proyectos de P/CVE en línea o fuera de línea. También podrían ejecutarse en varias plataformas, p. ej. a través de concursos para titular imágenes en Instagram, misiones o retos en TikTok o ganando puntos en *posts de Twitter* ⁽¹⁴⁾.

⁽¹⁰⁾ RAN, Extremists' use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures.

⁽¹¹⁾ *Respawnear* se refiere a la regeneración de un avatar en un videojuego tras haber muerto.

⁽¹²⁾ Deterding et al., From game design elements to gamefulness, pág. 9.

⁽¹³⁾ Blohm & Leimeister, Gamification: Design of IT-Based Enhancing Services for Motivational Support and Behavioral Change; Sailer et al., How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction; Robson et al., Is it all a game? Understanding the principles of gamification.

⁽¹⁴⁾ Schlegel, The Role of Gamification in Radicalization Processes; RAN, The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE.

Prácticas inspiradoras

En términos generales, los videojuegos, los espacios de juego y el contenido sobre videojuegos no han predominado en los proyectos de P/CVE. En consecuencia, la cantidad de elementos relacionados con los videojuegos empleados por los agentes P/CVE y el conjunto de campañas a las que podemos recurrir para plantear prácticas inspiradoras es limitada. Sin embargo, unos cuantos proyectos han empezado a incorporar los videojuegos en el contexto de la P/CVE. **La siguiente lista constituye una serie de prácticas de P/CVE inspiradoras que contienen elementos relacionados con los videojuegos y que sirven como una exhortación a las empresas tecnológicas, empresas y asociaciones de videojuegos a poner más atención al trabajo previo en este espacio como inspiración y a mejorar la colaboración entre ellos, los jugadores y los agentes de P/CVE con el objetivo de establecer espacios de juego más seguros, utilizar los efectos positivos de los videojuegos y promover comunidades de juego más tolerantes, positivas e inclusivas.**

Producción de videojuegos específicos

DECOUNT

Resumen: DECOUNT es un juego de toma de decisiones desarrollado y distribuido por un conjunto de organizaciones austriacas. Está destinado a jóvenes y da la oportunidad a los jugadores a aprender más sobre los mecanismos y procesos que pueden posibilitar la radicalización así como oportunidades para frustrar dichos procesos a través de un juego interactivo. Está disponible en alemán e inglés y se desarrolló con la ayuda de individuos anteriormente radicalizados y de jugadores adolescentes que probaron el juego y proporcionaron sugerencias sobre el contenido y el estilo. Los jugadores pueden escoger una historia de entre cuatro: dos de ellas sobre la radicalización de extrema derecha y dos sobre radicalización islamista, con dos protagonistas masculinos y dos femeninos. Pueden actuar en la toma de decisiones de los cuatro protagonistas, haciendo que sigan el camino de la radicalización o no. Al principio las decisiones parecen inofensivas e incluso triviales, pero la situación se intensifica de forma progresiva.

Cualidades clave: DECOUNT es un ejemplo significativo porque se centra en una de las características clave de la ludificación, a saber, la toma de decisiones rápida con información limitada, lo que pone el foco en la participación individual para neutralizar o facilitar procesos de radicalización. El juego se desarrolla a través una historia centrada en personajes en vez de utilizar ambiciosos efectos visuales, escenas de lucha o exploración de un mundo abierto, aunque el juego presenta un aspecto profesional ya que se desarrolló en colaboración con un grupo de diseñadores de videojuegos profesionales. Al basar la experiencia de juego en vivencias de individuos anteriormente radicalizados y haber sido probado por jóvenes, la probabilidad de que se perciba como interesante y atractivo por el público objetivo queda garantizada.

Sito web: www.extremismus.info

Contacto: Daniela Pisoiu, contact@extremismus.info

Gali Fakta

Resumen: Gali Fakta es un juego sobre diseminación de la desinformación y formación en medios de comunicación desarrollado por Moonshot y distribuido al público de Indonesia. El juego está basado en el chat de grupo de una familia y los jugadores pueden anotar puntos respondiendo de forma correcta y reaccionando a una serie de situaciones relacionadas con lecciones sobre formación de medios de comunicación. Si los jugadores se equivocan, pierden puntos y un personaje del juego les dará información sobre la respuesta correcta.

Cualidades clave: Gali Fakta se ha incluido en esta lista porque se desarrolló con la ayuda de una empresa de videojuegos indonesia y se distribuyó a través del método Redirect de Moonshot — es decir, sólo se mostró a usuarios que habían buscado desinformación en línea — lo que garantizó que el contenido se ajustase al contexto de Indonesia y alcanzase al público deseado. Otra cualidad clave del proyecto es que el juego no sólo fue probado

por miembros del público objetivo, sino que se actualizó de forma constante en función de las tasas de retención y rebote de jugadores durante la fase de ejecución. También resulta crucial el hecho de que la interacción con el juego se comparó de forma directa con un sitio de web no relacionado con los videojuegos. De media, los usuarios pasaban más de cinco minutos interactuando con el juego sobre formación en medios de comunicación y sólo veintiséis segundos interactuando con un sitio web con formación sobre medio de comunicación; es decir, el juego generó interacciones que duraban doce veces más de media que en el sitio web sin relación con los videojuegos, un incremento del 1 000 %, lo que acredita el potencial de los videojuegos y el contenido sobre los mismo para la P/CVE.

Sitio web: <https://moonshotteam.com/>

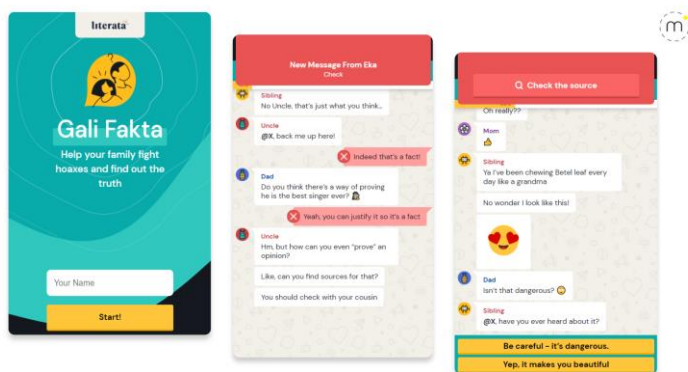
<https://moonshotteam.com/resource/advancing-media-literacy-in-indonesia-building-resilience-and-measuring-behavior-change/>

Contacto: Rachel Fielden, rachel@moonshotteam.com



UNDERSTAND RADICALISATION INTERACTIVELY

Radicalisation is often a gradual process. The game's four protagonists — Marco, Jasmin, Jens and Franziska — are ordinary teenagers. In the course of the game, they find themselves in situations in which they have to make decisions. Depending on their decisions, their story ends up taking — or not taking — a radical turn. The game tries to get across the active role teenagers and adolescents play in shaping their lives and convey that their decisions have consequences. The game's aim is to strengthen teenagers' ability to think critically and raise their awareness of mechanisms of extremist propaganda and of recruiters.



Imágenes extraídas de DECOUNT (arriba) y Gali Kafta (abajo)

Existen también varios juegos en el ámbito de la P/CVE y la lucha contra la desinformación que son dignos de mención. Entre ellos se incluyen: Flashpoint ⁽¹⁵⁾, Klif ⁽¹⁶⁾, ISIS the End ⁽¹⁷⁾, Leon's Identität ⁽¹⁸⁾, the GAMER project ⁽¹⁹⁾ así como varios

⁽¹⁵⁾ Véase: <https://icct.nl/flashpoints-game/>

⁽¹⁶⁾ Véase: <https://www.klif-game.nl/> [en neerlandés]. Por favor, póngase en contacto con reinout@kleinebeerfilm.nl para más información y los datos de acceso.

⁽¹⁷⁾ Véase: <https://isistheend.com/#Accueil> [en francés].

⁽¹⁸⁾ Véase: <https://leon.nrw.de/> [en alemán].

⁽¹⁹⁾ El proyecto GAMER desarrolló un videojuego multijugador de arena de batalla en línea (MOBA, por sus siglas en inglés) a imagen de MOBAs populares como el League of Legends. No se incluyen el título y el enlace al juego por motivos de seguridad, pero se puede contactar con el director del proyecto para más información con esta dirección georgew@labenevolencia.org. Un webinario de la RSR también ofreció mayor información sobre el proyecto GAMER: https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y

juegos más, como los producidos en el contexto de varios proyectos de Naciones Unidas (20). La producción de juegos específicos parece ser la forma principal en la que agentes de P/CVE han buscado incorporar los videojuegos en sus proyectos. Esto presenta una clara oportunidad de colaboración con empresas de videojuegos para crear mejores juegos en el contexto de la P/CVE y usar los prometedores datos descritos anteriormente como punto de partida. Curiosamente, estos juegos suelen incluirse normalmente en el ámbito de la prevención primaria, es decir, su objetivo es el público no radicalizado, lo que sugiere que las empresas de videojuegos no tendrían que involucrarse directamente en proyectos sobre contradiscursos para colaborar con agentes de P/CVE. En cambio, los principales objetivos de dichas colaboraciones podrían ser el desarrollo de resiliencia y la inmunización del público.

En contraposición al estigma persistente pero infundado sobre los efectos negativos de los videojuegos⁽²¹⁾, en realidad éstos pueden aportar todo un abanico de efectos positivos que incluyen el desarrollo de comportamientos prosociales, la adopción de nuevas perspectivas, la reducción de estereotipos, el incremento de la empatía y la educación en resolución de conflictos de forma pacífica (22). **Las empresas y los diseñadores de videojuegos podrían colaborar con los agentes de P/CVE en el desarrollo de juegos de los que obtener efectos positivos como la resiliencia contra la radicalización, la inmunización de los jugadores o la educación de los jugadores en asuntos relacionados. De esta manera, se podrían acentuar los resultados positivos derivados de jugar a videojuegos y afianzar los videojuegos como herramientas de valor que permiten cambios sociales positivos.**

Los agentes de P/CVE también podrían colaborar con las empresas de videojuegos mediante la inclusión de historias centradas en la radicalización y el extremismo en nuevos juegos, tanto los producidos en masa como los *indies*, durante las fases de diseño y producción. Dichas sesiones de asesoría no solo pueden brindar información relevante a las empresas de videojuegos sobre la presentación correcta de estas cuestiones en juegos, sino que son una garantía de que estos temas pueden incluirse de forma segura en juegos de masas sin exponerse, por ejemplo, a una posible normalización de narrativas extremistas en sus juegos.

Asimismo, muchos juegos en el contexto de la P/CVE fueron producidos con presupuestos evidentemente limitados. Esta circunstancia se tradujo en la inclusión de tomas de decisión relativamente sencillas (binarias) como el principal modo de juego y supeditando de la experiencia de juego al formato textual. Varios juegos, por ejemplo, emplean chats grupales como un recurso para hacer avanzar la trama, lo que puede resultar sencillo y barato en contraste con la producción de cinemáticas o juegos de mundo abierto se refiere, pero también pueden resultar menos emocionantes. Además, muchos de estos juegos se centran en contenido serio y parece ser que se le pone menor empeño en tratar de añadirles un valor alto como entretenimiento, experiencias de juego «divertidas» o tramas menos serias. **Los diseñadores profesionales y empresas de videojuegos podrían también apoyar a los agentes de P/CVE reforzando en futuros juegos específicos el valor como entretenimiento y las narrativas. Tales colaboraciones pueden aportar una gran variedad a los juegos de P/CVE, apoyar la transición de juegos de toma de decisiones a experiencias de juego más libres y, en última instancia, a permitir una producción de videojuegos más sofisticados.**

Modificación de videojuegos previos

No está en conocimiento de la autora la existencia de información disponible públicamente sobre la modificación de videojuegos que ya se hayan desarrollado específicamente en el ámbito proyectos sobre P/CVE o con el objetivo explícito de tomar partido contra la radicalización, el extremismo o la incitación al odio. Es posible que estas modificaciones se hayan desarrollado por individuos como una iniciativa participativa desde las bases, pero no por agentes de P/CVE formales. Así pues, las *mods* presentan hasta ahora una posibilidad en gran medida inexplorada para la P/CVE. La modificación de juegos previos puede resultar una vía conveniente de aprovechar el atractivo de juegos populares de los que el público objetivo ya disfruta. Además supone una inversión menor de tiempo y recursos de los que precisarían empresas de

⁽²⁰⁾ Véase: <https://unric.org/en/category/united-nations-digital-engagement-hub/united-nations-video-games/>
<https://undp-asia-pacific.shorthandstories.com/Level-up-development/index.html>
<https://mgiep.unesco.org/gamesforpve>

⁽²¹⁾ American Psychological Association, APA Reaffirms Position on Violent Video Games and Violent Behavior.

⁽²²⁾ Gentile et al., The effects of prosocial video games on prosocial behaviors; Greitemeyer & Osswald, Effects of prosocial video games on prosocial behavior; Alhabash & Wise, PeaceMaker: Changing Students' Attitudes Toward Palestinians and Israelis Through Video Game Play; Alhabash & Wise, Playing their game: Changing stereotypes of Palestinians and Israelis through videogame play.

videojuegos, diseñadores y agentes de P/CVE para dedicarse al desarrollo de intervenciones relacionadas con los juegos.

Los diseñadores y empresas de videojuegos que producen juegos podrían ser entidades particularmente idóneas para colaborar con agentes de P/CVE en el diseño y distribución de modificaciones con contenido de P/CVE para asegurar una mayor calidad de las modificaciones y que éstas se ajusten de forma adecuada al juego principal. De este modo, estas empresas podrían ofrecer a sus jugadores historias adicionales o formas de ganar el juego alternativas mientras que, de forma simultánea, generan un impacto positivo en la prevención del extremismo y la radicalización. Por ejemplo, varios jugadores pueden intentar completar un juego de tiro en primera persona sin matar a nadie ⁽²³⁾. Las *mods* desarrolladas con agentes de P/CVE pueden generar interacciones con jugadores que buscan experiencias de juego inusuales o retos y en paralelo les proporcionan la oportunidad de educar a los jugadores en resolución de conflictos de forma no violenta.

De forma adicional, los juegos populares ya desarrollados pueden adaptarse a contextos educativos que incluyan educación para la paz, resolución de conflictos y campos afines ⁽²⁴⁾. **Las empresas de videojuegos podrían trabajar con agentes de P/CVE en adaptaciones de juegos previos en el contexto de la prevención e inmunización contra el extremismo y la radicalización. De esta forma, se podría poner mayor énfasis en los efectos positivos y prosociales de los videojuegos y animar a educadores y personas que trabajan con jóvenes a emplear sus juegos como herramientas de trabajo.**

⁽²³⁾ Véase: <https://www.transcend.org/tms/2019/02/what-can-video-games-teach-us-about-peace/>

⁽²⁴⁾ Darvasi, Empathy, perspective and complicity: how digital games can support peace education and conflict resolution. Véase también: <https://education.minecraft.net/>

Uso de herramientas de comunicación incorporadas en los videojuegos

De forma similar, los agentes de P/CVE no suelen usar las herramientas de comunicación incorporadas en videojuegos como chats. Esto se debe en parte a problemas de practicidad en el acceso: para poder usar estas herramientas incorporadas de forma efectiva es necesario jugar al juego y formar parte de la comunidad, lo cual requiere que los profesionales pasen parte de su jornada laboral jugando y conectando con otros usuarios del juego. También requiere de participación en tiempo real, por ejemplo, en chats grupales que probablemente se encuentren más activos fuera del horario laboral. Además, no queda claro en estos momentos cuáles juegos (de haberlos) son los que utilizan los grupos extremistas en mayor o menor medida.

Las empresas de videojuegos podrían beneficiarse de la colaboración con agentes de P/CVE para acotar qué videojuegos, de haberlos, utilizan los agentes extremistas o individuos radicalizados y, en consecuencia, cómo desplegar medidas de P/CVE para hacer de los juegos espacios más seguros, inclusivos y libres de extremismos. Después de obtener acceso a las herramientas de comunicación incorporadas, los agentes de P/CVE podrían probar prácticas de P/CVE ya establecidas como el trabajo en formato digital con jóvenes en el contexto de un videojuego. Es posible que también puedan colaborar en la monitorización y análisis de las comunicaciones internas en los videojuegos para identificar discursos problemáticos o jugadores en riesgo. El desempeño de estas medidas podría suponer un avance significativo en cuanto a la toma de medidas proactivas, no una mera eliminación de contenido o prohibición de usuarios, sino a identificar y trabajar con individuos en riesgo antes de que se radicalicen. Se debe tener en cuenta que un reciente estudio de la Oficina de las Naciones Unidas contra el Terrorismo halló evidencias de que muchos jugadores abandonaban comunidades de juego en las que habían sido testigos de extremismo, racismo, antisemitismo, misoginia, homofobia y otro contenido tóxico ⁽²⁵⁾ y que mediante la neutralización proactiva de la difusión de dicho contenido en colaboración con agentes P/CVE, son las empresas de videojuegos las que podrían garantizar una atmósfera más positiva entre los jugadores y evitar que los jugadores tengan que alejarse de estos espacios.

Jugar a videojuegos con líneas directas de comunicación

Cops vs Kids y Gamen Met De Politie

Resumen: Cops vs Kids, proyecto iniciado e implementado por la policía de North Yorkshire (Reino Unido), y Gamen Met De Politie (Jugando con la policía), iniciado e ejecutado por la policía neerlandesa, operan bajo la misma premisa: al jugar a videojuegos con jóvenes, los organismos policiales pueden abrir vías de comunicación con audiencias que puede ser vulnerables y a las que sería difícil de llegar de otra manera. A través de la experiencia de juego compartida, se pueden superar barreras y riesgos. Asimismo, pueden surgir conversaciones sobre una serie de temas y los jóvenes pueden sentirse cómodos a la hora de dirigirse a agentes de policía con preguntas o preocupaciones. Ambos proyectos emplearon videojuegos populares ya lanzados para acercarse a audiencias familiarizadas con juegos como Fifa o Rocket League.

Cualidades clave: Cops vs Kids y Gamen Met De Politie son interesantes porque estos dos proyectos buscan explotar la popularidad de videojuegos conocidos y desarrollarse sobre los mismos con el objetivo de romper barreras de comunicación e interactuar con jóvenes y ese público puede ser vulnerable o difícil de alcanzar. El uso de videojuego ya lanzados en consolas ya lanzadas pone de manifiesto la sencillez del planteamiento y su adaptación a diversos contextos de ámbito nacional o local, puesto que precisa de altos presupuestos ni formación; emplea medios ya disponibles con los que la audiencia ya está familiarizada. Los proyectos ponen de relieve que este método se puede usar para comunicarse con la audiencia específica tanto en línea como fuera de línea; Gamen Met De Politie se desplegó en línea mientras que Cops vs Kids tuvo lugar en un centro juvenil a través de una red de área local. Cops vs Kids en concreto también ilustra la cooperación entre las fuerzas del orden público y una asociación de deportes electrónicos; una colaboración que otros agentes P/CVE podrían reproducir.

Sitio web: <https://gamenmetdepolitie.nl/>
<https://www.youtube.com/watch?v=Wlxx9mp8z8M> [Vídeo sobre el piloto de Cops vs Kids]

⁽²⁵⁾ Schlegel & Amarasingam, Raiding the Dungeon: Examining the Intersection Between Gaming and Extremism.

Contacto: Stefan Jansen, Stefan.jansen.1@politie.nl
Chris Simpson, chris.simpson@northyorkshire.police.uk

En el futuro, las organizaciones relacionadas con los videojuegos tales como las asociaciones de deportes electrónicos, empresas de videojuegos o jugadores populares podrían apoyar estas iniciativas, por ejemplo, mediante su promoción, invitando a proyectos de P/CVE similares a sus convenciones o, en el caso de los jugadores, participando en sendos eventos. Los proyectos que se han expuesto anteriormente ponen de manifiesto que jugar a videojuegos puede generar un impacto positivo en comunidades de ámbito local, además de reforzar la conexión con comunidades que pueden estar en riesgo. El apoyo a estas iniciativas acentuaría la inclusividad y los efectos positivos de los videojuegos así como reforzar cualquier tipo de vínculo social. **Las asociaciones de videojuegos y deportes electrónicos también podrían poner en contacto a agentes de P/CVE y jugadores de deportes electrónicos y otros jugadores de renombre. De forma similar, por ejemplo, a esos jugadores de fútbol que participan en campañas antirracistas, los jugadores de deportes electrónicos y videojuegos populares pueden actuar como referentes y buenos ejemplos para aquellas personas que los admiran y colaborar con agentes de P/CVE tomando partido *contra* el extremismo, la violencia, el racismo, el antisemitismo y otros problemas relacionados, y *apostando por* la tolerancia, la diversidad, la inclusión y una cultura de juego positiva.**

Presencia en plataformas de juego y adyacente

Good Gaming – Well Played Democracy

Resumen: Good Gaming – Well Played Democracy se trata de un proyecto desarrollado por la Fundación Amadeu Antonio que busca informar, empoderar y apoyar tanto las comunidades de juego como a los profesionales en la movilización contra extremismos y la incitación al odio en espacios de juego. El componente principal de dicho proyecto no es otro que la monitorización de actividades de extremistas de ultraderecha en plataformas de juego y adyacentes tales como Discord o Steam. La información recopilada durante la labor de monitorización se utiliza de este modo para desarrollar talleres, recomendaciones para los jugadores y publicaciones. Se utiliza, además, como la base de trabajo digital con jóvenes a través de estas plataformas de juego, las plataformas adyacentes y otros espacios afines como YouTube e Instagram. Durante este trabajo digital con jóvenes, se aborda a los usuarios que pueden estar en riesgo de radicalización o interactuando con material extremista de ultraderecha de forma grupal con la opción de pasar a conversaciones individuales si se ofrece la oportunidad.

Cualidades clave: Se ha incluido en el presente listado Good Gaming – Well Played Democracy porque el proyecto desarrolla componentes de P/CVE basándose en conocimiento obtenido gracias a la monitorización de actividades extremistas en plataformas de juego y adyacentes. Esto garantiza que todas las medidas de P/CVE, desde talleres hasta propuestas de publicaciones destinadas a jugadores pasando por el trabajo digital con jóvenes, queden reforzadas desde el conocimiento de la estructura, las convenciones, el tono y los tipos de contenido que se publican en plataformas relacionadas con los videojuegos; sin olvidarnos tampoco del gran conocimiento sobre la subcultura empleados por agentes extremistas para comunicarse en dichos espacios. Dado que el proyecto combina monitorización y P/CVE, los profesionales se benefician de información actualizada y datos sobre tendencias que se generan desde la monitorización. Esto permite una adaptación inmediata de sus métodos en caso de que se precise un cambio en los mismos. Además, el proyecto demuestra que no hay necesidad de reinventar la rueda en materia de P/CVE en espacios de juego, sino que propuestas actuales tales como el trabajo digital con jóvenes se pueden adaptar y extrapolar al contexto de los videojuegos.

Sitio web: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/>

Contacto: Mick Prinz, goodgaming@amadeu-antonio-stiftung.de

Gamers For Peace

Resumen: Gamers For Peace es un proyecto de la organización Veterans for Peace (Veteranos por la paz, en inglés). Su objetivo es el de crear comunidades de juego más positivas e inclusivas. Además de establecer múltiples equipos de deportes electrónicos en la actualidad, los miembros del proyecto retrasmiten en directo desde Twitch y YouTube ⁽²⁶⁾ y coordinan un servidor de Discord de acceso público. Desde este servidor de Discord se informa a los usuarios sobre iniciativas actuales y pueden movilizarse de forma digital y coordinar eventos fuera de línea, elegir diferentes funciones en cualquiera de los subproyectos, socializar y jugar entre ellos, así como compartir experiencias y plantear nuevos proyectos para Gamers for Peace.

Cualidades clave: Se incluye Gamers for Peace en el presente listado porque adopta un enfoque multicanal y utiliza las características y oportunidades particulares que brindan dos plataformas adyacentes a los videojuegos como Twitch y Discord. Es también un proyecto comunitario que demuestra cómo iniciativas participativas desde la base que pueden coordinarse desde las plataformas de juego y adyacentes, y cómo los usuarios pueden empoderarse para movilizarse digitalmente. Empleando roles predefinidos dentro del proyecto tales como «Peace Goblin» (duende de la paz, en inglés), se motiva a los usuarios de forma lúdica para que se unan a iniciativas y asuman diferentes responsabilidades dentro de espacios de juego.

Sitio web: <https://www.veteransforpeace.org/take-action/gamers-peace>

Contacto: Chris Velazquez, gamers4peace@veteransforpeace.org

Las plataformas de juego y adyacentes al mismo se pueden beneficiar de la colaboración con agentes para la P/CVE que buscan utilizar estas plataformas para desplegar un abanico de medidas de intervención, como son el trabajo digital con jóvenes, apoyar los contradiscursos de forma participativa, identificación de usuarios en riesgo con los que iniciar una conversación, hacer retransmisiones en directo u otro tipo de proyectos. Aunque la moderación de contenido y los esfuerzos para la desplataformización son cruciales, la adopción de medidas complementarias y proactivas y la intervención positiva podrían no sólo crear plataformas más seguras, sino facilitar una atmósfera más positiva en el seno de las comunidades de usuarios. Se puede inspirar a los usuarios a trabajar con profesionales de la P/CVE de forma colaborativa desde las bases y a reclamar como propias las comunidades a las que pertenecen. Por ejemplo, pueden denunciar contenido y usuarios problemáticos pero también colaborar en la creación de una cultura de diálogo más positiva e inclusiva en estos espacios. Además, las plataformas de juego y adyacentes podrían apoyar colaboraciones entre *streamers* de éxito y agentes de P/CVE. Puesto que los *streamers* son referentes entre el público joven objetivo, su participación como portavoces con credibilidad y embajadores contra los extremismos podría afianzar el éxito de campañas de P/CVE impliquen retransmisiones en directo. ⁽²⁷⁾.

Aplicación de referencias (culturales) a videojuegos

Jamal al-Khatib

Resumen: Jamal al-Khatib es una campaña centrada en contranarrativas y narrativas alternativas ejecutadas a través de YouTube e Instagram por la organización austríaca TURN. Su objetivo es llegar a adolescentes y jóvenes adultos de Austria y Alemania que puedan estar interesados en narrativas yihadistas o que ya hayan entrado en contacto con propaganda yihadista y puedan considerarse en riesgo de radicalización. La campaña en vídeo utiliza referencias culturales del ámbito de los videojuegos adoptando el estilo visual y la estética de algunos videojuegos populares, en especial la de los juegos de tiro en primera persona ⁽²⁸⁾. Esto incluye, por ejemplo, la representación del personaje principal semejante a un avatar con características heroicas pero enigmáticas, como el personaje principal de la saga de videojuegos *Assassin's Creed* (figura 1), cuya imagen se sitúa en determinados ángulos y planos sobre los hombros (figura 2), mostrando escenas de lucha

⁽²⁶⁾ Véase: <https://www.twitch.tv/veteransforpeace>
<https://www.youtube.com/channel/UCiPd6TRsVV4FY3TPXLB4BLQ/playlists>

⁽²⁷⁾ Por ejemplo, un proyecto a menor escala de la agencia alemana para la educación cívica colaboró con dos *YouTubers* y un *streamer* para combatir noticias falsas. Véase: <https://www.bpb.de/lernen/bewegtbild-und-politische-bildung/webvideo/unfake/> [en alemán].

⁽²⁸⁾ Ali et al., 'You're Against *Dawla*, But You're Listening to Their *Nasheeds*?' Appropriating Jihadi Audiovisualities in the Online Streetwork Project Jamal Al-Khatib—My Path!, pág. 232.

similares a las de los juegos (figura 3) y utilizando versos del Corán del modo en que aparecen las instrucciones durante un tutorial del videojuego (figura 4).

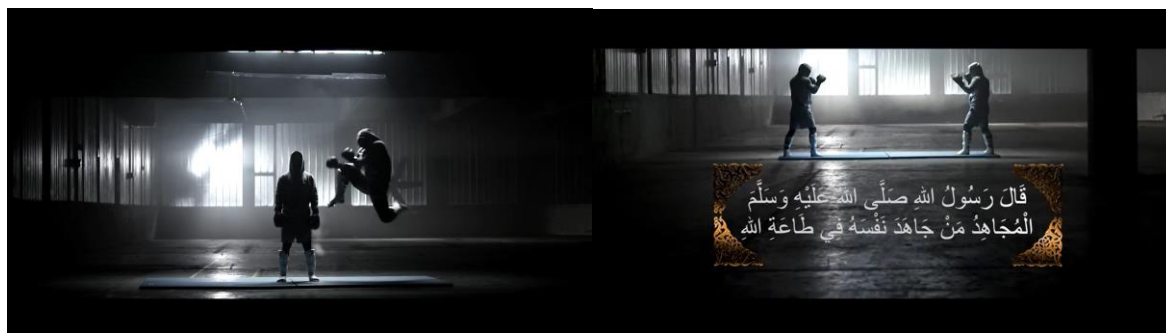
Cualidades clave: Se incluye Jamal al-Khatib en este listado porque utiliza referencias culturales a videojuegos y por el atractivo cultural hacia videojuegos populares fuera del ámbito del juego. Al incorporar el estilo visual de juegos de tiro en primera persona en la campaña de vídeo de contranarrativas y narrativas alternativas, el proyecto transfiere la llamativa estética y la atracción por los medios vinculados a los videojuegos a contextos no relacionados. Esto presenta una forma sutil pero efectiva de emplear referencias de la cultura de los videojuegos en una intervención de P/CVE sin la necesidad de componentes adicionales o específicos a los videojuegos. Queda demostrado cómo el uso de referencias a videojuegos se pueden utilizar en metodologías de P/CVE ya desarrolladas como las campañas de narrativas o para mejorarlas. Del mismo modo que grupos extremistas como el llamado Estado Islámico buscaron apropiarse de la estética de videojuegos en su material propagandístico para alcanzar a hombres jóvenes (y occidentales), la reproducción de esta estrategia supone una opción conveniente para campañas de P/CVE que buscan atraer la atención del público joven que está, por un lado, familiarizado con la cultura de los videojuegos, y, por otro lado, en riesgo de radicalización.

Sito web: <https://www.bpb.de/lernen/bewegt-bild-und-politische-bildung/webvideo/jamal/>
<https://www.youtube.com/c/JamalalKhatib/videos>

Contacto: Felix Lippe, info@turnprevention.com



Figura 1: Jamal al-Khatib 1(4) ⁽²⁹⁾; Figura 2: Jamal al-Khatib 2(3) ⁽³⁰⁾



Figuras 3 y 4: Jamal al-Khatib 1(3) ⁽³¹⁾

A pesar de que Jamal al-Khatib adoptó una estética general de videojuego sin el apoyo de la industria del videojuego, tanto las empresas tecnológicas como los diseñadores y las productoras de videojuegos podrían apoyar proyectos de P/CVE generando referentes culturales de los videojuegos más concretos. Esta situación se podría dar, por ejemplo, al compartir conocimiento, práctico y subcultural, sobre la estética de los videojuegos y mediante sugerencias sobre qué juegos en particular se prestarían tanto a usarse como dichos referentes culturales o para alcanzar a un público objetivo específico. Los vídeos e imágenes con referencias relativas a videojuegos y a la estética de los mismos se pueden emplear para concienciar en varias plataformas sin limitarse exclusivamente a las de

⁽²⁹⁾ Mein Bruder - Mein Weg: Jamal al-Khatib (Teil 4 von 4): <https://www.youtube.com/watch?v=cDDDqwTITs0&t=154s> [en alemán].

⁽³⁰⁾ Ehre - Mein Weg: Jamal al-Khatib (Staffel 2, Folge 3): <https://www.youtube.com/watch?v=yRb3LxOIIA> [in German].

⁽³¹⁾ Jihad an-Nafs - Mein Weg: Jamal al-Khatib (Teil 3 von 4): <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=AqRbiHqPwwQ> [en alemán].

juego y a otras plataformas adyacentes. Esto también se puede llevar a cabo en otros medios de comunicación social como Instagram.

Ludificación

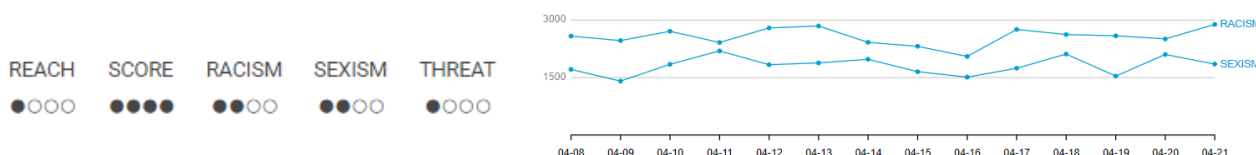
Detect Then Act

Resumen: Detect Then Act (abreviado DTCT) es un proyecto contra la incitación al odio distribuido por una confederación de ONGs, empresas tecnológicas y centros de investigación de varios países europeos. Mediante el uso inteligencia artificial, su objetivo es el de detectar incitación al odio y animar a «personas íntegras» a responder a mensajes de odio con comentarios en forma de texto, GIFs o memes de gatos graciosos. Estas «personas íntegras» (*upstanders* en inglés) son voluntarios de países europeos que han recibido formación para neutralizar el odio en línea. DTCT incorpora diferentes elementos de ludificación que incluyen un tablero que supervisa el desarrollo de varios tipos de detección en línea de incitación al odio mediante gráficos señalando el progreso o puntuaciones que indican el alcance de una publicación, el nivel de amenaza y el grado de racismo, sexismo, etc. asociado el mismo. Asimismo, en el proyecto se incluye el evento en línea #1dayofonlinehappiness, en el que las *upstanders* se dividen en equipos y desarrollan una competición amistosa para ver quién responde a más comentarios de odio en veinticuatro horas. Los equipos reciben puntos por cada publicación en la dejan comentarios además de las reacciones que reciben sus respuestas (comentarios, «me gusta» y si son compartidos). Todo esto queda reflejado en un marcador.

Cualidades clave: Se señala DTCT en este listado porque demuestra que los elementos de ludificación se pueden incorporar a campañas de P/CVE con relativamente poco esfuerzo. Algunos elementos como el inicio de campañas de cooperación dividiendo a los colaboradores en equipos, un sistema sencillo de ganar puntos y la visualización del progreso en gráficos de barras con formas sencillas y efectivas de mostrar los logros de un grupo y motivar a individuos para que se movilicen para cooperar. Aunque un grado más alto de ludificación puede resultar en un mayor impacto, con DTCT se demuestra que un número limitado de elementos de ludificación pueden estimular proyectos de P/CVE generando participación y alcanzando sus objetivos.

Sitio web: <https://dtct.eu/>

Contacto: Gijs van Beek, info@textgain.com



Capturas de pantalla del tablero de los *upstanders* de DTCT donde se sugieren memes de gatos

DTCT sólo usó unos pocos mecanismos de ludificación y relativamente sencillos. En el futuro, los expertos en ludificación y los diseñadores de videojuegos podrían apoyar a los agentes de P/CVE que quieran diseñar proyectos con elementos de ludificación más sofisticados y elaborados. Como consecuencia, los diseñadores de videojuegos y los expertos en ludificación pueden recopilar pruebas sobre la posibilidad de influir en el comportamiento mediante elementos de ludificación y también analizar su posible alcance en la

desactivación de ciertos comportamientos como la radicalización. Sin duda conformarán valiosas muestras de estudio sobre la aplicación de la ludificación en el futuro.

Áreas de colaboración entre empresas de videojuegos y agentes de P/CVE

Como ya hemos demostrado, existen varios proyectos de P/CVE que han buscado incorporar videojuegos, plataformas de juego, plataformas adyacentes y otro contenido relacionado. No obstante, los agentes de P/CVE tan solo están empezando a explorar el ámbito de los videojuegos. Aunque es posible adaptar y transferir a espacios de juego muchas medidas de P/CVE como el trabajo digital con jóvenes y que no es necesario reinventar la rueda de nuevo para incorporar videojuegos la P/CVE, todavía se puede mejorar e innovar para potenciar intervenciones relacionadas con videojuegos. Hay muchas áreas de colaboración entre agentes que trabajan en la esfera de los videojuegos y agentes de P/CVE que podrían beneficiarse de dichas mejoras.

Áreas de colaboración

- 1. Investigación:** La investigación en juegos y extremismos sólo está dando sus primeros pasos. Por consiguiente, no hay una cantidad sustanciosa de información sobre la que puedan decidir qué videojuegos o espacios de juego deberían priorizarse o cuáles son especialmente aptos para el despliegue medidas P/CVE y el modo en el posible impacto de fuerzas extremistas en dichos espacios puede contribuir a la radicalización y captación. **Mediante la colaboración con investigadores y grupos de expertos en el contexto de la P/CVE, las empresas de videojuegos podrían recopilar más datos y expandir su conocimiento sobre la metodología desplegada por fuerzas extremistas en la explotación de los videojuegos para así ser capaz de neutralizarla de forma efectiva con colaboración con agentes de P/CVE.**
- 2. Experiencias prácticas:** A pesar de que, como ya hemos visto, múltiples proyectos de P/CVE han buscado incorporar videojuegos y contenido relacionado, sigue habiendo una falta de experiencia práctica sobre qué funciona y qué no en la esfera del juego. **Las empresas de videojuegos podrían animar y respaldar a agentes de P/CVE con la puesta en marcha de proyectos y, mediante un proceso de prueba y error, llegar a comprender qué medidas son las más aptas en el espacio de juego, cómo mejorar la seguridad y positividad en espacios relacionados con los videojuegos a través de proyectos P/CVE, y cuáles son las formas de colaboración más efectivas entre empresas de videojuegos y agentes de P/CVE.**
- 3. Conocimiento de la subcultura:** La comunicación efectiva con jugadores, la interacción y publicación de contenido llamativo en plataformas de juegos y adyacentes, el uso de la jerga y referentes culturales propios; todo esto requiere un gran conocimiento de la subcultura. Las campañas de P/CVE lanzadas sin conocimiento de la subcultura están destinadas a fracasar. **A las empresas de videojuegos así como otros agentes relacionados con los mismos les interesa desplegar medidas de P/CVE lo más efectivas posible en sus plataformas y juegos. Es por medio de la colaboración con agentes de P/CVE que pueden garantizar la inclusión de suficiente conocimiento subcultural y específico de la comunidad de marras durante el diseño y la ejecución del proyecto.**
- 4. Conocimiento de la plataforma:** Resulta necesario para los agentes de P/CVE saber cómo navegar plataformas de juego y las adyacentes; cada uno de ellos presenta diferentes y oportunidades. Cada plataforma posee diferentes convenciones que pueden variar en cuanto a estructuras, lógica, modelos de interacción, tono y contenido. Es necesario entender estas características y adherirse a ellas para que las campañas de P/CVE en plataformas relacionadas con los videojuegos resulten exitosas. **Las plataformas de juego y las adyacentes se podrían beneficiar de una estrecha colaboración con agentes de P/CVE para diseñar y ejecutar proyectos en sus plataformas compartiendo información que asegure que dichos proyectos son se ajustan bien a las características y limitaciones de la plataforma.**
- 5. Destrezas:** La investigación y seguimiento de actividad, juegos a videojuegos con el público objetivo, y la producción de juegos específicos o modificaciones requieren de destreza en el juego y experiencia técnica. Algunas áreas, p. ej. los chats internos de los videojuegos, son accesibles tras alcanzar el suficiente nivel de destreza dentro de un juego específico. De manera similar, retransmitir en director puede parecer una tarea fácil y sin complicaciones, pero puede requerir bastante preparación y destreza antes de poder atraer al público. **Para poder desplegar intervenciones de P/CVE de forma efectiva, los agentes P/CVE necesitan desarrollar las destrezas o colaborar con expertos en videojuegos y empresas de videojuegos, siendo esta última opción la más provechosa. Así se podrían desarrollar intervenciones de P/CVE sofisticadas que incorporen elementos de los videojuegos.**
- 6. Financiación:** La defensa de mayor financiación en todas las áreas de P/CVE es algo habitual. No obstante, en el ámbito de los juegos, intervenciones más sofisticadas, p. ej. mejores diseños de videojuegos, la ludificación más allá de la «puntificación», etc. resultarán más exitosas dado que el público está acostumbrado a contenido relacionado con los videojuegos producido de forma profesional. **Las empresas relacionadas con los videojuegos podrían financiar la ejecución de proyectos de P/CVE en sus juegos o plataformas. Esto aseguraría no sólo un presupuesto**

suficiente para intervenciones sofisticadas, sino que también garantizaría que los proyectos se ajusten a los objetivos y características del espacio de juego en el que se supone debería ejecutarse en estrecha colaboración con los agentes de P/CVE involucrados.

- 7. Experiencia:** Del mismo modo, algunas intervenciones para la P/CVE, p. ej. aquellas que buscan producir videojuegos específicos, requieren de experiencia especializada. Esto incluye no sólo experiencia técnica y competencias en el diseño de videojuegos, sino también recursos creativos y experiencia en narrativa de gran calidad en el contexto de los videojuegos, es decir, experiencia en desarrollo de videojuegos con un alto valor de entretenimiento. Las referencias culturales de los videojuegos también requieren de experiencia, especialmente las referencias estéticas de videojuegos que se busca incorporar. De forma similar, aunque la ludificación pueda parecer sencilla, las intervenciones ludificadas más sofisticadas y elaboradas se pueden beneficiar de una perspectiva profesional. **De nuevo, son las empresas de videojuegos las que se podrían beneficiar de compartir su experiencia con los agentes de P/CVE con los que colaboran para garantizar intervenciones relacionadas con el videojuegos diseñadas de forma profesional y que se ajusten al espacio de juego en cuestión, además de cumplir con las expectativas de las empresas para las que trabajan.**

Recomendaciones clave para la cooperación entre agentes de P/CVE y empresas tecnológicas o de videojuegos

Recomendaciones

- 1. Intercambio de conocimiento e información** Los formatos para el intercambio de conocimiento e información son clave en la colaboración entre las tecnológicas interesadas y las organizaciones de P/CVE. Las empresas tecnológicas/de videojuegos se podrían beneficiar de este intercambio, por ejemplo, al obtener información sobre las últimas tendencias sobre propaganda, grupos extremistas en alza o información sobre las motivaciones y metodologías de los agentes extremistas para migrar de una plataforma a otra. También se podrían beneficiar de un conocimiento aún más detallado sobre las campañas desplegadas en sus juegos o en sus plataformas y también de los problemas a los que se enfrentan los agentes de P/CVE en su afán por utilizar estos espacios. El GIFCT y la Red para la sensibilización frente a la radicalización (abreviado RSR) son dos organizaciones que pueden contribuir estableciendo marcos en el formato de estos intercambios, aunque se deberían plantear otros acuerdos. Los agentes de P/CVE se pueden beneficiar de un conocimiento más profundo sobre videojuegos, plataformas y políticas de empresa así como de tendencias identificadas por moderadores de contenido. Estos últimos a menudo pueden ser los primeros en detectar cambios en los discursos. Idealmente, las empresas tecnológicas podrían apoyar a los expertos en P/CVE en el establecimiento de aquellos espacios que más se pueden beneficiar de medidas para neutralizar el extremismo. También podrían iniciarlos en la utilización de la subcultura y conocimientos necesarios para navegar estos espacios.
- 2. Formación:** Impartir formación y material didáctico puede resultar igualmente beneficioso para ambas partes. Las empresas tecnológicas/de videojuegos poseen conocimiento especializado sobre todos los aspectos de sus productos, incluidos elementos de juego, diseños, características de la plataforma, cómo generar difusión en espacios de juego, etcétera. Estos elementos pueden ser extremadamente beneficiosos para los agentes de P/CVE. Por otro lado, las organizaciones de P/CVE pueden ayudar en la formación de moderadores de comunidad y de contenido en la identificación de propaganda extremista. También pueden proporcionar directrices y recomendaciones a moderadores/*streamers*/usuarios afectados y asistir en la valoración de casos individuales difíciles, como por ejemplo decidiendo si un usuario que muestra un comportamiento problemático debe ser derivado a una ONG especializada en desradicalización o a las fuerzas del orden público.
- 3. Enfoques reactivos complementarios:** Aunque la eliminación de contenido y los agentes de desplataformización suponen medidas valiosas, está claro que no son suficiente. Es necesaria la

adopción de un modelo más exhaustivo. Las intervenciones y contramedidas podrían complementar tanto a estos modelos de corte reactivo como a las labores de moderación y a la regulación actual para facilitar comunidades de juego más seguras, positivas e inclusivas. Los agentes de P/CVE necesitan de la experiencia y las herramientas desarrolladas en otros contextos digitales para apoyar a las empresas de videojuegos en el diseño y ejecución de sendas intervenciones activas y positivas. Por ende, la colaboración entre empresas de videojuegos y agentes P/CVE podría ofrecer nuevas oportunidades para prevenir de forma proactiva los discursos de corte extremista en espacios de juego y construir comunidades de juego en las que todos los jugadores se sientan bien recibidos.

- 4. Colaboración directa:** La colaboración directa puede tomar muchas formas y darse en todas las fases de un proyecto: planteamiento, diseño, ejecución o evaluación. Las empresas de videojuegos pueden poner a disposición de los agentes de P/CVE su experiencia creativa y técnica para: crear proyectos de P/CVE, apoyar la producción de juegos específicos y modificaciones, dar acceso a los expertos en P/CVE a chats internos, priorizar y mejorar contenido de P/CVE en sus plataformas, apoyar los esfuerzos colaborativos impulsados desde la comunidad para neutralizar la incitación al odio, analizar y evaluar medidas de P/CVE planificadas, y respaldar las evaluaciones de impacto mediante los datos recopilados en campañas de P/CVE en sus juegos o plataformas. La colaboración directa es probablemente la forma más efectiva de asegurar que los proyectos de P/CVE cubren las necesidades de las empresas de videojuegos de crear espacios de juego más seguro y hacer de las comunidades espacios de interacción libres de contenido pernicioso.
- 5. Colaboración indirecta:** La colaboración también puede darse de forma indirecta. Estos son algunos ejemplos de cómo pueden darse: consultas informales y sesiones de asesoramiento; intercambios de información con agentes de P/CVE sobre nuevas tendencias, contramedidas y enseñanzas adquiridas; presentación de información a los usuarios de sus plataformas sobre cómo obtener ayuda de los agentes de P/CVE; apoyando los trabajos de investigación (p. ej. compartiendo encuestas entre sus contactos de juego); o simplemente protegiendo a agentes de P/CVE, ya que las cuentas de estos pueden verse bloqueadas o borradas como resultado de un linchamiento digital orquestado por fuerzas extremistas o si dichas fuerzas instigan a cientos de usuarios a denunciar cuentas de P/CVE. Este tipo de colaboración también puede conllevar la cooperación de agentes de P/CVE con jugadores de deportes electrónicos, clubes y asociaciones de juego así como *streamers* e *influencers* populares que pueden movilizarse en campañas de P/CVE.
- 6. Financiación:** Por último, las empresas tecnológicas/de videojuegos podrían apoyar económicamente las labores de P/CVE como, por ejemplo, financiando proyectos y organizaciones cuyo objetivo es la ejecución de medidas de P/CVE creativas, innovativas y prometedoras en sus plataformas y videojuegos. También se puede financiar las investigaciones sobre videojuegos y extremismo, por ejemplos a través de la Extremism and Gaming Research Network (Red de investigación sobre extremismo y videojuegos). En calidad de donantes, estas empresas podrían colaborar de forma estrecha con agentes de P/CVE en el diseño y ejecución de las medidas de P/CVE perfectas para cada juego o plataforma en particular y asegurar que el proyecto encaje bien tanto por las características del espacio de juego en cuestión como de la comunidad de juego específica de la que se ocupa la empresa.

Bibliografía complementaria

1. RAN Practitioners (2020). Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives. https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/ran-cn-extremists-use-video-gaming-strategies-and-narratives-online-meeting-15-17-september-2020_en
2. RAN Practitioners (2021). Extremists' use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures. https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en
3. RAN Practitioners (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en
4. RAN Policy Support (2021). Video gaming and (violent) extremism: An exploration of the current landscape, trends, and threats. https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2022-02/EUIF%20Technical%20Meeting%20on%20Video%20Gaming%20October%202021%20RAN%20Policy%20Support%20paper_en.pdf
5. Extremism and Gaming Research Network (2021). Extremism and Gaming Research Network Launch. <https://www.youtube.com/watch?v=oHo2jYwP6wI>
6. RAN Practitioners (2022). Webinar 'Gaming and Gamification in Extremism and PCVE Interventions'. https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y

Sobre la autora:

Linda Schlegel es estudiante de doctorado en la Universidad Goethe de Frankfurt y miembro asociado de modus|zad y del Peace Research Institute de Frankfurt. También es miembro fundador de la Extremism and Gaming Research Network (Red de investigación sobre el extremismo y los videojuegos en inglés). Sus áreas de investigación incluyen la ludificación, los videojuegos, el extremismo y su neutralización, y la narrativa en campañas de P/CVE.

Bibliografía

- Anti-Defamation League. (2020, April 29). *This is not a game: How Steam harbors extremists*. <https://www.adl.org/steamextremism>
- Anti-Defamation League. (2019, July 18). *Free to play? Hate, harassment, and positive social experiences in online games*. <https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>
- Alhabash, S., & Wise, K. (2012). PeaceMaker: Changing students' attitudes toward Palestinians and Israelis through video game play. *International Journal of Communication*, 6, págs. 356-380. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1056>
- Alhabash, S., & Wise, K. (2015). Playing their game: Changing stereotypes of Palestinians and Israelis through videogame play. *New Media & Society*, 17(8), 1358-1376. <https://doi.org/10.1177/1461444814525010>
- Ali, R., Šibljaković, D., Lippe, F., Neuburg, U., & Neuburg, F. (2020). 'You're against Dawla, but you're listening to their Nasheeds?' Appropriating Jihadi audiovisualities in the Online Streetwork Project Jamal Al-Khatib—My Path! En C. Günther & S. Pfeifer (Eds), *Jihadi audiovisuality and its entanglements: Meanings, aesthetics, appropriations* (pp. 222-248). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474467513.003.0010>
- American Psychological Association. (2020, March 3). *APA reaffirms position on violent video games and violent behavior*. <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>
- Blohm, I., & Leimeister, J. (2013). Gamification - Design of IT-based enhancing services for motivational support and behavioral change. *Business & Information Systems Engineering*, 5(4), 275-278. <https://aisel.aisnet.org/bise/vol5/iss4/6/>
- Darvasi, P. (2016). *Empathy, perspective and complicity: How digital games can support peace education and conflict resolution*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization | Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928>
- Dauber, C., Robinson, M., Basilous, J., & Blair, A. (2019). Call of Duty: Jihad – How the video game motif has migrated downstream from Islamic State propaganda videos. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17-31. <https://www.jstor.org/stable/26681906>
- Davey, J. (2021, 12 de agosto). *Gamers who hate: An introduction to ISD's Gaming and Extremism Series*. Institute for Strategic Dialogue. <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gamers-who-hate-an-introduction-to-isds-gaming-and-extremism-series/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Extremism and Gaming Research Network. (2021). *State of play: Reviewing the literature on gaming & extremism. An annotated bibliography*. <https://drive.google.com/file/d/1AatJSq8vhXeninvXHFrsPLmxyH4aONRU/view>
- GamesBeat. (2021, 5 de mayo). *The gaming industry's 'duty of care' in keeping players safe*. VentureBeat. <https://venturebeat.com/2021/05/05/the-gaming-industrys-duty-of-care-in-keeping-players-safe/>
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763. <https://doi.org/10.1177%2F0146167209333045>
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211-221. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0016997>

Griffith, M. (2014, February 25). Call of Duty (of care): *Social responsibility and the videogame industry*. Game Developer, <https://www.gamedeveloper.com/business/call-of-duty-of-care-social-responsibility-and-the-videogame-industry>

Red para la sensibilización frente a la radicalización. (2020). *Extremists' use of video gaming – Strategies and narratives*. https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/ran-cn-extremists-use-video-gaming-strategies-and-narratives-online-meeting-15-17-september-2020_en

Red para la sensibilización frente a la radicalización. (2021). *Extremists' use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures*. https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en

Red para la sensibilización frente a la radicalización. (2021). *The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE*. https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en Radicalisation Awareness Network. (2021). *Digital grooming tactics on video gaming & video gaming adjacent platforms: Threats and opportunities*. https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2021-05/ran_cn_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf

Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*. Published online. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>

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

Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

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

Schlegel, L. (2021). *The role of gamification in radicalization processes*. Working Paper 1/2021, modus | zad. <https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2021/01/modus-working-paper-12021.pdf>

Schlegel, L., & Amarasingam, A. (2022). *Raiding the dungeon: Examining the intersection between gaming and extremism*. United Nations Office of Counter-Terrorism. Forthcoming.

DÓNDE HALLAR INFORMACIÓN SOBRE LA UE

En línea

Puede consultarse información sobre la Unión Europea disponible en todos los idiomas oficiales de la UE en el sitio web Europa: https://european-union.europa.eu/index_es

Publicaciones de la UE

Se pueden descargar, solicitar de manera gratuita o comprar publicaciones de la UE en: <https://op.europa.eu/es/web/general-publications/publications>. Es posible obtener múltiples copias de publicaciones gratuitas poniéndose en contacto con los centros de Europe Direct o su centro de información local (véase https://europa.eu/european-union/contact_es).

Derecho de la UE y documentos relacionados

Para acceder a información jurídica sobre la UE, incluidos todos los documentos sobre Derecho de la UE desde el 1952 en todos idiomas oficiales, consulte EUR-Lex en: <http://eur-lex.europa.eu>

Datos de libre acceso de la UE

El Portal de datos abiertos de la UE (<https://data.europa.eu/es>) proporciona acceso a conjuntos de datos de la UE. Los datos se pueden descargar y utilizar de manera gratuita,

tanto con fines comerciales como
no comerciales.

Radicalisation Awareness Network

RANI

Practitioners



Publications Office
of the European Union