



Videomängudega seotud sisu ja keskkondade väärkasutamise tõkestamine:

inspireerivad tavad ja koostöövõimalused tehnoloogiaettevõtetega

Autor **Linda Schlegel**,
RANi ekspertide kogu liige

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

**Videomängudega seotud sisu ja
keskkondade väärkasutamise
tõkestamine:**

**inspireerivad tavad ja koostöövõimalused
tehnoloogiaettevõtetega**

ÕIGUSTEAVE

See dokument on koostatud Euroopa Komisjoni jaoks, kuid see kajastab üksnes autorite seisukohti ja Euroopa Komisjon ei vastuta mis tahes tagajärgede eest, mis tulenevad selle avaldatud dokumendi taaskasutamisest. Lisateave Euroopa Liidu kohta on saadaval internetis (<http://www.europa.eu>).

Luxembourg: Euroopa Liidu Väljaannete Talitus, 2022

© Euroopa Liit, 2022



Euroopa Komisjoni dokumentide taaskasutamise põhimõtteid rakendatakse vastavalt komisjoni 12. detsembri 2011. aasta otsusele 2011/833/EL komisjoni dokumentide taaskasutamise kohta (ELT L 330, 14.12.2011, lk 39). Kui ei ole teisiti märgitud, on selle dokumendi taaskasutamine lubatud litsentsi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) alusel (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). See tähendab, et taaskasutamine on lubatud, kui on viidatud allikale ja märgitud ära kõik tehtud muudatused.

Selliste elementide kasutamiseks või paljundamiseks, mis ei kuulu Euroopa Liidule, võib olla vaja küsida luba otse asjaomaselt õiguste omajalt.

Sissejuhatus

Videomängude, mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) ja mängimisega seotud sisu võimalik ärakasutamine äärmuslaste poolt on viimastel aastatel üha enam kõneainet pakkunud. Rahvusvahelised organisatsioonid, poliitikakujundajad, tehnoloogiaettevõtted, teadlased ja spetsialistid pühendavad märkimisväärselt palju tähelepanu sellele, kuidas mitmesuguse ideoloogilise taustaga äärmusrühmitused on kasutanud ära mängudega seotud sisu ja keskkondi ning millist mõju see võib avaldada propaganda levikule, aga ka radikaliseerumise ja värbamisprotsessidele ⁽¹⁾. On selge, et äärmuslased on kasutanud videomänge ja mängusiseseid vestlusi ⁽²⁾, samuti mänguplatvorme (ja vastavaid sidusplatvorme) nagu Steam või DLive, et levitada propagandat, teha otseülekandeid rünnakutes ja suhelda nii üksteisega kui ka radikaliseerumise ohus olevate üksikisikutega ⁽³⁾. Nad on ka kaasanud ja võtnud oma propagandakanalites kasutusele mängudega seotud sisu ja esteetilisi omadusi ⁽⁴⁾ ning püüdnud oma jälgijate kogemusi mängustada ⁽⁵⁾.

Videomängude, mängukeskkondade ja mängudega seotud sisu ärakasutamine on tõsine probleem. Mängutööstusel ja mänguplatvormidel (ja vastavatel sidusplatvormidel) on kohustus tagada kõigi oma mängukogukondade mängijate ja kasutajate turvalisus ning kaitsta neid kahjuliku tegevuse, sh äärmusluse eest ⁽⁶⁾. Mängijad ja terved mängukogukonnad kannatavad mängukeskkondades leviva vaenu õhutava sisu tõttu, mis paneb paljud sellistest kogukondadest lahkuma ⁽⁷⁾. Mänguettevõtete ja mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) võetavad vastumeetmed on väga erinevad, kuna iga ettevõtte kohaldab sisu modereerimise, reguleerimise, kasutajate digipagendamise ja blokeerimise, teatavate terminite vaigistamise, vestluste jälgimise jms suhtes eri standardeid. Mõni mänguplatvorm (või vastav sidusplatvorm) ja mängudega seotud tooteid pakkuv ettevõtte on liitunud ka üleilmse terrorismivastase võitluse internetifoorumiga (*Global Internet Forum to Counter Terrorism*, GIFCT), et tõkestada oma keskkondades äärmusluse levikut ⁽⁸⁾.

Kuigi teiste sotsiaalmeediaettevõtete kogemusest nähtub, et äärmusluse tõkestamiseks on vaja ennetavaid positiivseid meetmeid, on mängutööstus siiani võtnud enamasti reageerivaid meetmeid – näiteks kõrvaldanud sisu, mida peetakse konkreetse mängukeskkonna kogukonna standardite vastaseks. Teisalt on aga vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad hakanud katsetama mängude valdkonnas aktiivseid ja positiivseid sekkumismeetmeid ning otsinud võimalusi mängude, mängukeskkondade ja mängudega seotud sisu kaasamiseks oma projektidesse. Sellised ennetavad meetmed on hädavajalikud mängukeskkondades äärmuslusega võitlemise tervikliku lähenemisviisi jaoks ning võivad aidata muuta videomängude mängimise ja mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) kasutamise turvalisemaks, positiivsemaks ja kaasavamaks elamuseks kõigi kasutajate jaoks, kes ei soovi vaenu õhutava sisu ja isikutega kokku puutuda. **Kuigi digipagendamine, modereerimine ja muu reguleeriv tegevus on oluline, aitavad positiivsed sekkumised täiendada olemasolevaid reageerivaid lähenemisviise, toetada mängukeskkondades positiivse suhtluse aktiivset edendamist ja kujundada turvalisi mängukeskkondi, mis ei sisalda äärmuslikku sisu.** Teisisõnu saavad positiivsed vägivaldse äärmusluse tõkestamise ja ennetamise alased sekkumised toetada mängutööstust mängijate eest hoolitsemise kohustuse täitmisel.

Selle radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustiku dokumendi eesmärk on inspireerida tehnoloogia- ja mängukogukondade liikmeid tegema koostööd vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise spetsialistidega ning toetama mängudega seotud ennetusprojekte. Selleks kirjeldatakse üksikasjalikult kuut põhisoovitust tehnoloogiatootusele ja mitut koostöövõimalust (vt lk 16). Dokumendis tutvustatakse mitmesuguseid inspireerivaid tavasid, mida vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise valdkonna osalejad on mängude vallas rakendanud, et takistada äärmuslastel neid keskkondi ära kasutamast ning

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

⁽²⁾ Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustik, „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 jt, „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⁾ Vt: <https://gifct.org/>

jagada üksteist täiendavaid positiivseid lähenemisviise digipagendamisele ja muid meetmeid. Nagu dokumendist nähtub, võivad videomängud, mängusisesed suhtlusvahendid, mänguplatvormid (ja vastavad sidusplatvormid) ning muu mängimisega seotud sisu toetada vägivaldse äärmusluse ennetamist ja tõkestamist ning panustada positiivsemate, tervemate ja turvalisemate kogemuste loomisesse igas vanuses mängijate ja kasutajate jaoks. Üsna kiiresti saab selgeks, et mängutööstus, mänguplatvormid (ja vastavad sidusplatvormid) ning muud mängimisega seotud osalised ja organisatsioonid saaksid kasu tihedamast koostööst vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, kasutamaks täielikult ära potentsiaali, mida nad võivad pakkuda, et muuta mängukeskkonnad turvalisemateks ja kaasavamateks sotsiaalseteks ruumideks ning kasutada videomänge positiivsete ühiskondlike muutuste edendamiseks. Seepärast käsitletakse siinses dokumendis pärast inspireerivate tavade esitlemist vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate ja mängutööstuse või mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) vahelise koostöö võimalikke valdkondi ning arutletakse koostööviise, mis tooksid mõlemale poolele kasu. Kõikide esitatud tavade juures on ka vastutavate isikute kontaktandmed, et nendega saaks hõlpsasti ühendust võtta ja teavet vahetada.

Viisid, kuidas kasutada mängude, mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) ja mängimisega seotud sisu vägivaldse äärmusluse ennetamiseks ja tõkestamiseks

Videomängude, mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) ja mängimisega seotud sisu kasutamiseks vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kontekstis ning üldiselt kasutajate jaoks turvalisema kogemuse loomiseks on mitmeid võimalusi. **Mängu- ja tehnoloogiaettevõtetal, mängude arendajatel ja mänguühendustel on vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise valdkonna osalejatega mitmesuguseid koostöövõimalusi** ⁽⁹⁾.

- 1. Videomängude tootmine eritellimusel.** Mänguettevõtted võivad toota eritellimusel vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise alaseid videomänge mitmesugustel teemadel, näiteks radikaliseerumine või vaenukõnega võitlemine, või toetada nende tootmist. Teoreetiliselt võib vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kontekstis kasutada kõiki videomängužanre – alates lihtsatest viktoriinidest ning otsuste tegemise ja loopõhistest rollimängudest keerukamate (avatud maailmaga) seiklus- või strateegiamängude ja isegi tulistamismängudeni.
- 2. Olemasolevate videomängude kohandamine.** Olemasolevate mängude muutmise abil saab neid kohandada vägivaldse äärmusluse ennetamiseks ja tõkestamiseks ilma uut spetsiaalset mängu välja töötamata ning kaasata olemasolevad mängukogukonnad vägivaldse äärmusluse tõkestamiseks ja ennetamiseks tehtavasse töösse. Kuigi loovuspõhiseid mänge nagu Minecraft võib olla eriti lihtne kohandada, saab kohandusi teoreetiliselt välja töötada iga olemasoleva videomängu jaoks, mida mänguettevõtted ja vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad peavad sobivaks – näiteks selleks, et võidelda positiivsete kohanduste abil äärmusliku sisuga, suurendada vastupanuvõimet, levitada vastu- ja alternatiivseid narratiive või täita muid sarnaseid eesmärke.
- 3. Mängusiseste suhtlusvahendite kasutamine.** Paljudel tänapäeva videomängudel on sisseehitatud suhtlusvahendid, nt (hääl- või tekstipõhised) vestlused, mis võimaldavad tihtipeale lisaks sõpradele suhelda ka võõrastega. Mänguettevõtted saavad toetada sellistes vestlustes positiivsema õhkkonna loomist, andes vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatele juurdepääsu nendele suhtlusvahenditele, et nad saaksid mängijatega suhelda, anda suuniseid äärmuslikule sisule reageerimise kohta ning võimaluse korral tuvastada ohus olevaid mängijaid ja nendega suhelda.
- 4. Mängude mängimine suhtluskanalite avamiseks.** Olemasolevaid mänge saab ka kasutada vestluse alustamiseks ja sihtrühmadeni jõudmise vahenditena. Mänguettevõtted, e-spordi ühendused ja muud mängimisega seotud organisatsioonid võivad teha koostööd vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega näiteks ühiste (digitaalsete või silmast silma toimivate) mänguturniiride korraldamise ja noorsootöös videomängude kasutamise soodustamise kaudu või töötades koos

⁽⁹⁾ Radikaliseerumislase teadlikkuse võrgustik, „Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives“, lk 3.

videomängude õilsal eesmärgil kasutamise nimel, näiteks et suurendada teadmisi selle kohta, kuidas need toovad prosotsiaalset kasu.

- 5. Kohalolek mänguplatvormidel ja vastavatel sidusplatvormidel.** Sarnaselt teiste digiplatvormidega annavad mänguplatvormid (ja vastavad sidusplatvormid) vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatele mitmesuguseid võimalusi sisu levitamiseks ja sihtrühmadega suhtlemiseks ⁽¹⁰⁾. Iga platvorm pakub eri võimalusi ja nõuab eri tüüpi sisu. Vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektid võivad hõlmata näiteks Discordi serveri loomist, digitaalset noorsootööd Steami foorumites, vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamisega seotud sisu voogedastamist Twitchis või suure jälgijaskonnaga mõjukate voogedastusplatvormide sisuloojate toetamist, et ennetada vaenu õhutatuid kommentaare nende DLive'i ülekannetes. Mänguplatvormid (ja vastavad sidusplatvormid) võivad seda tööd toetada, et muuta oma kogukonnad turvalisemaks ja kaasavamaks ning võidelda äärmuslike kasutajate või sisuga nendes keskkondades.
- 6. Mängudele (mängukultuurile) viitamine.** Mängukultuurile viitamine hõlmab otsest viitamist videomängudele, mängijate keele kaasamist (nt inglise keele termin „respawn“) ⁽¹¹⁾ ning videomängude visuaalse stiili ja esteetiliste omaduste kasutamist muus kui videomängu kontekstis, nt tekstipõhises suhtluses või jutustavates (vastunarratiivi esitavates) kampaaniavideotes. Võimalikke kasutusalasid on palju ja need jätavad palju ruumi mängukultuuri subkultuuriliste teadmiste loominguks kasutamiseks vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniates ning tehnoloogia- ja mänguettevõtetes, tagamaks, et nende mängu kasutatakse positiivse sisu loomiseks äärmuslusega võitlemise eesmärgil.
- 7. Mängustamine.** Mängustamine tähendab mänguelementide kasutamist muus kui mängu kontekstis ⁽¹²⁾ – st mänguelementide, nt punktid, punktitalbid, märgid, edetabelid, ülesanded/missioonid, gildid jne ülekandmist kontekstidesse, mida ei peeta traditsioonilisteks mängukeskkondadeks. Seda on kasutatud erinevates, sh hariduse ja tööga seotud keskkondades ja see võib suurendada kasutajate motivatsiooni sisuga suhtlemiseks või soovitud tegevuse tegemiseks meelelahutuse, positiivse toe pakkumise, sõbraliku võistlemise ja pädevustunde loomise teel ⁽¹³⁾. Teoreetiliselt saab mängustatud elemente kasutada nii veebipõhistes kui ka -välistes vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektides ning rakendada mitmesugustel platvormidel – näiteks Instagrami pildiallkirjade võistluste, TikToki ülesannete või väljakutsete või Twitteri säutsude eest punktide kogumise kaudu ⁽¹⁴⁾.

⁽¹⁰⁾ Radikaliseerumislase teadlikkuse võrgustik, „Extremists’ use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures“.

⁽¹¹⁾ Inglisekeelne termin „respawn“ tähendab mänguavatori taasilmumist pärast surma.

⁽¹²⁾ Deterding jt, „From game design elements to gamefulness“, lk 9.

⁽¹³⁾ Blohm & Leimeister, „Gamification: Design of IT-Based Enhancing Services for Motivational Support and Behavioral Change; Sailer jt, „How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction“; Robson jt, „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“.

Inspireerivad tavad

Üldiselt on videomängud, mängukeskkonnad ja mängimisega seotud sisu olnud vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektides tagasihoidlikult esindatud. Sellest tulenevalt on vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate kasutatavad mängimisega seotud elemendid ja inspireerivate tavade määratlemiseks sobivate kampaaniate valik suhteliselt piiratud. Sellegipoolest on mitmesuguste projektide raames alustatud videomängude mängimise kaasamist vägivaldse äärmusluse ennetamisse ja tõkestamisse. **Allpool esitatud loetelu on esialgne ülestähendus inspireerivatest vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise tavadest, mis hõlmavad mängudega seotud komponente, ning üleskutse tehnoloogiaettevõtetele, mänguettevõtetele ja mänguühendustele pöörata suuremat tähelepanu innustavale tööle, mida on selles vallas juba tehtud, ning parandada koostööd nende, mängijate ja vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate vahel, et muuta mängukeskkonnad turvalisemaks, kasutada ära mängimise positiivset mõju ning soodustada sallivamate, positiivsemate ja kaasavamate mängukogukondade teket.**

Videomängude tootmine eritellimusel

DECOUNT

Kokkuvõte. DECOUNT on otsuste tegemise mäng, mille töötas välja ja tegi kättesaadavaks Austria organisatsioonide konsortsium. See on mõeldud noortele ja võimaldab mängijatel õppida interaktiivse mängu kaudu lähemalt tundma mehhanisme ja protsesse, mis võivad radikaliseerumist soodustada, samuti võimalusi nende protsesside tõkestamiseks. Seda saab mängida saksa või inglise keeles ja see töötati välja endiste radikaliseerunud isikute, aga ka teismeliste katsetajate abiga, kes andsid tagasisidet nii sisu kui ka stiili kohta. Mängijad saavad valida ühe neljast loost, millest kaks käsitlevad äärmusparempoolset ja kaks islamistlikku radikaliseerumist ning millel on kaks mees- ja kaks naispeategelast, ning teha nelja peategelase eest otsuseid, mis viivad või ei vii nende radikaliseerumiseni. Alguses tunduvad otsused kahjutud või isegi tühised, kuid olukord läheb järjest keerulisemaks.

Põhiomadused. DECOUNTi tõstetakse siin esile, sest selles keskendutakse ühele mängimise põhiomadusele, nimelt kiirele otsustamisele piiratud teabe põhjal, et pöörata tähelepanu üksikisiku agentsusele radikaliseerumisprotsesside tõkestamisel või soodustamisel. Mäng tugineb suurejooneliste visuaalide, võitlusstseenide või mängumaailma avastamise asemel peaaesjalikult loo tegelastepõhisele jutustamisele, kuid kuna see valmis koostöös professionaalsete mänguarendajatega, paistab ja tundub mäng sellegipoolest professionaalne. Endiste radikaliseerunud isikute kogemuste põhjal mängu väljatöötamine ja selle katsetamine noorte seas suurendas tõenäosust, et see tundub sihtrühmale atraktiivne ja haarav.

Veebisait: www.extremismus.info

Kontakt: Daniela PISOIU, contact@extremismus.info

Gali Fakta

Kokkuvõte. Gali Fakta on desinformatsioonile vastuvõtlikkuse vähendamise ja meediakirjaoskuse suurendamise mäng, mille töötas välja Moonshot Indoneesia mängijaskonna jaoks. Mäng sarnaneb kujunduse poolest pere rühmavestlusele ja mängijad saavad õigesti vastamise ja mitmesuguste meediakirjaoskuse õppetundidega seotud olukordadele reageerimise teel punkte koguda. Vale vastuse korral võivad nad punkte kaotada ja saavad õige vastuse mängusiseselt tegelaselt.

Põhiomadused. Gali Fakta on siin ära mainitud, sest see töötati välja koostöös Indoneesia mänguettevõttega ja seda levitati Moonshoti edasisuunamise meetodi abil – st seda näidati ainult kasutajatele, kes otsisid veebis desinformatsiooni, mis tagas, et sisu vastas Indoneesia kontekstile ja soovitud mängijaskonnani jõudmise. Projekti teine põhiomadus oli see, et mängu ei katsetatud mitte ainult sihtrühma liikmete peal, vaid seda kohandati rakendusetapis pidevalt olenevalt mängijate säilitamise ja lahkumise määradest. Oluline on see, et mängu mängimist võrreldi otseselt muu kui mängimisega seotud veebisaidi vaatamisega. Keskmiselt mängisid kasutajad

meediakirjaoskust arendavat mängu üle viie minuti ja vaatavad sama teemat käsitlevat veebisaiti vaid 26 sekundit – seega aitas mäng inimesi kaasata keskmiselt 12 korda pikemaks ajaks kui muu kui mänguga seotud olukord, mis on üle 1000% kasv ning märk mängude ja mängimisega seotud sisu potentsiaalset vägivaldse äärmusluse ennetamisel ja tõkestamisel.

Veebisait: <https://moonshotteam.com/>

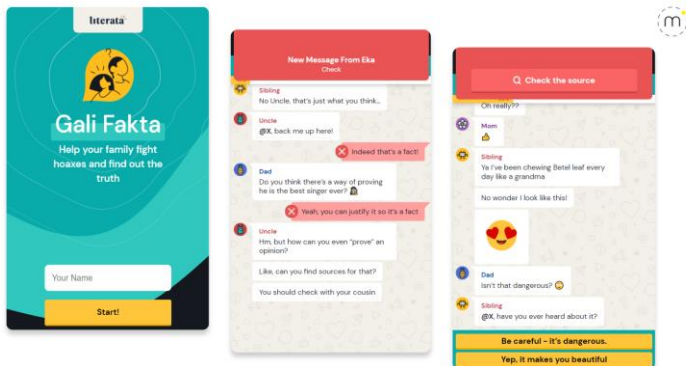
<https://moonshotteam.com/resource/advancing-media-literacy-in-indonesia-building-resilience-and-measuring-behavior-change/>

Kontakt: 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.



Kuvatõmmised DECOUNTist (ülal) ja Gali Faktast (all)

Vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise ning desinformatsiooniga võitlemise vallas on olemas veel mitu mängu, mis tasub siin esile tuua. Nende hulka kuuluvad Flashpoint⁽¹⁵⁾, Klif⁽¹⁶⁾, ISIS the End⁽¹⁷⁾, Leon's Identität⁽¹⁸⁾, GAMERi projekt⁽¹⁹⁾ ja paljud muud, nt eri ÜRO projektide raames välja töötatud mängud⁽²⁰⁾. **Videomängude eritellimusel tootmine paistab olevat peamine viis, kuidas vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises**

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

⁽¹⁶⁾ Vt: <https://www.klif-game.nl/> [hollandi keeles]. Võtke ühendust aadressil reinout@kleinebeerfilm.nl, et saada lisateavet ja salasõna sisselogimiseks.

⁽¹⁷⁾ Vt: <https://isistheend.com/#Accueil> [prantsuse keeles].

⁽¹⁸⁾ Vt: <https://leon.nrw.de/> [saksa keeles].

⁽¹⁹⁾ GAMERi projekti raames töötati välja ulatuslik lahinguväljapõhine veebimäng (*Massive Online Battle Arena*, MOBA), mis sarnaneb menukatele MOBA-mängudele, nagu „League of Legends“. Mängu nime ja linki ei avaldada turvalisuse kaalutlusel, kuid lisateabe saamiseks on võimalik võtta ühendust projektijuhiga aadressil georgew@labenevolencija.org. Hiljutise radikaliseerumislase teadlikkuse võrgustiku veebiseminaris käigus anti samuti üksikasjalikumad teavet GAMERi projekti kohta: https://www.youtube.com/watch?v=iBtB4k_xW7Y.

⁽²⁰⁾ Vt: <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> ja <https://mgiep.unesco.org/gamesforpve>

osalejad on püüdnud kaasata mängu oma projektidesse. See on hea võimalus teha koostööd mänguettevõtete ja luua vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kontekstis veelgi paremaid videomänge ja tugineda eespool kirjeldatud paljutöötavatele tulemustele. Huvitaval kombel kuuluvad need mängud tavaliselt esmase ennetamise valdkonda, st need on suunatud radikaliseerumata publikule, mis osutab, et mänguettevõtteid ei pea vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega koostöö tegemiseks tegelema otseselt vastunarratiivide levitamisega. Selle asemel võiks selline koostöö keskenduda eeskätt vastupanuvõime suurendamisele ja inimeste desinformatsioonile vastuvõtlikkuse vähendamisele.

Vastupidiselt videomängude negatiivse mõju püsivale (kuid alusetule) häbimärgistamisele ⁽²¹⁾ võib mängudel olla tegelikult mitmesugune positiivne mõju, sh prosotsiaalsele käitumisele, seisukohtade võtmisele, stereotüüpide vähendamisele, empaatia suurenemisele ja teadmiste

konfliktide rahumeelse lahendamise kohta ⁽²²⁾. **Mänguettevõtteid ja mängude arendajad võiksid teha koostööd vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, et luua mängu, mis avaldavad positiivset mõju radikaliseerumise vastasele vastupanuvõimele, vähendavad mängijate vastuvõtlikkust või harivad mängijaid selle teemaga seotud küsimustes. Nii saavad nad veelgi rohkem rõhutada mängimise positiivset mõju ja kasutada ka edaspidi mängu kui väärtuslike vahendeid positiivsete sotsiaalsete muutuste loomisel.**

Vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad võivad toetada mänguettevõtteid ka radikaliseerumist ja äärmuslust käsitlevate süžeeeliinide kaasamisel uutesse (peavoolu) videomängudes mängude väljatöötamise ja tootmise etapis. Selline nõustamistegevus annab mänguettevõtetele asjakohast teavet selliste probleemide õige kujutamise kohta mängudes ja aitab ka tagada, et neid teemasid saab turvaliselt kaasata peavoolumängudes, riskimata näiteks mängudes võimaliku äärmuslike narratiivide normaliseerimisega.

Lisaks toodeti paljud olemasolevad vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise teemalised mängud ilmselgete eelarvepiirangute kontekstis, mistõttu tugineda mängus peaaesjalikult lihtsale (binaarsele) otsuste tegemisele ja tekstipõhisele mängule. Paljudes mängudes kasutatakse näiteks loo edasiarendamiseks rühmavestlusi – see võib olla lihtsam ja soodsam kui vahelõikude või avatud maailma põhiste mängude väljatöötamine, aga ka igavam. Lisaks keskendutakse enamikus (kui mitte kõikides) nendes mängudes tõsisemale sisule ja palju vähem rõhku näib olevat pandud meelelahutusliku väärtuse loomisele, lõbusale mängule või vähem tõsistele süžeeeliinidele. **Professionaalsed mänguarendajad ja mänguettevõtteid võiksid toetada vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejaid ka meelelahutusliku väärtuse suurendamise ja tulevaste eritellimisel valmivate videomängude lugude kaudu. Selline koostöö võib soodustada ka vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise teemaliste mängude mitmekesisust, toetada nihet otsuste tegemisel põhinevatelt mängudelt vabamatele mängudele ja võimaldada kokkuvõttes toota keerukamaid videomänge.**

Olemasolevate videomängude kohandamine

Autori teadmiste kohaselt ei ole avalikult kättesaadavat teavet olemasolevate videomängude kohanduste kohta, mis on töötatud välja konkreetsetelt vägivaldse äärmusluse ennetamise või tõkestamise projekti kontekstis või selge eesmärgiga võtta meetmeid radikaliseerumise, äärmusluse või vaenu õhutamise vastu. On võimalik, et need kohandused on välja töötanud alt-üles viisil üksikisikud, kuid mitte ametlikud vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad. Seepärast on kohandused seni suuresti kasutamata võimalus vägivaldse äärmusluse ennetamiseks ja tõkestamiseks. Olemasolevate mängude kohandamine võib olla mugav viis kasutada ära sihtrühmade seas juba nauditavate menukate videomängude populaarsust ning vähendada aega ja rahalisi vahendeid, mida mänguettevõtteid, mängude arendajad ja vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad vajavad, et töötada välja mängudega seotud sekkumisi.

Mänguarendajad ja äriühingud, mis toodavad videomänge, võiksid teha koostööd vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, et kujundada ja avaldada vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamisega seotud sisuga mängude kohandusi. See tagab kohanduste hea kvaliteedi, aga ka nende üldise sobivuse põhimänguga. Nii saavad need äriühingud pakkuda

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

⁽²²⁾ Gentile jt, „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“.

mängijatele täiendavaid (kõrval)lugusid või viise mängu võitmiseks, avaldades ühtlasi positiivset mõju äärmusluse ja radikaliseerumise ennetamisele. Näiteks on mitmed mängijad üritanud mängida läbi tulistamismänge ühtegi tegelast tapmata ⁽²³⁾. Vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega koostöös valminud kohandused võivad aidata kaasata mängijaid, kes otsivad ebatavalisi mänguelamusi või katsumusi, ja anda võimaluse õpetada mängijatele, kuidas lahendada konflikte ilma vägivaldta.

Lisaks on olemasolevaid populaarseid mänge kohandatud hariduslike kontekstide jaoks, sh rahualane haridus, konfliktide lahendamine ja sellega seotud valdkonnad ⁽²⁴⁾. **Mänguettevõtted võiksid teha vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega koostööd olemasolevate mängude kohandamisel äärmusluse ja radikaliseerumise ennetamise ja vastupanuvõime suurendamise kontekstis. Nii saavad nad veelgi rõhutada videomängude positiivset, prosotsiaalset mõju ning julgustada haridus- ja noorsootöötajaid kasutama mänge töövahenditena.**

Mängusiseste suhtlusvahendite kasutamine

Vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad on harva kasutanud ka mängusiseseid suhtlusvahendeid (nt videomängude vestlusfunktsioone). See on tõenäoliselt tingitud praktiliste juurdepääsuprobleemide tõttu: mängusiseste funktsioonide tõhusaks kasutamiseks tuleb mängu mängida ja olla osa kogukonnast, mis nõuab mängu mängimist tööajast ja teiste mängijatega sidemete loomist. Selleks on ka vaja suhelda reaalses, näiteks rühmavestlustes, mis võivad olla kõige aktiivsemad väljaspool tavapärasest tööaegast (9–17). Peale selle pole praegu selge, milliseid mänge äärmuslikud rühmitused (kõige rohkem) kasutavad (kui üldse).

Mänguettevõtted võivad saada kasu koostööst vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, et määratleda, milliseid nende mänge kasutavad äärmuslased või radikaliseerunud isikud (kui üldse), ja seejärel tuvastada, kuidas rakendada vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmeid, et muuta mängud turvalisemaks, kaasavamaks ja äärmuslusvabaks keskkonnaks. Pärast mängusisestele suhtlusvahenditele juurdepääsu saamist võivad vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad katsetada väljakujunenud digitaalseid vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise tavasid, nt digitaalset noorsootööd mängusiseses kontekstis. Nad võivad aidata ka jälgida ja analüüsida mängusisest suhtlust, et tuvastada probleemseid diskursuseid või ohustatud kasutajaid. See võib olla märkimisväärne samm ennetavate meetmete võtmise suunas mitte ainult selleks, et sisu kustutada või kasutajaid blokeerida, vaid ka tuvastada ohustatud isikuid ja teha nendega tööd enne, kui nad radikaliseeruvad. Hiljutises ÜRO terrorismivastase võitluse büroo uuringus leiti, et paljud mängijad lahkuvad mängukogukondadest, kus nad täheldavad äärmuslikku, rassistlikku, antisemiitlikku, misogüünset, homofoobset või muud toksilist sisu, ⁽²⁵⁾ ning ennetav võitlus sellise sisu levikuga koostöös vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega võib aidata mänguettevõtetel luua mängijate seas positiivsema õhkkonna ja ennetada mängijate lahkumist nendest keskkondadest.

Mängude mängimine suhtluskanalite avamiseks

Cops vs Kids ja Gamen Met De Politie

Kokkuvõte. Põhja-Yorkshire'i politsei (Ühendkuningriik) algatatud ja rakendatud algatus Cops vs Kids („Politsei vs. lapsed“) ja Madalmaade politsei algatatud ja rakendatud algatus Gamen Met De Politie („Mäng politseiga“) tegutsevad sama eelduse põhjal: noortega videomängude mängimise teel saavad politseiametid avada suhtluskanalid (potentsiaalselt haavatavate) inimestega, kelleni oleks muidu raske jõuda. Ühise mängukogemuse kaudu saab ületada tõkkesid ja ebakindluse, vestelda mitmesugustel teemadel ning noored saavad julgelt küsimuste ja muredega politseinike poole pöörduda. Mõlema projekti raames kasutati menukaid olemasolevaid videomänge, et jõuda sihtrühmadeni, kes on tuttavad mängudega nagu „FIFA“ või „Rocket League“.

⁽²³⁾ Vt: <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“.

Vt ka: <https://education.minecraft.net/>.

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

Põhiomadused. Cops vs Kids ja Gamen Met De Politie pakuvad huvi, sest nende projektide eesmärk on kasutada tuntud videomänge ja tugineda nende populaarsusele, et ületada suhtlusbarjääre ning jõuda noorteni ja potentsiaalselt raskesti kättesaadavate või haavatavate isikuteni. Olemasolevatel konsoolidel olemasolevate mängude kasutamine tagab, et lähenemisviisi on lihtne kasutusele võtta ja kohandada mitmesuguste (riiklike või kohalike) oludega, kuna see ei nõua suuri (rahalisi) ressursse ega koolitust, vaid kasutab juba olemasolevaid ja kasutajatele tuttavaid materjale. Need kaks projekti on näide selle kohta, et seda meetodit saab kasutada sihtrühmadega suhtlemiseks nii veebis kui ka veebist väljas – projekti Gamen Met De Politie rakendati veebis, samas kui Cops vs Kids rakendati noortekeskuses kohtvõrgu kaudu. Cops vs Kids demonstreerib ennekõike ka koostööd õiguskaitseasutuse ja e-spordi ühenduse vahel – see on koostöö, mis võib olla teistele vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatele eeskujuks.

Veebisait: <https://gamenmetdepolitie.nl/>
<https://www.youtube.com/watch?v=Wlxx9mp8z8M> [Video mängu „Cops vs Kids“ prooviversioonist]

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

Tulevikus võiksid mänguorganisatsioonid, nt e-spordi ühendused, mängu-/tehnoloogiaettevõtted või populaarsed mängijad selliseid lähenemisviise toetada – näiteks reklaamides selliseid algatusi ning kutsudes sarnaseid vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projekte oma messidele. Sealjuures saavad mängijad seda teha sellistel üritustel osalemise teel. Eespool mainitud projektidest nähtub, et mängud võivad avaldada positiivset mõju kohalikele mängukogukondadele, sh tugevdada sidet võimalike ohus olevate kogukondadega. Selliste algatuste toetamine aitaks veelgi rohkem demonstreerida mängimise kaasavat ja positiivset mõju, et tugevdada kõiksuguseid sotsiaalseid sidemeid. **Mängu- ja e-spordi ühendused võiksid samuti viia vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad kokku e-sportlaste ja teiste tuntud mängijatega. Sarnaselt näiteks jalgpalluritega, kes osalevad rassismivastastes kampaaniates, võivad e-sportlased ja tuntud mängijad olla eeskujuks ja heaks näiteks neile, kes nendest lugu peavad, ning teha koostööd vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, et võidelda äärmusluse, vägivalda, rassismi, antisemitismi või nendega seotud probleemidega ning tagada sallivus, mitmekesisus, kaasamine ja positiivne mängukultuur.**

Kohalolek mänguplatvormidel ja nendega seotud platvormidel

Good Gaming – Well Played Democracy

Kokkuvõte. Good Gaming – Well Played Democracy („Hea mäng – hea demokraatia“) on Amadeu Antonio Foundationi väljatöötatud projekt, mille eesmärk on teavitada, võimestada ja toetada nii mängukogukondi kui ka mängukeskkondades äärmusluse ja vaenukõnega tegelevaid spetsialiste. Projekti põhielement on äärmusparempoolsete tegevuse jälgimine mänguplatvormidel (ja vastavatel sidusplatvormidel), nt Discordis ja Steamis. Jälgimise käigus kogutud teavet kasutatakse töötubade, mängijatele mõeldud soovitude ja väljaannete koostamiseks. Seda kasutatakse ka mänguplatvormidel (ja vastavatel sidusplatvormidel) ja nendega seotud keskkondades, nt YouTube'is ja Instagramis tehtava digitaalse noorsootöö alusena. Digitaalse noorsootöö käigus tegeletakse radikaliseerumise või äärmusparempoolse materjaliga suhtlemise ohus olevate kasutajatega ühe kõigile mõeldud lähenemisviisi teel ning koos võimalusega algatada võimaluse korral neljasilmavestlusi.

Põhiomadused. Good Gaming – Well Played Democracy on siin ära mainitud, sest selle raames luuakse mänguplatvormidel (ja vastavatel sidusplatvormidel) äärmusliku tegevuse jälgimise kaudu saadud teabe põhjal projekti vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise komponente. See tagab, et kõik vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmed – alates töötubadest kuni mängijate jaoks soovitude avaldamise ja digitaalse noorsootööni – põhinevad kindlal arusaamal mängimisega seotud platvormidele postitatud sisu ülesehitusest, tavadest, toonist ja sisu tüüpidest, samuti märkimisväärsel subkultuurilistel teadmistel suhtlusviiside kohta, mida äärmuslased sellistes keskkondades kasutavad. Kuna projekt ühendab jälgimise ning vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise, saavad spetsialistid kasu jälgimise teel koostatud ajakohastatud teabest ja teadmistest suundumuste kohta, mis võimaldab vajaduse korral lähenemisviise kohe muuta. Lisaks illustreerib projekt, et vägivaldse äärmusluse ennetamiseks ja tõkestamiseks mängukeskkondades pole vaja jalgratast leiutada, sest olemasolevaid lähenemisviise, nt digitaalset noorsootööd, saab kohandada ja üle kanda mängude konteksti.

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

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

Gamers For Peace

Kokkuvõte. Gamers for Peace („Mängijad rahu eest“) on Veterans for Peace'i projekt, mille eesmärk on muuta mängukogukonnad positiivsemaks ja kaasavamaks. Lisaks praegu toimuvale mitme e-spordi meeskonna moodustamisele on projekti liikmed teinud Twitchis ja YouTube'is otseülekandeid ⁽²⁶⁾ ning haldavad avalikku Discordi serverit. Discordi serveri kaudu teavitatakse kasutajaid käimasolevatest algatustest ja kasutajad saavad võtta digimeetmeid või koordineerida väljaspool veebi toimuvaid üritusi, valida eri allprojektides erinevaid rolle, üksteisega suhelda ja mängida, jagada oma kogemusi ning soovitada uusi Gamers for Peace'i projekte.

Põhiomadused. Gamers for Peace on siin ära mainitud, sest selle lähenemisviis põhineb mitmel kanalil ja kasutab ära kahe eri mänguplatvormi (vastava sidusplatvormi), täpsemalt Twitchi ja Discordi konkreetseid omadusi ja võimalusi. See on ka kogukonnaprojekt ja näitab, kuidas alt üles suunatud algatusi saab mänguplatvormide (ja vastavate sidusplatvormide) kaudu koordineerida ning kuidas kasutajaid saab võimestada võtma (digitaalseid) meetmeid. Eelmääratletud projekti rollide (nt Peace Goblin ehk Rahukoll) kaudu motiveeritakse kasutajaid mänguliselt algatustega liituma ja võtma mängukeskkondades endale eri kohustusi.

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

Kontakt: Chris Velazquez, gamers4peace@veteransforpeace.org

Mänguplatvormid (ja vastavad sidusplatvormid) saaksid kasu koostööst vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, kes otsivad viise, et kasutada oma platvorme mitmesuguste sekkumismeetmete jaoks, sh digitaalseks noorsootöök, alt üles suunatud vastunarratiivi toetamiseks, ohus kasutajate tuvastamiseks nendega vestluse algatamise eesmärgil, otseülekannete tegemiseks või muud tüüpi projektideks. Kuigi sisu modereerimiseks ja digipagendamiseks tehtav töö on hädavajalik, võivad täiendavad ennetavad ja positiivsed sekkumismeetmed peale platvormide turvalisemaks muutmise soodustada ka positiivsema atmosfääri teket kasutajate kogukondades. Kasutajad võivad saada inspiratsiooni professionaalsete vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega koostöö tegemiseks alt ülespoole suunatud viisil ning vastutuse võtmiseks kogukondade eest, kuhu nad kuuluvad, nt probleemsest sisust ja probleemsetest kasutajatest teatamise, aga ka positiivsema, kaasava arutelukultuuri edendamise kaudu nendes keskkondades. Lisaks võivad mänguplatvormid (ja vastavad sidusplatvormid) toetada koostööd edukate voogedastussisu loojate ja vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate vahel. **Kuna voogedastussisu loojad on noortele sihtrühmadele olulised eeskujud, võib nende kaasamine usaldusväärsete sõnumitoojate ja äärmuslusvastaste saadikutena suurendada voogedastust hõlmavate vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniate edu** ⁽²⁷⁾.

Mängudele (mängukultuurile) viitamine

Jamal al-Khatib

Kokkuvõte. Jamal al-Khatib on vastu- ja alternatiivsete narratiivide kampaania, mida rakendab YouTube'is ja Instagramis Austria organisatsioon TURN. Selle eesmärk on jõuda Austria ja Saksamaa teismeliste ja noorte täiskasvanuteni, kes võivad olla huvitatud džihadistlikest narratiividest või on juba puutunud kokku džihadistliku

⁽²⁶⁾ Vt: <https://www.twitch.tv/veteransforpeace>,
<https://www.youtube.com/channel/UCtPd6TRsVV4FY3TPXLB4BLQ/playlists>

⁽²⁷⁾ Näiteks tehti ühe väiksema Saksamaa kodanikuhariduse föderaalmeti projekti raames koostööd kahe YouTube'i sisulooja ja voogedastussisu loojaga, et võidelda valeuudistega. Vt: <https://www.bpb.de/lernen/bewegt-bild-und-politische-bildung/webvideo/unfake/> [saksa keeles].

propagandaga ja keda võib lugeda radikaliseerumise ohus olevaks. Videokampaanias kasutatakse viiteid mängukultuurile, kasutades ära menukate videomängude, eriti tulistamismängude visuaalset stiili ja esteetilisi omadusi (28). See hõlmab näiteks peategelase kujutamist avatari meenutava salapärase kangelasena, kes sarnaneb näiteks videomängusarja „Assassin's Creed“ (1. pilt) peategelasega, teatavate kaameranurkade ja üleõlavaadete (2. pilt) kasutamist, mängutaoliste võitlusstseenide näitamist (3. pilt) ning Koraani värsside kasutamist sarnaselt videomängu õpetuse juhistega (4. pilt).

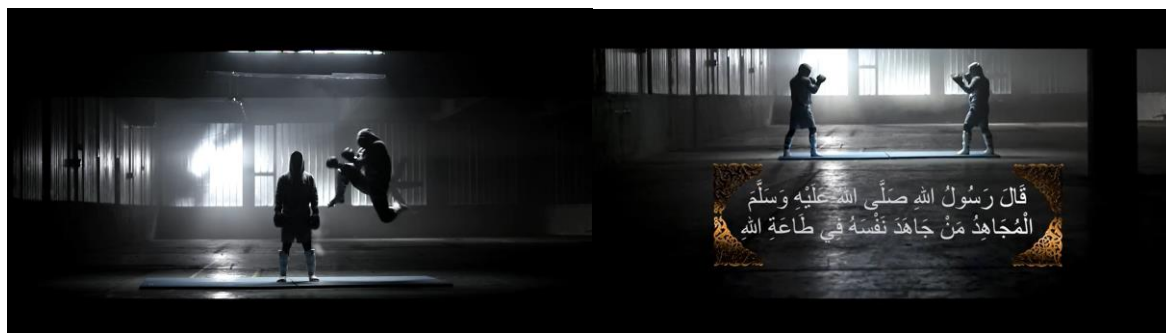
Põhiomadused. Jamal al-Khatib on siin ära mainitud, sest selles kasutatakse ära viiteid videomängude mängimisele (videomängude kultuurile) ja tuntud menukate videomängude popkultuurilist atraktiivsust. Lõimides tulistamismängude visuaalse stiili vastunarratiivil / alternatiivsel narratiivil põhinevasse videokampaaniasse, kannab projekt videomängude esteetilise veetluse ja mängudega seotud meedia atraktiivsuse muusse konteksti. See on tagasihoidlik, kuid tõhus viis kasutada viiteid mängukultuurile vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise alases sekkumises ilma täiendavate mängupõhiste projektikomponentide vajaduseta. See näitab, kuidas mängudele viitamist saab kasutada olemasolevates vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmetes, nt narratiivipõhistes kampaanias, ja nende parandamiseks. Kuna islamiäärmuslaste rühmitused, nagu näiteks Islamiriik, on otsinud võimalusi videomängude esteetiliste omaduste kasutamiseks oma propagandaväljundites, et jõuda noorte (lääne) meesteni, on selle strateegia peegeldamine sobiv võimalus püüda vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniate raames noorte sihtrühmade tähelepanu, kes on mängukultuuriga tuttavad ja võivad olla radikaliseerumise ohus.

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

Kontakt: Felix Lippe, info@turnprevention.com



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



3. ja 4. pilt: Jamal al-Khatib 1(3) ⁽³¹⁾

Kuigi Jamal al-Khatibi puhul kasutati videomängude üldiseid esteetilisi omadusi ilma mängutööstuse otsese toetuseta, võiksid mänguarendajad, mänguettevõtted ja tehnoloogiaettevõtted aidata vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektidel teha konkreetsemaid ja täpsemaid viiteid mängukultuurile. See võib toimuda näiteks mängude esteetilisi omadusi käsitlevate subkultuuriliste ja ekspertteadmiste jagamise ja konkreetsete mängude

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

⁽²⁹⁾ Mein Bruder - Mein Weg: Jamal al-Khatib (Teil 4 von 4): <https://www.youtube.com/watch?v=cDDDqwtITs0&t=154s> [saksa keeles].

⁽³⁰⁾ Ehre - Mein Weg: Jamal al-Khatib (Staffel 2, Folge 3): <https://www.youtube.com/watch?v=yRb3ILxOIIA> [saksa keeles].

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

soovitamise teel, mis sobiks selliseks mängukultuurile viitamiseks, või konkreetsete sihtrühmadeni jõudmise viiside leidmise kaudu. Videoid ja kujutisi, milles kasutatakse ära mängudega seotud viiteid ja esteetilisi omadusi, võib kasutada erisugustel platvormidel – mitte ainult mänguplatvormidel (ja vastavatel sidusplatvormidel), vaid ka muudes sotsiaalmeediakanalites, nagu Instagram, et juhtida tähelepanu vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamisega seotud sisule.

Mängustamine

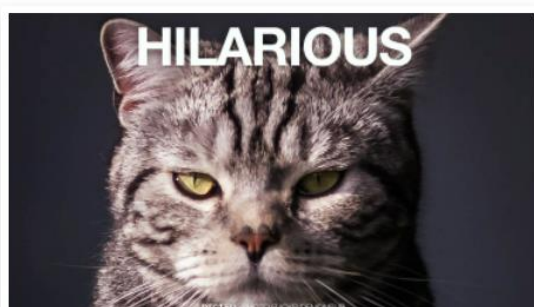
Detect Then Act

Kokkuvõte. Detect Then Act (DTCT) („Tuvasta ja tegutse“) on mitme Euroopa riigi valitsusväliste organisatsioonide, tehnoloogiaettevõtete ja uurimisasutuste konsortsiumi projekt, millega võideldakse veebipõhise vaenu õhutamise vastu. Selles kasutatakse tehisintellekti, et tuvastada veebis vaenukõnet ja seejärel julgustada eeskujulikult käituvaid isikuid (*upstanders*) ehk eri Euroopa riikidest pärit digivaenu tõkestamise koolituse läbinud vabatahtlikke vastama vaenulikele sõnumitele tekstipõhiste kommentaaride, GIFide või humoorikate kassimeemidega. DTCT raames on kaasatud mitu eri mängustamiselementi, sealhulgas töölaud, mille abil saab jälgida eri tüüpi digitaalset vaenukõnet tuvastamist edugraafikute ja punktiskooride alusel, mis väljendavad postituse haaret, ohu taset ning postituses tuvastatud rassismi, seksismi jne ulatust. Lisaks hõlmas projekt veebiüritust #1dayofonlinehappiness, mille käigus jagati eeskujulikult käituvad isikud meeskondadesse, kes võistlesid seejärel sõbralikult selle üle, kes suudab 24 tunni jooksul kõige rohkematele vaenulikele postitustele vastata. Meeskonnad said punkte iga postituse eest, millele nad vastasid, samuti iga reaktsiooni (kommentaari, meeldivaks märkimise ja jagamise) eest, mille nende vastus sai, mis kuvati seejärel punktiedetabelis.

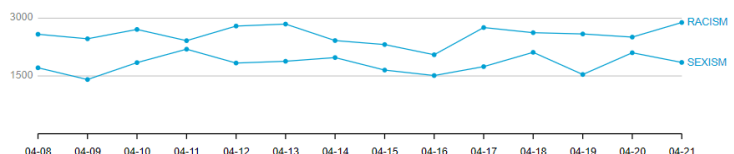
Põhiomadused. DTCT on siin ära mainitud, sest see näitab, et mängustamiselemente saab väga hõlpsasti kaasata vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniatesse. Elemendid, nagu koostöö algatamine kaastöölise meeskondadesse jagamise teel, lihtsa punktide kogumise ja arvestamise viisi kasutamine, samuti edenemisribade kuvamine, on lihtsad ja tõhusad viisid, kuidas esitleda rühma saavutusi ning motiveerida üksikisikuid tegutsema ja panustama. Kuigi ulatuslikum mängustamine võib avaldada veelgi suuremat mõju, nähtub DTCTst, et isegi väike arv mängustamiselemente võib toetada vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projekte kaasamise protsessis ja eesmärkide täitmisel.

Veebisait: <https://dtct.eu/>

Kontakt: Gijs van Beek, info@textgain.com



REACH SCORE RACISM SEXISM THREAT
 ●○○○ ●●●● ●●○○ ●●○○ ●○○○



Kuvatõmmised DTCT eeskujuliku isiku (*upstander*) töölaualt ja soovituslikud kassimeemid

DTCT raames kasutati ainult paari ja suhteliselt lihtsalt mängustamismehhanismi. Edaspidi võiksid mängustamiseksperdid ja mänguarendajad toetada vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejaid, kellel võib olla soov töötada välja arenenumate ja/või keerukamate mängustamiselementidega

projekte. Nii võivad mänguarendajad ja mängustamiseksperdid koguda lisatõendeid käitumise mängustamiselementide kaudu mõjutamise võimaluse kohta ja uurida, mil määral võib see aidata ära hoida teatavat käitumist, nt radikaliseerumist – väärtuslikke juhtumiuuringuid mängustamise edaspidiseks kasutamiseks.

Mänguettevõtete ning vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate koostöö valdkonnad

Nagu näha, on paljud vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektid üritanud kaasata videomänge, mänguplatvorme (ja vastavaid sidusplatvorme) ning mängimisega seotud sisu. Samas on mängude uurimine alles algjärgus. Kuigi paljusid olemasolevaid vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmeid (nt digitaalset noorsootööd) saab kohandada mängukeskkondade tarbeks ning mängude lõimimiseks vägivaldse äärmusluse ennetamisse ja tõkestamisse pole vaja jalgratast leiutada, on sellegipoolest ruumi arenguks ja uuendusteks, et täiendada mängudega seotud sekkumisi. Mängude valdkonnas osalejate ning vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate vahelist koostööd saab teha mitmes valdkonnas, mis võivad selliste täienduste tegemisele kaasa aidata.

Koostöövaldkonnad

- 1. Teadusuuringud.** Mängude ja äärmusluse teemalised teadusuuringud on ikka veel lapsekingades. Seetõttu puuduvad põhjendatud teadmised, millele mänguettevõtted ning vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad saaksid tugineda, et otsustada, millised mängud või mängukeskkonnad tuleks seada prioriteediks või millised neist on vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmete jaoks eriti sobivad ning kuidas mängukeskkondade ärakasutamine äärmuslaste poolt mõjutab radikaliseerumist või värbamist (kui üldse). **Mänguettevõtted saavad akadeemikute ning vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise valdkonna mõttekodadega tehtava koostöö kaudu koguda rohkem andmeid ja suurendada teadmisi selle kohta, kuidas äärmuslased püüavad mängu ära kasutada, et seejärel koos vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega selle vastu tõhusalt võidelda.**
- 2. Praktilised kogemused.** Kuigi oleme näinud, et mitmed vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektid on üritanud kaasata mängu ja mängudega seotud sisu, on siiani endiselt puudus praktilistest kogemustest selle kohta, mis sobib ja ei mis ei sobi mängukeskkonnas vägivaldse äärmusluse ennetamiseks ja tõkestamiseks. **Mänguettevõtted võiksid julgustada ja toetada vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejaid, et nad rakendaksid praktilisemaid projekte ning saaksid katse ja eksituse meetodil teadmisi selle kohta, millised meetmed millise mängukeskkonna jaoks kõige paremini sobivad, kuidas parandada vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektide kaudu mänguga seotud keskkondade turvalisust ja positiivset atmosfääri ning millised mänguettevõtete ja vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate vahelise koostöö vormid on kõige tõhusamad.**
- 3. Subkultuurilised teadmised.** Et mängijatega tõhusalt suhelda, mänguplatvormidel (ja vastavatel sidusplatvormidel) osaleda ja postitada seal atraktiivset sisu ning kasutada mängukeelt ja kultuurilisi viiteid mängudele, on vaja aga märkimisväärseid subkultuurilisi teadmisi. Ilma selliste subkultuuriliste teadmisteta on vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniad määratud läbi kukkuma. **Mänguettevõtted ja muud mängimisega seotud osalised on huvitatud oma platvormidel ja mängudes kõige tõhusamate vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmete kasutamisest ning vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega tehtava koostöö abil saavad nad tagada, et teadmised konkreetsest mängukogukonnast kaasatakse projekti väljatöötamise ja rakendamisse.**
- 4. Teadmised platvormidest.** Vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad peavad teadma, kuidas kasutada mänguplatvorme (ja vastavaid sidusplatvorme), millest igaüks pakub eri võimalusi ja väljakutseid. Igal platvormil on eri ülesehitus, loogika, suhtlustavad, toon ja sisustandardid. Neid omadusi tuleb mõista ja järgida, et vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniad oleksid mängimisega seotud platvormidel edukad. **Mänguplatvormidele (ja vastavatele sidusplatvormidele) tuleks kasuks tihe koostöö nende platvormil projekte väljatöötavate ja rakendatavate vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, jagades oma teadmisi platvormist, tagamaks, et projekt sobib hästi nende platvormi eriomaduste ja võimalustega.**
- 5. Oskused.** Uurimis- ja jälgimistegevus, sihtrühmadega videomängude mängimine ning eritellimusel mängude või kohanduste tootmine nõuab mänguoskusi ja tehnilist oskusteavet. Teatavaid alasid, nt mängusiseseid vestluseid, saab näha ainult siis, kui inimesel on piisavalt konkreetse mänguga seotud oskusi. Samamoodi võib otseülekannete tegemine tunduda lihtne ja otsekohene, kuid selleks võib olla vaja märkimisväärset eeltööd ja meisterlikkust, enne kui see hakkab publikut ligi tõmbama. **Et vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise alased sekkumised oleksid tõhusad, peavad selle valdkonna osalised omandama sellised oskused või (viljakama alternatiivina) tegema koostööd mänguekspertide ja mänguettevõtete, et luua koos keerukaid mänguelementidega vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise alaseid sekkumisi.**
- 6. Rahastus.** Kõikide vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise valdkondade suurema rahastamise eest kõnelemine on tavaline. Mängude valdkonnas on aga edukamad keerulisemad sekkumised (nt parem videomängude kujundus, mängustamine, mis läheb punktide andmisest kaugemale jne), kuna publik on harjunud professionaalse mängudega seotud sisuga. **Mängudega**

seotud ettevõtted võiksid rahastada nende mängudes ja platvormidel rakendatavaid vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projekte – tagades mitte ainult piisava eelarve keerukate sekkumiste jaoks, vaid ka selle, et projekt sobib selle mängukeskkonna eesmärkide ja omadustega, kus seda soovitakse rakendada, tehes tihedat koostööd sellesse töösse kaasatud vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega.

7. **Oskusteave.** Sellega seoses nõuab mõni vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise alane sekkumine – nt selline, millega soovitakse toota eritellimusel videomänge – spetsiaalset oskusteavet. See hõlmab tehnilist oskusteavet ja mänguarendusoskusi, aga ka loovaid ressursse ja kogemust mängu kontekstis kvaliteetse loo jutustamise vallas – nt ekspertteadmisi suure meelelahutusliku väärtusega mängude arendamisest. Mängukultuurile viitamine, eriti videomängude esteetiliste omaduste ärakasutamise kontekstis, võib samuti nõuda selliseid ekspertteadmisi. Samamoodi võib mängustamine paista lihtne, kuid keerukamate ja viimistletud mängustatud sekkumiste puhul võib olla abiks professionaali vaatenurk. **Ka siin võiks mänguettevõtetele kasuks tulla oskusteabe jagamine vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, kellega nad koostööd teevad, et tagada mängudega seotud sekkumiste professionaalne väljatöötamine, hea sobivus kõnealuse mängukeskkonnaga ja vastavus nende mängukogukondade ootustele, keda ettevõtted teenindavad.**

Põhisoovitused vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate ning tehnoloogia-/mänguettevõtete vaheliseks koostööks

Soovitused

1. **Teadmiste- ja teabevahetus.** Tehnoloogiavaldkonna sidusrühmade ja vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise organisatsioonide vaheliseks koostööks on hädasti vaja teadmiste ja teabe vahetamise formaate. Tehnoloogia-/mänguettevõtted võivad saada kasu teabevahetusest, näiteks kogudes teavet hiljutiste propagandasuundumuste, tekkivate äärmusrühmituste või selle kohta, miks ja kuidas äärmuslased ühelt platvormilt teisele liiguvad. Kasuks võib tulla ka parem arusaam nende mängudes või platvormidel korraldatavatest kampaaniatest, samuti probleemidest, mida vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad nende keskkondade kasutamise käigus kohtavad. Üleilmne terrorismivastase võitluse internetifoorum ja radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustik on kaks organisatsiooni, mis võivad pakkuda raamistikku selliste teabevahetuse formaatide jaoks, kuid arutada tuleks ka muid võimalusi. Vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejad võivad saada kasu videomängude, platvormide ja ettevõtete põhimõtete sügavuti tundmisest ning suundumustest, mille on tuvastanud sisu moderaatorid – nemad on tihti esimesed, kes täheldavad diskursustes muutusi. Ideaalis võiksid tehnoloogiaettevõtted toetada vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise spetsialiste nende keskkondade määratlemisel, kus on kõige suurem vajadus äärmusluse tõkestamise meetmete järele, ning tutvustada neile nendes keskkondades orienteerumiseks vajalikke subkultuurilisi tavasid ja teadmisi.
2. **Koolitus.** Mõlemale poolele võivad olla ka kasulikud koolitused ja koolitusmaterjalid. Tehnoloogia-/mänguettevõtetel on kõigi oma toodete aspektide, sh mänguelementide, mängude arendamise, platvormi omaduste, mängukeskkondades inimesteni jõudmise jne kohta ekspertteadmised, mis oleksid vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatele väga kasulikud. Vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise organisatsioonid saavad aga toetada sisu ja kogukondade moderaatorite koolitamist äärmusliku propaganda tuvastamise ja sellele reageerimise vallas, anda mõjutatud moderaatoritele, voogedastussisu loojatele / kasutajatele suuniseid ja soovitusi ning aidata anda hinnanguid keerulistele individuaalsetele juhtumitele – näiteks otsused selle kohta, kas problemaatiliselt käituv kasutaja tuleks suunata deradikaliseerimisega tegeleva valitsusvälise organisatsiooni või õiguskaitseasutuste juurde.

- 3. Reageerivate lähenemisviiside täiendamine.** Kuigi sisu kustutamine ja kasutajate digipagendamine on väärtuslikud meetmed, on selge, et neist ei piisa. Vaja on terviklikumat lähenemisviisi. Positiivsed sekkumised ja vastumeetmed võiksid täiendada selliseid reageerivaid lähenemisviise ning olemasolevaid modereerimise ja reguleerimisega seotud jõupingutusi, et hõlbustada turvalisemate, positiivsemate ja kaasavamate mängukogukondade teket. Vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatel on vaja oskusteavet ja muudes digitaalsetes kontekstides loodud töövahendeid, et toetada mänguettevõtteid selliste aktiivsete positiivsete sekkumiste väljatöötamisel ja rakendamisel. Seega võib koostöö mänguettevõtete ning vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate vahel pakkuda hädavajalikke võimalusi mängukeskkondades äärmuslike diskursuste ennetamiseks ja selliste mängukogukondade loomiseks, kus kõik mängijad tunnevad end teretulnuna.
- 4. Otsene koostöö.** Otsene koostöö võib toimuda paljudes eri vormides ja projekti kõigis etappides (kavandamine, väljatöötamine, rakendamine, hindamine). Tehnoloogia-/mänguettevõtted võivad pakkuda oma loovat ja tehnilist oskusteavet vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatele, kes soovivad luua vastavas valdkonnas mänguelemente sisaldavaid projekte, toetada eritellimusel mängude ja kohanduste arendamist, anda vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise ekspertidele juurdepääsu mängusisestele vestlustele, prioriseerida ja ajakohastada oma platvormide vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamisega seotud sisu, aidata edendada vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniaid, toetada oma kasutajakogukondade alt üles suunatud vastunarratiividega seotud jõupingutusi, katsetada ja anda tagasisidet kavandatud vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmete kohta ning toetada mõjuhinnanguid andmetega, mida nad on oma platvormil või oma mängus vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaania kohta kogunud. Otsene koostöö on tõenäoliselt kõige tõhusam viis tagada, et vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise projektid vastavad mänguettevõtete vajadustele seoses mängukeskkondade turvalisemaks muutmise ja nende kujundamisega positiivseteks ruumideks, kust puudub kahjulik sisu.
- 5. Kaudne koostöö.** Koostöö võib toimuda ka kaudselt – näiteks mitteametlike konsultatsioonide ja nõustamistegevuse kaudu, uut suundumust, vastumeetmeid ja saadud õppetunde käsitleva teabe jagamise teel vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamise osalejatega, oma platvormidel kasutajatele teabe kuvamise kaudu selle kohta, kuidas vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejateni jõuda ja nende abi kasutada, uurimistöö toetamise teel (nt oma mängijate võrgustikus küsitluste jagamine) või lihtsalt vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate kontode blokeerimise ja kustutamise eest kaitsmise kaudu, kui äärmusrühmitused korraldavad nende vastu koordineeritud rünnakuid või õhutavad sadu kasutajaid esitama vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise tegeleva konto kohta reeglite rikkumise teadet. Seda tüüpi koostöö võib ka hõlmata vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejate kokkuvii mist e-sportlaste, klubide ja mänguühenduste, aga ka edukate voogedastussisu loojate ja mänguvaldkonna suunamudijatega, kes võivad seejärel võtta osa vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise kampaaniatest.
- 6. Rahastus.** Viimasena võivad tehnoloogia-/mänguettevõtted toetada vägivaldse äärmusluse ennetamist ja tõkestamist rahaliselt – näiteks rahastades projekte ja organisatsioone, kes soovivad rakendada oma platvormidel või videomängudes loovaid, uuenduslikke ja paljutöötavaid vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmeid, või rahastades mängude ja äärmusluse teemalist teadustööd, näiteks äärmusluse ja mängude uurimisvõrgustiku (*Extremism and Gaming Research Network*) kaudu. Rahastajatena võivad need ettevõtted teha tihedat koostööd vägivaldse äärmusluse ennetamises ja tõkestamises osalejatega, et kujundada ja rakendada konkreetse mängu või platvormi suhtes õigeid vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise meetmeid ning tagada, et projekt on sobiv nii kõnealuse mängukeskkonna omaduste kui ka selle konkreetse mängukogukonna seisukohast, kelle eest ettevõtte hoolitseb.

Lisalugemist

1. Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustiku spetsialistid (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. Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustiku spetsialistid (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. Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustiku spetsialistid (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. Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustiku poliitika toetusprogramm (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=oHo2iYwP6wI>
6. Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustiku spetsialistid (2022). Veebiseminar „Gaming and Gamification in Extremism and PCVE Interventions“. https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y

Autorist

Linda Schlegel on Johann Wolfgang Goethe Frankfurti ülikooli doktorant ning modus|zadi ja Frankfurti Rahu-uuringute Instituudi kaasteadur. Ta on ka äärmusluse ja mängude uurimisvõrgustiku (Extremism and Gaming Research Network) liige. Tema uurimisteemade hulka kuuluvad mängustamine, videomängude mängimine ja äärmuslus (äärmusluse tõkestamine) ning lugude jutustamine vägivaldse äärmusluse ennetamise ja tõkestamise narratiivipõhistes kampaaniates.

Bibliograafia

- Anti-Defamation League. (29. aprill 2020). *This is not a game: How Steam harbors extremists*. <https://www.adl.org/steamextremism>
- Anti-Defamation League. (18. juuli 2019). *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 Communications*, 6, 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! In C. Günther & S. Pfeifer (toim), *Jihadi audiovisuality and its entanglements: Meanings, aesthetics, appropriations* (lk 222–248). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474467513.003.0010>
- American Psychological Association. (3. märts 2020). *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*. ÜRO Haridus-, Teadus- ja Kultuuriorganisatsioon | Mahatma Gandhi Rahu ja Säästva Arengu Hariduse Instituut. <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.ijstor.org/stable/26681906>
- Davey, J. (12. august 2021). *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”. Väljaandes „Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments“ (lk 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/1AatJSq8vhXenjvXHFrsPLmxyH4aONRU/view>
- GamesBeat. (5. mai 2021). *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. (25. veebruar 2014). *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>

Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustik. (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

Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustik. (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

Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustik. (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. Radikaliseerumisalase teadlikkuse võrgustik. (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*. Avaldatud veebis aadressil <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, artikkel 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*. ÜRO terrorismivastase võitluse büroo. Avaldamisel.

TEABE LEIDMINE ELI KOHTA

Veebis

Euroopa Liitu käsitlev teave on kõigis ELi ametlikes keeltes kättesaadav Euroopa veebisaidil: https://europa.eu/european-union/index_en

ELi väljaanded

Tasuta ja tasulisi ELi väljaandeid saab alla laadida või tellida aadressil <https://op.europa.eu/en/publications>. Kui soovite saada tasuta väljaandeid suuremal arvul eksemplarides, võtke ühendust teenusega Europe Direct või kohaliku teabekeskusega (vt https://europa.eu/european-union/contact_en).

ELi õigusaktid ja nendega seotud dokumendid

Juurdepääsuks ELi õigusteabele, sealhulgas kõigile ELi õigusaktidele alates 1952. aastast kõigis ametlikes keeltes, vt EUR-Lex: <http://eur-lex.europa.eu>

ELi avatud andmed

ELi avatud andmete portaal (<https://data.europa.eu/en>) võimaldab juurdepääsu ELi andmete kogumitele. Andmeid saab tasuta alla laadida ning kasutada ärilisel ja mitteärilisel eesmärgil.

Radicalisation Awareness Network

RANI

Practitioners



Publications Office
of the European Union