



Contrasto all'uso improprio di contenuti e spazi legati al gioco: Ispirazione di pratiche e opportunità di cooperazione con le aziende tecnologiche

Di **Linda Schlegel**,
Membro del pool di esperti RAN

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

Contrasto all'uso improprio di contenuti e spazi legati al gioco:

Ispirazione di pratiche e opportunità di cooperazione con le aziende tecnologiche

AVVERTENZA LEGALE

Il presente documento è stato preparato per la Commissione europea, tuttavia riflette esclusivamente le opinioni degli autori, la Commissione europea non si assume alcuna responsabilità per eventuali conseguenze derivanti dal riutilizzo di questa pubblicazione. Maggiori informazioni sull'Unione europea sono disponibili su internet (<http://www.europa.eu>).

Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea 2022

© Unione europea, 2022



La politica di riutilizzo dei documenti della Commissione europea è attuata dalla decisione 2011/833/UE della Commissione del 12 dicembre 2011, relativa al riutilizzo dei documenti della Commissione (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39). Salvo diversa indicazione, il riutilizzo del presente documento è autorizzato ai sensi della licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Ciò significa che ne è consentito il riutilizzo, a condizione che la fonte sia citata in maniera appropriata e che le modifiche siano indicate.

Per qualsiasi utilizzo o riproduzione di elementi che non sono di proprietà dell'Unione europea, potrebbe essere necessario richiedere l'autorizzazione diretta dei rispettivi titolari dei diritti.

Introduzione

Il potenziale sfruttamento dei videogiochi, delle piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e dei contenuti legati al gioco da parte di figure estremiste è diventato un tema sempre più dibattuto negli ultimi anni. Le organizzazioni internazionali, i responsabili politici, le aziende tecnologiche, i ricercatori e gli operatori del settore dedicano una notevole attenzione a delineare come e perché i gruppi estremisti di diversa estrazione ideologica utilizzano i contenuti e gli spazi di gioco e quali implicazioni possono avere sulla diffusione della propaganda e sui processi di radicalizzazione e reclutamento ⁽¹⁾. È chiaro che le figure estremiste hanno utilizzato i videogiochi e le chat di gioco ⁽²⁾, nonché le piattaforme di gioco (o ad esso collegate) come Steam o DLive per diffondere propaganda, trasmettere in livestream gli attacchi e comunicare sia tra loro che con gli individui potenzialmente a rischio di radicalizzazione ⁽³⁾. Hanno anche incorporato e fatto propri i contenuti e l'estetica legati al gioco nei loro prodotti di propaganda ⁽⁴⁾ e hanno cercato di gamificare l'esperienza dei loro seguaci ⁽⁵⁾.

The exploitation of gaming, gaming spaces and gaming-related content is a serious issue. L'industria del gioco e le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) hanno il dovere di mantenere tutti i giocatori e gli utenti delle loro comunità di gioco al sicuro e protetti da comportamenti dannosi, compreso l'estremismo ⁽⁶⁾. I giocatori e le intere comunità di gioco soffrono a causa dei contenuti che incitano all'odio che incontrano negli spazi di gioco, portando molti a ritirarsi da tali comunità ⁽⁷⁾. Le contromisure adottate dalle aziende di videogiochi e dalle piattaforme di gioco (o ad esso correlate) differiscono notevolmente in quanto ogni azienda applica standard diversi per la moderazione dei contenuti, la regolamentazione, il deplatforming, il banning degli utenti, il muting di alcuni termini, la supervisione delle chat, ecc. Alcune piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e le aziende con prodotti legati al gioco hanno aderito al Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) per combattere l'estremismo nei loro spazi ⁽⁸⁾.

Tuttavia, nonostante l'esperienza di altre aziende di social media sulla necessità di misure proattive e positive per combattere l'estremismo, molte misure adottate finora dall'industria del gioco sono in genere di natura esclusivamente reattiva, ad esempio la rimozione di contenuti ritenuti in violazione degli standard della comunità dello spazio di gioco in questione. Figure professionali nella prevenzione e nel contrasto dell'estremismo violento (P/CVE), invece, hanno iniziato a sperimentare misure di intervento attive e positive nella sfera del gioco e hanno cercato di incorporare nei loro progetti giochi, spazi di gioco e contenuti legati al gioco. Tali misure proattive sono fondamentali per un approccio olistico contro l'estremismo negli spazi di gioco e possono contribuire a rendere il gioco dei videogiochi e l'uso delle piattaforme di gioco (o ad esso correlate) un'esperienza più sicura, più positiva e più inclusiva per tutti gli utenti, oltre a prevenire l'esodo di giocatori e utenti che desiderano allontanarsi da contenuti e individui che incitano all'odio. **Sebbene il deplatforming, la moderazione e altre attività di regolamentazione siano importanti, gli interventi positivi possono svolgere un ruolo complementare agli approcci reattivi esistenti, sostenere la facilitazione attiva della comunicazione positiva negli spazi di gioco e favorire lo sviluppo di comunità di gioco sicure e prive di contenuti estremisti.** In altre parole, gli interventi positivi di P/CVE possono sostenere l'obbligo di diligenza dell'industria del gioco nei confronti dei suoi giocatori.

Questo documento di RAN Practitioners mira a ispirare i membri delle comunità tecnologiche e di gioco a collaborare con i professionisti P/CVE e a sostenere i progetti di prevenzione legati al gioco. A tal fine, sono state formulate sei raccomandazioni chiave per l'industria tecnologica e diverse opportunità di collaborazione (cfr. pag. 16). Il presente documento presenta una serie di pratiche d'ispirazione, che sono state attuate dalle figure professionali P/CVE nella sfera dei giochi per contrastare lo sfruttamento di questi spazi da parte degli estremisti e fornire approcci complementari e positivi al deplatforming e ad altre misure. Come mostra questo documento, i videogiochi, le funzioni di comunicazione all'interno del gioco, le piattaforme di gioco (o ad esso

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

⁽²⁾ RAN, 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⁾ Consultare: <https://gifct.org/>

correlate) e altri contenuti legati al gioco possono sostenere gli sforzi di P/CVE e contribuire a esperienze più positive, sane e sicure per i giocatori e gli utenti di tutte le età. Nel corso della trattazione risulterà comunque chiaro che l'industria del gioco, le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e altre figure e organizzazioni legate al gioco trarrebbero beneficio da una più stretta collaborazione con le figure professionali P/CVE per sfruttare tutto il potenziale che i progetti P/CVE possono offrire nel rendere gli spazi di gioco più sicuri e inclusivi dal punto di vista sociale e nell'utilizzare i videogiochi per un cambiamento sociale positivo. Pertanto, dopo aver presentato le pratiche d'ispirazione, il documento si rivolge alle potenziali aree di collaborazione tra le figure professionali P/CVE e l'industria del gioco o le piattaforme di gioco (o ad esso correlate), nonché a una discussione sui tipi di cooperazione che sarebbero vantaggiosi per entrambe le parti. Tutte le pratiche presentate includono i dettagli di contatto dei rispettivi proprietari per facilitare il contatto e lo scambio.

Modi per utilizzare il gioco, le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e i contenuti legati al gioco nella P/CVE

Esistono diverse possibilità di utilizzare i videogiochi, le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e i contenuti legati al gioco nel contesto della P/CVE e di creare un'esperienza più sicura per gli utenti in generale. **Esiste una serie di possibilità per le aziende di videogiochi e tecnologia, gli sviluppatori di giochi e le associazioni di gioco di collaborare con le figure professionali P/CVE** ⁽⁹⁾:

- 1. Produzione di videogiochi su misura:** le aziende di videogiochi possono produrre o sostenere la produzione di videogiochi su misura nel contesto della P/CVE per quanto riguarda una serie di argomenti, ad esempio la radicalizzazione o la lotta all'odio. In teoria, qualsiasi genere di videogioco potrebbe essere utilizzato nel contesto della P/CVE: dai semplici giochi a quiz e decisionali, ai giochi di ruolo incentrati sulla storia, ai giochi di avventura o di strategia elaborati (open-world), fino agli sparattutto in prima persona.
- 2. Modifica di videogiochi esistenti:** la modifica di giochi esistenti può consentire di adattare i giochi al contesto P/CVE senza dover sviluppare un gioco su misura e di coinvolgere le comunità di gioco esistenti negli sforzi verso la P/CVE. Mentre i giochi sandbox come *Minecraft* possono essere particolarmente facili da modificare, le mod possono teoricamente essere sviluppate per ogni videogioco esistente ritenuto adatto dalle aziende di videogiochi e dalle figure professionali P/CVE, ad esempio per contrastare i contenuti estremisti con mod positive, migliorare la resilienza, distribuire narrazioni alternative e contro-narrazioni, o obiettivi simili.
- 3. Uso delle funzioni di comunicazione all'interno del gioco:** molti videogiochi contemporanei hanno funzioni di comunicazione integrate, come le chat (vocali o testuali), che spesso offrono la possibilità di comunicare con amici ma anche con estranei. Le aziende di videogiochi potrebbero favorire un'atmosfera positiva in queste chat concedendo alle figure professionali P/CVE l'accesso a queste funzioni di comunicazione per comunicare con i giocatori, offrire indicazioni su come reagire ai contenuti estremisti e potenzialmente individuare e comunicare con i giocatori a rischio.
- 4. Giocare per aprire linee di comunicazione:** i giochi esistenti possono anche essere utilizzati come mezzi per iniziare una conversazione e strumenti per accedere al pubblico di riferimento. Le aziende di videogiochi, le associazioni di e-sport e altre organizzazioni legate al gioco potrebbero collaborare con le figure professionali P/CVE, ad esempio ospitando tornei di gioco congiunti (digitali o di persona), facilitando l'uso dei videogiochi nel lavoro con i giovani o collaborando all'utilizzo dei videogiochi come strumento positivo, ad esempio per promuovere la conoscenza di come i videogiochi producano benefici prosociali.
- 5. Presenza su piattaforme di gioco (o ad esso correlate):** le piattaforme di gioco (o ad esso correlate), come altre piattaforme digitali, offrono diverse possibilità alle figure professionali P/CVE per distribuire contenuti e coinvolgere il pubblico di riferimento ⁽¹⁰⁾. Ogni piattaforma offre diverse opportunità e richiede diversi tipi di contenuti. I progetti P/CVE potrebbero includere, ad esempio, la creazione di un server Discord, il lavoro digitale con i giovani nei forum su Steam, il livestreaming di contenuti

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

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

P/CVE su Twitch, o il supporto a streamer influenti con grandi comunità per prevenire commenti che incitano all'odio nei loro stream DLive. Le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) potrebbero sostenere tali sforzi per rendere le loro comunità più sicure e inclusive e contrastare gli utenti o i contenuti estremisti in questi spazi.

- 6. Applicazione dei riferimenti (culturali) del gioco:** i riferimenti culturali del gioco includono l'uso di riferimenti diretti a videogiochi popolari, l'incorporazione del linguaggio dei giocatori (ad esempio "respawn")⁽¹¹⁾, e l'appropriazione dello stile visivo e dell'estetica dei videogiochi in contesti diversi dal gioco, come la comunicazione testuale o i video di campagne (contro-)narrative. Le potenziali applicazioni sono molteplici e offrono ampio spazio all'uso creativo della conoscenza subculturale della cultura del gioco nelle campagne P/CVE e alle aziende tecnologiche e di gioco per garantire che i loro giochi siano utilizzati per contenuti positivi atti a prendere posizione contro l'estremismo.
- 7. Gamification:** per gamification si intende "l'uso di elementi di design di gioco in contesti non di gioco"⁽¹²⁾, ovvero il trasferimento di componenti di gioco come punti, tabelloni, distintivi, classifiche, missioni, gruppi, ecc. in contesti non tradizionalmente considerati spazi di gioco. È stata utilizzata in diverse circostanze, tra cui contesti educativi e lavorativi, e può aumentare la motivazione degli utenti a interagire con i contenuti o a compiere un'azione "desiderata", fornendo intrattenimento, rinforzo positivo, competizione amichevole e sentimenti di competenza⁽¹³⁾. In teoria, gli elementi di gamification potrebbero essere utilizzati in progetti di P/CVE sia online che offline e potrebbero essere implementati su una varietà di piattaforme, ad esempio tramite concorsi di didascalie su Instagram, missioni o sfide su TikTok o raccolta di punti per post su Twitter⁽¹⁴⁾.

⁽¹¹⁾ Per respawn si intende la ricomparsa di un avatar di un videogioco dopo che è stato ucciso.

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

Pratiche d'ispirazione

In generale, i videogiochi, gli spazi di gioco e i contenuti di gioco non hanno avuto un ruolo di primo piano nei progetti di P/CVE. Di conseguenza, il numero di elementi legati al gioco utilizzati dalle figure professionali P/CVE e il pool di campagne tra cui scegliere per delineare le pratiche d'ispirazione sono relativamente limitati. Tuttavia, una serie di progetti ha iniziato a incorporare il gioco nel contesto della P/CVE. **L'elenco che segue costituisce un resoconto preliminare di pratiche P/CVE d'ispirazione che contengono componenti legate al gioco e serve come invito alle aziende tecnologiche, alle aziende di videogiochi e alle associazioni di gioco a prestare maggiore attenzione al lavoro di ispirazione già svolto in questo spazio e a migliorare la collaborazione tra loro, i giocatori e le figure professionali P/CVE per rendere gli spazi di gioco più sicuri, utilizzare gli effetti positivi del gioco e promuovere comunità di gioco più tolleranti, positive e inclusive.**

Produzione di videogiochi su misura

DECOUNT

Sintesi: DECOUNT è un gioco decisionale sviluppato e realizzato da un consorzio di organizzazioni austriache. Si rivolge ai giovani e consente ai giocatori di conoscere meglio i meccanismi e i processi che potenzialmente facilitano la radicalizzazione, nonché le opportunità per contrastare tali processi attraverso un gioco interattivo. Può essere giocato in tedesco o in inglese ed è stato sviluppato con l'aiuto di persone in passato radicalizzate e di adolescenti che hanno fornito un feedback sul contenuto e sullo stile. I giocatori possono scegliere una delle quattro storie, due sulla radicalizzazione nell'estrema destra e due sulla radicalizzazione islamica, con due protagonisti maschili e due femminili, e agire come responsabili delle decisioni per i quattro protagonisti, guidandoli o meno sulla strada della radicalizzazione. All'inizio le decisioni sembrano innocue o addirittura banali, ma la situazione si aggrava progressivamente.

Qualità principali: DECOUNT è stato evidenziato perché si concentra su una delle caratteristiche chiave del gioco, ovvero la rapidità del processo decisionale con informazioni limitate a disposizione, per mettere in evidenza l'abilità individuale nel contrastare o facilitare i processi di radicalizzazione. Il gioco è guidato principalmente dalla narrazione dei personaggi piuttosto che da immagini spettacolari, scene di combattimento o esplorazioni open-world, ma poiché è stato sviluppato in collaborazione con designer di giochi professionisti, ha comunque un aspetto e una "sensazione" professionale. Basare il gioco sulle esperienze di persone precedentemente radicalizzate e testarlo con i giovani ha aumentato la probabilità che venisse percepito come interessante e coinvolgente dal pubblico di riferimento.

Sito web: www.extremismus.info

Contatto: Daniela PISOIU, contact@extremismus.info

Gali Fakta

Sintesi: Gali Fakta è un gioco di disinformazione e alfabetizzazione mediatica sviluppato da Moonshot e rivolto a un pubblico indonesiano. Il design del gioco si basa su una chat di gruppo di famiglia e i giocatori possono raccogliere punti rispondendo e reagendo correttamente a una serie di situazioni relative a lezioni di alfabetizzazione mediatica. Se rispondono in modo errato, possono perdere punti e ricevere informazioni sulla risposta corretta da un personaggio del gioco.

Qualità principali: Gali Fakta è incluso in questo elenco perché è stato sviluppato con l'aiuto di un'azienda di videogiochi indonesiana e distribuito attraverso il metodo Redirect di Moonshot, ovvero è stato mostrato solo agli utenti che hanno cercato disinformazione online, e questo ha garantito che il contenuto corrispondesse al contesto indonesiano e che venisse raggiunto il pubblico desiderato. Un'altra qualità fondamentale del progetto è che il gioco non solo è stato testato con i membri del pubblico target, ma è stato costantemente adattato in base alle percentuali di fidelizzazione e di abbandono dei giocatori durante la fase di implementazione. In particolare, l'interazione con il

gioco è stata confrontata direttamente con un sito web non di gioco. In media, gli utenti hanno trascorso più di 5 minuti interagendo con il gioco di alfabetizzazione mediatica e solo 26 secondi con il sito web di alfabetizzazione mediatica, vale a dire che il gioco ha generato un coinvolgimento in media 12 volte più lungo rispetto alla condizione di non gioco, con un aumento di oltre il 1.000 %, che attesta il potenziale dei giochi e dei contenuti di gioco per la P/CVE.

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

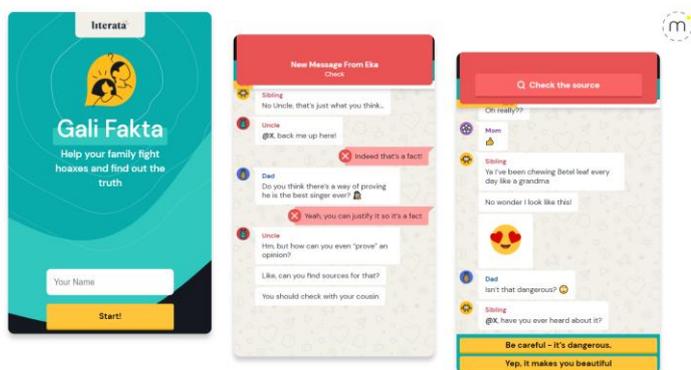
<https://moonshotteam.com/resource/advancing-media-literacy-in-indonesia-building-resilience-and-measuring-behavior-change/>

Contatto: 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.



Screenshot di DECOUNT (in alto) e Gali Fakta (in basso)

Esiste una serie di altri giochi nel campo della P/CVE e della contro-disinformazione che vale la pena di evidenziare in questa sede. Tra questi: Flashpoint ⁽¹⁵⁾, Klif ⁽¹⁶⁾, ISIS the End ⁽¹⁷⁾, Leon's Identität ⁽¹⁸⁾, the GAMER project ⁽¹⁹⁾, e vari altri giochi, ad esempio, prodotti nell'ambito di diversi progetti delle Nazioni Unite ⁽²⁰⁾. **La produzione di videogiochi su misura sembra essere il modo principale in cui le figure professionali P/CVE hanno cercato di incorporare il gioco**

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

⁽¹⁶⁾ Consultare: <https://www.klif-game.nl/> [in olandese]. Per maggiori informazioni e per la password di accesso, contattare reinout@kleinebeerfilm.nl.

⁽¹⁷⁾ Consultare: <https://isistheend.com/#Accueil> [in francese].

⁽¹⁸⁾ Consultare: <https://leon.nrw.de/> [in tedesco].

⁽¹⁹⁾ Il progetto GAMER ha sviluppato un gioco Massive Online Battle Arena (MOBA) che rispecchia i MOBA più popolari come League of Legends. Il titolo e il link al gioco non sono stati resi noti per motivi di sicurezza, ma il responsabile del progetto può essere contattato per ulteriori informazioni all'indirizzo georgew@labenevolencija.org. Anche un recente webinar di RAN ha fornito approfondimenti sul progetto GAMER: https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y

⁽²⁰⁾ Consultare: <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>

nei loro progetti, il che presenta una chiara opportunità di collaborare con le aziende di videogiochi per creare videogiochi ancora migliori per il contesto della P/CVE e costruire sui risultati promettenti descritti sopra. È interessante notare che questi giochi di solito rientrano nel campo della prevenzione primaria, cioè sono rivolti a un pubblico non radicalizzato, il che suggerisce che le aziende di videogiochi non dovrebbero impegnarsi in sforzi diretti di contro-narrazione per collaborare con le figure professionali P/CVE. Piuttosto, gli obiettivi principali di queste collaborazioni potrebbero essere la creazione di resilienza e l'inoculazione del pubblico.

Contrariamente al persistente (ma infondato) stigma che circonda gli effetti negativi dei videogiochi ⁽²¹⁾, i giochi possono in realtà avere una serie di effetti positivi, tra cui il comportamento prosociale, il cambio di prospettiva, la riduzione degli stereotipi, l'aumento dell'empatia e la conoscenza sulla risoluzione pacifica dei conflitti ⁽²²⁾.

Le aziende di videogiochi e i designer di giochi potrebbero collaborare con le figure professionali P/CVE per sviluppare giochi che producano effetti positivi sulla resilienza contro la radicalizzazione, inoculino i giocatori o li istruiscano su questioni correlate. In questo modo, potrebbero valorizzare ulteriormente i risultati positivi del gioco e continuare ad affermare i giochi come strumenti preziosi per un cambiamento sociale positivo.

Le figure professionali P/CVE potrebbero anche sostenere le aziende di videogiochi affinché includano trame che ruotano intorno alla radicalizzazione e all'estremismo nei nuovi videogiochi (mainstream) durante la fase di progettazione e produzione. Tali attività di consulenza potrebbero non solo fornire alle aziende di videogiochi informazioni rilevanti per la corretta presentazione di tali temi nei giochi, ma anche garantire che questi argomenti possano essere inclusi in modo sicuro nei giochi mainstream senza rischiare, ad esempio, una potenziale normalizzazione delle narrazioni estremiste nei giochi.

Inoltre, molti giochi P/CVE esistenti sono stati prodotti con ovvie limitazioni di budget, il che ha portato a un processo decisionale relativamente semplice (binario) come modalità principale di gioco e a una prevalenza del gameplay basato sul testo. Molti giochi, ad esempio, utilizzano le chat di gruppo come mezzo per portare avanti la storia, il che può essere più facile ed economico rispetto alla produzione di intermezzi o di giochi open-world, ma potenzialmente anche meno avvincente. La maggior parte di questi giochi, se non tutti, si concentra inoltre su contenuti seri e sembra che venga posta molta meno enfasi sulla creazione di un alto valore di intrattenimento, su un gameplay "divertente" o su trame meno serie. **I designer di videogiochi professionali e le aziende di videogiochi potrebbero anche sostenere le figure professionali P/CVE nel migliorare il valore di intrattenimento e la narrazione dei futuri videogiochi su misura. Tali collaborazioni possono anche facilitare una maggiore varietà di giochi P/CVE, sostenere il passaggio da giochi basati sulle decisioni a giochi più liberi e, in ultima analisi, consentire la produzione di videogiochi più sofisticati.**

Modifica di videogiochi esistenti

In base alle conoscenze dell'autore, non ci sono informazioni disponibili al pubblico su modifiche di videogiochi esistenti che siano state sviluppate specificamente nel contesto di un progetto di P/CVE o con l'obiettivo esplicito di agire contro la radicalizzazione, l'estremismo o l'incitamento all'odio. È possibile che tali modifiche siano state sviluppate da singoli individui dal basso verso l'alto, ma non da figure professionali P/CVE formali. Per questo motivo, le mod presentano una possibilità finora largamente inesplorata per la P/CVE. La modifica di giochi esistenti può essere un modo conveniente per utilizzare l'attrattiva di videogiochi popolari che il pubblico target già apprezza e per ridurre la quantità di tempo e di risorse finanziarie che le aziende di videogiochi, i designer di giochi e le figure professionali P/CVE dovrebbero dedicare allo sviluppo di interventi legati al gioco.

I designer di videogiochi e le aziende che producono videogiochi possono essere soggetti particolarmente adatti a collaborare con le figure professionali P/CVE nella progettazione e nel rilascio di modifiche con contenuti P/CVE, per garantire un'elevata qualità delle modifiche e il loro adattamento generale al gioco principale. Così facendo, queste aziende potrebbero offrire ai loro giocatori altre storie (secondarie) o altri modi per vincere il gioco e allo stesso tempo avere un impatto positivo sulla prevenzione dell'estremismo e della radicalizzazione. Ad esempio, alcuni

⁽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.

giocatori hanno tentato di completare giochi soprattutto in prima persona senza effettuare una singola uccisione⁽²³⁾. Le modalità sviluppate con figure professionali P/CVE potrebbero coinvolgere i giocatori in cerca di esperienze o sfide di gioco insolite e allo stesso tempo fornire un'opportunità per educare i giocatori alla risoluzione non violenta dei conflitti.

Inoltre, i giochi popolari esistenti sono stati adattati a contesti educativi, tra cui l'educazione alla pace, la risoluzione dei conflitti e i campi correlati⁽²⁴⁾. **Le aziende di videogiochi potrebbero collaborare con le figure professionali P/CVE per adattare i loro giochi esistenti al contesto della prevenzione o dell'inoculazione contro l'estremismo e la radicalizzazione. In questo modo, potrebbero enfatizzare ulteriormente gli effetti positivi e prosociali dei videogiochi e incoraggiare gli educatori e chi lavora con i giovani a utilizzare i loro giochi come strumenti di lavoro.**

Uso delle funzioni di comunicazione all'interno del gioco

Allo stesso modo, le funzioni di comunicazione all'interno del gioco, come le chat dei videogiochi, sono state raramente utilizzate dalle figure professionali P/CVE, probabilmente per questioni pratiche di accesso: per utilizzare efficacemente le funzioni all'interno del gioco, è necessario giocare ed essere inseriti nella comunità, il che richiederebbe agli operatori di trascorrere parte delle loro ore di lavoro giocando e creando connessioni con altri giocatori all'interno del gioco. Richiede inoltre un impegno in tempo reale, ad esempio nelle chat di gruppo, che possono essere più attive al di fuori del normale orario di lavoro. Inoltre, al momento non è chiaro quali giochi siano (maggiormente) sfruttati dai gruppi estremisti.

Le aziende di videogiochi potrebbero trarre vantaggio dalla collaborazione con le figure professionali P/CVE per delineare quali giochi (se presenti) sono sfruttati da figure estremiste o individui radicalizzati e, successivamente, come implementare misure P/CVE per rendere i giochi più sicuri, inclusivi e privi di spazi estremisti. Dopo aver ottenuto l'accesso alle funzioni di comunicazione all'interno del gioco, le figure professionali P/CVE potrebbero sperimentare pratiche di P/CVE digitali consolidate, come il lavoro digitale con i giovani, in un contesto di gioco. Sarebbero anche in grado di assistere nel monitoraggio e nell'analisi della comunicazione all'interno del gioco per identificare discorsi problematici o utenti a rischio. Questo sarebbe un passo significativo per adottare misure proattive non solo per eliminare i contenuti o bloccare gli utenti, ma per identificare e lavorare con individui a rischio prima che si radicalizzino. Considerando che un recente studio dell'Ufficio delle Nazioni Unite per la lotta al terrorismo ha rilevato che molti giocatori abbandonano le comunità di gioco in cui sono testimoni di contenuti estremisti, razzisti, antisemiti, misogini, omofobi o altri contenuti tossici⁽²⁵⁾, e che contrastando proattivamente la diffusione di tali contenuti, in collaborazione con le figure professionali P/CVE, le aziende di videogiochi potrebbero favorire un'atmosfera più positiva tra i loro giocatori e impedire ai giocatori di allontanarsi da tali spazi.

Giocare per aprire linee di comunicazione

Cops vs Kids e Gamen Met De Politie

Sintesi: Cops vs Kids, avviato e attuato dalla polizia del North Yorkshire (Regno Unito), e Gamen Met De Politie (Giocare con la polizia), avviato e attuato dalla polizia olandese, partono dallo stesso presupposto: giocando ai videogiochi con i giovani, le agenzie di polizia possono aprire canali di comunicazione con un pubblico (potenzialmente vulnerabile) che altrimenti sarebbe difficile da raggiungere. Attraverso l'esperienza condivisa del gioco, possono essere superate barriere e insicurezze, possono emergere conversazioni su una serie di questioni e i giovani possono sentirsi a proprio agio nel rivolgersi agli agenti di polizia con domande e preoccupazioni. Entrambi i progetti hanno utilizzato videogiochi popolari esistenti per rivolgersi a un pubblico che ha familiarità con giochi come Fifa o Rocket League.

⁽²³⁾ Consultare: <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.

Consultare anche: <https://education.minecraft.net/>

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

Qualità principali: Cops vs Kids e Gamen Met De Politie sono interessanti perché sono progetti che cercano di utilizzare e sfruttare la popolarità di noti videogiochi per abbattere le barriere comunicative e coinvolgere i giovani e un pubblico potenzialmente difficile da raggiungere o vulnerabile. L'utilizzo di giochi esistenti su console esistenti garantisce che l'approccio sia facile da impostare e da adattare a diverse circostanze (nazionali o locali), perché non richiede un'elevata quantità di risorse (finanziarie) o di formazione; utilizza ciò che già esiste e con cui il pubblico ha familiarità. I due progetti dimostrano che l'approccio può essere utilizzato sia per la comunicazione online che offline con il pubblico target: Gamen Met De Politie è stato realizzato online, mentre Cops vs Kids si è svolto in un centro giovanile via LAN. Cops vs Kids, in particolare, illustra anche la cooperazione tra un'agenzia di polizia e un'associazione di e-sport, una collaborazione che altre figure professionali P/CVE potrebbero cercare di emulare.

Sito web: <https://gamenmetdepolitie.nl/>
<https://www.youtube.com/watch?v=Wlxx9mp8z8M> [Video sul pilot di Cops vs Kids]

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

In futuro, le organizzazioni di gioco come le associazioni di e-sport, le aziende di videogiochi/tecnologie o i giocatori più popolari potrebbero sostenere tali approcci, ad esempio pubblicizzando tali iniziative, invitando progetti P/CVE simili alle loro convention o, nel caso dei giocatori, partecipando a tali eventi. I progetti discussi sopra illustrano che il gioco può avere un impatto positivo sulle comunità locali, anche rafforzando il legame con le comunità potenzialmente a rischio. Il sostegno a tali iniziative dimostrerebbe ulteriormente l'inclusività e gli effetti positivi del gioco per rafforzare tutti i tipi di legami sociali. **Le associazioni di gioco e di e-sport potrebbero anche mettere in contatto le figure professionali P/CVE con atleti di e-sport e altri giocatori di spicco. Come, ad esempio, i giocatori di calcio che partecipano a campagne contro il razzismo, gli atleti di e-sport e i giocatori più popolari potrebbero fungere da modelli e buoni esempi per coloro che li ammirano e collaborare con le figure professionali P/CVE per prendere posizione contro l'estremismo, la violenza, il razzismo, l'antisemitismo o le questioni correlate e a favore di tolleranza, diversità, inclusione e una cultura di gioco positiva.**

Presenza su piattaforme di gioco (o ad esso correlate)

Good Gaming – Well Played Democracy

Sintesi: Good Gaming - Well Played Democracy è un progetto sviluppato dalla Fondazione Amadeu Antonio che mira a informare, responsabilizzare e sostenere sia le comunità di gioco che gli operatori del settore nell'azione contro l'estremismo e l'incitamento all'odio negli spazi di gioco. La componente centrale del progetto è il monitoraggio delle attività degli estremisti di destra sulle piattaforme di gioco (o ad esso correlate) come Discord e Steam. Le informazioni raccolte durante il monitoraggio vengono poi utilizzate per sviluppare workshop, raccomandazioni per i giocatori e pubblicazioni. Vengono anche utilizzate come base per il lavoro digitale con i giovani svolto su piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e spazi correlati come YouTube e Instagram. Durante il lavoro digitale con i giovani, gli utenti potenzialmente a rischio di radicalizzazione e di interazione con materiale di estrema destra vengono coinvolti in un approccio uno-a-molti, con l'opzione di avviare conversazioni uno-a-uno qualora se ne presenti l'opportunità.

Qualità principali: Good Gaming - Well Played Democracy è presente in questa sezione perché sviluppa le componenti P/CVE del progetto sulla base delle conoscenze acquisite dal monitoraggio delle attività estremistiche sulle piattaforme di gioco (o ad esso correlate). Ciò garantisce che tutte le misure di P/CVE, dai workshop alle raccomandazioni di pubblicazione per i giocatori, fino al lavoro digitale con i giovani, siano costruite su una solida comprensione della struttura, delle convenzioni, del tono e dei tipi di contenuti pubblicati sulle piattaforme di gioco, nonché su una sostanziale conoscenza subculturale delle modalità di comunicazione utilizzate dalle figure estremiste in tali spazi. Poiché il progetto unisce monitoraggio e P/CVE, gli operatori beneficiano di informazioni e conoscenze aggiornate sulle tendenze generate dal monitoraggio, che consentono di adattare immediatamente gli approcci in caso di necessità. Inoltre, il progetto illustra che non è necessario "scoprire l'acqua calda" per la P/CVE negli spazi di gioco, ma che gli approcci esistenti, come il lavoro digitale con i giovani, possono essere adattati e trasferiti al contesto del gioco.

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

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

Gamers For Peace

Sintesi: Gamers for Peace è un progetto di Veterans for Peace volto a creare comunità di gioco più positive e inclusive. Oltre alle attività di sviluppo di più squadre di e-sport, i membri del progetto hanno effettuato livestreaming su Twitch e YouTube ⁽²⁶⁾ e gestiscono un server Discord aperto. Attraverso il server Discord, gli utenti sono informati sulle iniziative in corso e possono intraprendere azioni digitali o coordinare eventi offline, scegliere diversi ruoli nei vari sottoprogetti, socializzare e giocare tra loro, condividere le proprie esperienze e suggerire nuovi progetti di Gamers for Peace.

Qualità principali: Gamers for Peace è presente in questa sezione perché adotta un approccio multicanale e sfrutta le particolari caratteristiche e opportunità offerte da due diverse piattaforme di gioco (o ad esso correlate), ovvero Twitch e Discord. È anche un progetto di comunità e illustra come le iniziative dal basso verso l'alto possano essere coordinate attraverso piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e come gli utenti possano essere messi in grado di intraprendere azioni (digitali). Attraverso ruoli di progetto predefiniti, come quello di "Peace Goblin" (Folletto della Pace), gli utenti sono motivati in modo giocoso a partecipare alle iniziative e ad assumersi diverse responsabilità all'interno degli spazi di gioco.

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

Contatto: Chris Velazquez, gamers4peace@veteransforpeace.org

Le piattaforme di gioco (o ad esso collegate) potrebbero trarre vantaggio dalla collaborazione con le figure professionali P/CVE che cercano di utilizzare le loro piattaforme per una serie di misure di intervento, tra cui il lavoro digitale con i giovani, il sostegno alla contro-narrazione dal basso verso l'alto, l'identificazione degli utenti a rischio allo scopo di iniziare una conversazione con tali utenti, il livestreaming o altri tipi di progetti. Sebbene gli sforzi di moderazione dei contenuti e di deplatforming siano fondamentali, misure di intervento complementari proattive e positive potrebbero non solo rendere le piattaforme più sicure, ma anche favorire un'atmosfera più positiva all'interno delle comunità di utenti. Gli utenti possono essere ispirati a collaborare con le figure professionali P/CVE in una modalità dal basso verso l'alto e ad appropriarsi delle comunità di cui fanno parte, ad esempio, segnalando contenuti e utenti problematici, ma anche lavorando per creare una cultura di confronto più positiva e inclusiva in questi spazi. Inoltre, le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) potrebbero supportare collaborazioni tra streamer di successo e figure professionali P/CVE. **Poiché gli streamer sono importanti punti di riferimento per il pubblico giovane, il loro coinvolgimento come messaggeri credibili e ambasciatori contro l'estremismo potrebbe aumentare il successo delle campagne P/CVE che coinvolgono il livestreaming.** ⁽²⁷⁾

Applicazione dei riferimenti (culturali) del gioco

Jamal al-Khatib

Sintesi: Jamal al-Khatib è una campagna di contro-narrazione e narrazione alternativa realizzata su YouTube e Instagram dall'organizzazione austriaca TURN. L'obiettivo è raggiungere adolescenti e giovani adulti in Austria e Germania che potrebbero essere interessati a narrazioni jihadiste o che hanno già incontrato la propaganda jihadista e potrebbero essere considerati a rischio di radicalizzazione. La campagna video utilizza riferimenti culturali al

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

⁽²⁷⁾ Ad esempio, un progetto più piccolo dell'Agenzia federale tedesca per l'educazione civica ha collaborato con due YouTuber e uno streamer per contrastare le fake news. Consultare: <https://www.bpb.de/lernen/bewegtbild-und-politische-bildung/webvideo/unfake/> [in tedesco].

mondo del gioco appropriandosi dello stile visivo e dell'estetica dei videogiochi più diffusi, in particolare degli sparatutto in prima persona ⁽²⁸⁾. Ciò include, ad esempio, la rappresentazione del personaggio principale come un eroe misterioso simile a un avatar come, ad esempio, il protagonista dei videogiochi *Assassin's Creed* (immagine 1), l'adozione di determinate angolazioni della telecamera e di inquadrature dall'alto (immagine 2), la rappresentazione di scene di combattimento simili a quelle dei videogiochi (immagine 3) e l'utilizzo di versetti del Corano come istruzioni in un tutorial per videogiochi (immagine 4).

Qualità principali: Jamal al-Khatib viene presentato perché utilizza riferimenti (culturali) del gioco e il fascino pop-culturale di videogiochi popolari e conosciuti anche al di fuori del mondo del gioco. Incorporando lo stile visivo dei giochi sparatutto in prima persona nella campagna video di contro-narrazione/narrazione alternativa, il progetto trasferisce il fascino estetico e l'attrattiva dei media di gioco in un contesto non di gioco. Questo rappresenta un modo sottile ma efficace per impiegare i riferimenti culturali del gioco in un intervento di P/CVE, senza la necessità di componenti aggiuntive del progetto specifiche del gioco. Dimostra come l'uso di riferimenti al gioco possa essere utilizzato negli approcci P/CVE esistenti e come li migliori, ad esempio nelle campagne narrative. Considerato che i gruppi estremisti islamici, come il cosiddetto Stato Islamico, hanno cercato di utilizzare l'appropriazione dell'estetica dei videogiochi nella loro propaganda per raggiungere i giovani uomini (occidentali), la scelta di replicare questa strategia è adatta alle campagne P/CVE per attirare l'attenzione di un pubblico giovane che ha familiarità con la cultura del gioco ed è potenzialmente a rischio di radicalizzazione.

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

Contatto: Felix Lippe, info@turnprevention.com



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

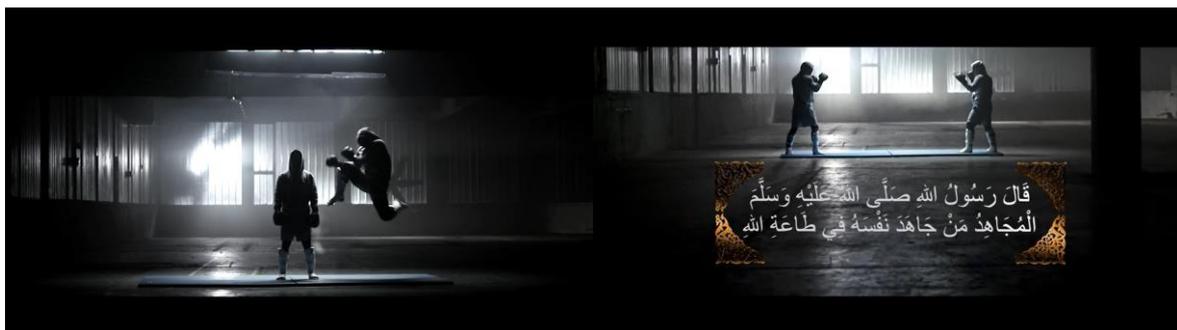


Immagine 3 e 4: Jamal al-Khatib 1(3) ⁽³¹⁾

Mentre Jamal al-Khatib si è appropriato di un'estetica generale dei videogiochi senza un sostegno diretto da parte dell'industria del gioco, i designer di videogiochi, le aziende produttrici di videogiochi e le aziende tecnologiche potrebbero sostenere i progetti P/CVE nel fare riferimenti culturali al gioco più concreti e specifici. Ciò potrebbe avvenire, ad esempio, condividendo le loro conoscenze in materia di subcultura e di esperienza sull'estetica dei giochi e dando suggerimenti su quali giochi in particolare si presterebbero all'uso di tali riferimenti culturali videoludici o nel tentativo di

⁽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!, pag. 232.

⁽²⁹⁾ Mein Bruder - Mein Weg: Jamal al-Khatib (Teil 4 von 4): <https://www.youtube.com/watch?v=cDDDqWtITs0&t=154s> [in tedesco].

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

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

raggiungere un pubblico specifico. Video e immagini che si appropriano di riferimenti ed estetica legati al gioco potrebbero essere utilizzati su una varietà di piattaforme, non solo quelle di gioco (o ad esso collegate) ma anche altri canali di social media come Instagram, per attirare l'attenzione sui contenuti P/CVE.

Gamification

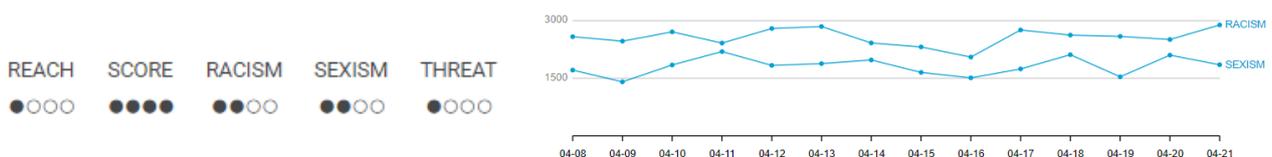
Detect Then Act

Sintesi: Detect Then Act (DTCT) è un progetto contro i discorsi che incitano all'odio online realizzato da un consorzio di ONG, aziende tecnologiche e istituti di ricerca di diversi Paesi europei. Utilizza l'intelligenza artificiale per individuare i discorsi che incitano all'odio online e poi incoraggia gli "upstander", volontari di vari Paesi europei che hanno ricevuto una formazione per contrastare l'odio digitale, a rispondere ai messaggi d'odio con commenti testuali, GIF o meme umoristici coi gatti. Il DTCT ha incorporato diversi elementi di gamification, tra cui un dashboard che tiene traccia dello sviluppo di vari tipi di rilevamento dei discorsi che incitano all'odio digitali in grafici di avanzamento e punteggi che indicano la portata di un post, il livello di minaccia e il grado di razzismo, sessismo, ecc. individuato in esso. Inoltre, il progetto includeva l'evento online #1dayofonlinehappiness, in cui gli upstander sono stati divisi in squadre e impegnati in un'amichevole gara a chi riusciva a rispondere al maggior numero di post che incitavano all'odio entro 24 ore. Le squadre hanno ricevuto punti per ogni post a cui hanno risposto e per ogni reazione (commento, like, condivisione) ricevuta, che sono stati poi riportati su un tabellone.

Qualità principali: il DTCT viene segnalato perché dimostra che gli elementi di gamification possono essere incorporati nelle campagne P/CVE con uno sforzo relativamente ridotto. Elementi come l'avvio della cooperazione dividendo i partecipanti in squadre, l'utilizzo di un modo semplice per raccogliere punti e tenere il punteggio, nonché la visualizzazione dei progressi in barre di avanzamento, sono modi semplici ma efficaci per presentare i risultati di un gruppo e motivare gli individui ad agire e contribuire. Sebbene un grado più elevato di gamification possa produrre un impatto ancora maggiore, il DTCT illustra che anche un numero limitato di elementi gamificati può supportare i progetti P/CVE nel generare coinvolgimento e raggiungere gli obiettivi.

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

Contatto: Gijs van Beek, info@textgain.com



Screenshot del dashboard "upstander" del DTCT e meme coi gatti suggeriti

Il DTCT ha utilizzato solo pochi e relativamente semplici meccanismi di gamification. In futuro, gli esperti di gamification e i designer di giochi potrebbero supportare le figure professionali P/CVE che desiderano creare progetti con elementi di gamification più sofisticati e/o elaborati. In questo modo, i designer di giochi e gli esperti di gamification possono raccogliere ulteriori prove sulla possibilità di influenzare il comportamento attraverso elementi di gamification ed esplorare fino a che punto può contribuire a scoraggiare alcuni

comportamenti come la radicalizzazione, casi di studio preziosi per il futuro delle applicazioni nella gamification.

Aree di collaborazione tra aziende di videogiochi e figure professionali P/CVE

Come illustrato, una serie di progetti P/CVE ha cercato di incorporare videogiochi, piattaforme di gioco (o ad esso correlate) e contenuti legati al gioco. Tuttavia, le figure professionali P/CVE hanno appena iniziato a esaminare il gioco. Sebbene sia probabile che molte misure di P/CVE esistenti, come il lavoro digitale con i giovani, possano essere adattate e trasferite agli spazi di gioco e non sia necessario "scoprire l'acqua calda" da zero per incorporare il gioco nella P/CVE, c'è comunque spazio per miglioramenti e innovazioni al fine di migliorare gli interventi legati al gioco. Esistono diverse aree di collaborazione tra le figure professionali che operano nella sfera del gioco e quelle della P/CVE, che possono contribuire a tali miglioramenti.

Aree di collaborazione

- 1. Ricerca:** la ricerca sul gioco e l'estremismo è ancora agli inizi. Di conseguenza, non esiste una base sostanziale di conoscenze su cui le aziende di videogiochi e le figure professionali P/CVE potrebbero basarsi per decidere quali giochi o spazi di gioco dovrebbero essere prioritari o particolarmente adatti alle misure di P/CVE e come (se mai) lo sfruttamento degli spazi di gioco da parte degli estremisti influenzi la radicalizzazione o il reclutamento. **Collaborando con il mondo accademico e think tank nel settore P/CVE, le aziende di videogiochi potrebbero raccogliere più dati e ampliare le loro conoscenze su come gli estremisti cercano di sfruttare i giochi per poterli poi contrastare efficacemente insieme alle figure professionali P/CVE.**
- 2. Esperienze pratiche:** sebbene, come abbiamo visto, diversi progetti P/CVE abbiano cercato di incorporare il gioco e i contenuti legati al gioco, mancano ancora esperienze pratiche su cosa "funziona" e cosa non funziona per la P/CVE nella sfera del gioco. **Le aziende di videogiochi potrebbero incoraggiare e sostenere le figure professionali P/CVE nell'implementazione di progetti più pratici e, attraverso un metodo per tentativi, acquisire conoscenze su quali misure siano più adatte a quale spazio di gioco, su come migliorare la sicurezza e l'atmosfera positiva negli spazi legati al gioco attraverso progetti P/CVE e su quali forme di collaborazione tra aziende di videogiochi e figure professionali P/CVE siano più efficaci.**
- 3. Conoscenza subculturale:** comunicare efficacemente con i giocatori, far parte e pubblicare contenuti interessanti su piattaforme di gioco (o ad esso correlate), usare il linguaggio del gioco e i suoi riferimenti culturali richiede una conoscenza subculturale importante. Le campagne P/CVE senza questa conoscenza subculturale sono destinate a fallire. **Le aziende di videogiochi e le altre figure legate al gioco hanno interesse ad avere le misure di P/CVE più efficaci possibili sulle loro piattaforme e sui loro giochi e, collaborando con le figure professionali P/CVE, potrebbero garantire che una quantità sufficiente di conoscenze subculturali e di conoscenza della specifica comunità di gioco in questione sia inclusa nella progettazione e nell'attuazione del progetto.**
- 4. Conoscenza della piattaforma:** le figure professionali P/CVE devono saper navigare tra le piattaforme di gioco (o ad esso correlate), ognuna delle quali presenta una serie diversa di opportunità e sfide. Ogni piattaforma ha una struttura, una logica, delle convenzioni per le interazioni, un tono e degli standard di contenuto diversi. Queste specificità devono essere comprese e rispettate per il successo delle campagne P/CVE sulle piattaforme di gioco. **Le piattaforme di gioco (o ad esso correlate) potrebbero trarre vantaggio da una stretta collaborazione con le figure professionali P/CVE che progettano e attuano progetti sulle loro piattaforme, condividendo le loro conoscenze della piattaforma per garantire che il progetto si adatti bene alle caratteristiche e alle possibilità specifiche della loro piattaforma.**
- 5. Abilità:** la ricerca e il monitoraggio delle attività, giocare ai videogiochi con un pubblico mirato e la produzione di giochi o modifiche su misura richiedono abilità di gioco e competenze tecniche. Alcune aree, come le chat all'interno del gioco, possono essere accessibili solo con un livello sufficientemente alto di competenze relative a un gioco specifico. Allo stesso modo, il livestreaming può sembrare un'attività facile e immediata, ma può richiedere una preparazione e una padronanza sostanziali prima di attirare il pubblico. **Per rendere efficaci gli interventi di P/CVE, le figure professionali P/CVE devono apprendere tali abilità o, alternativa più proficua, collaborare con esperti di giochi e aziende di videogiochi per costruire insieme interventi di P/CVE sofisticati con componenti di gioco.**
- 6. Finanziamenti:** non è insolito chiedere maggiori finanziamenti per tutte le aree della P/CVE. Tuttavia, nell'ambito dei giochi, gli interventi più sofisticati (ad esempio, un migliore design dei videogiochi, una gamification che vada oltre il "pontificare", ecc.) avranno più successo, in quanto il pubblico è abituato a contenuti professionali legati ai giochi. **Le aziende legate ai videogiochi potrebbero finanziare progetti di P/CVE da implementare nei loro giochi e sulle loro piattaforme, assicurando non solo un budget sufficiente per interventi sofisticati, ma anche garantendo che il progetto si adatti agli obiettivi e alle caratteristiche dello spazio di gioco in cui dovrebbe essere implementato, collaborando a stretto contatto con le figure professionali P/CVE coinvolte.**

- 7. Competenze:** analogamente, alcuni interventi di P/CVE, ad esempio quelli che cercano di produrre videogiochi su misura, richiedono competenze specialistiche. Ciò include non solo competenze tecniche e capacità di progettazione di giochi, ma anche risorse creative ed esperienza di narrazione di alta qualità in un contesto di gioco, ad esempio competenze nello sviluppo di giochi con un alto valore di intrattenimento. Anche i riferimenti culturali relativi al gioco, soprattutto sotto forma di appropriazione dell'estetica dei videogiochi, possono richiedere tali competenze. Allo stesso modo, mentre la gamification può sembrare semplice, gli interventi più sofisticati ed elaborati possono beneficiare di una prospettiva professionale. **Anche in questo caso, le aziende di videogiochi potrebbero trarre vantaggio dalla condivisione delle loro competenze con le figure professionali P/CVE con cui collaborano per garantire che gli interventi legati al gioco siano progettati in modo professionale, siano adatti allo spazio di gioco in questione e corrispondano alle aspettative delle comunità di gioco a cui le aziende si rivolgono.**

Raccomandazioni chiave per la cooperazione tra le figure professionali P/CVE e le aziende di tecnologia/videogiochi

Raccomandazioni

- 1. Scambio di conoscenze e informazioni:** i formati di scambio di conoscenze e informazioni sono essenziali per la collaborazione tra gli stakeholder tecnologici e le organizzazioni P/CVE. Le aziende del settore tecnologico/videoludico possono trarre vantaggio dallo scambio, ad esempio raccogliendo informazioni sulle recenti tendenze della propaganda, sui gruppi estremisti emergenti o sulla conoscenza di come e perché le figure estremiste si spostano da una piattaforma all'altra. Possono anche trarre vantaggio da una comprensione più approfondita delle campagne condotte nei loro giochi o sulle loro piattaforme, nonché dei problemi che le figure professionali P/CVE incontrano nel cercare di utilizzare questi spazi. Il GIFCT e la Rete di sensibilizzazione alla radicalizzazione (RAN) sono due organizzazioni che potrebbero fornire un quadro per tali formati di scambio, ma dovrebbero essere discussi anche altri meccanismi. Le figure professionali P/CVE possono trarre vantaggio da una comprensione più approfondita dei videogiochi, delle piattaforme e delle politiche aziendali, nonché dalle tendenze individuate dai moderatori dei contenuti, che spesso sono i primi a cogliere i cambiamenti nei discorsi. Idealmente, le aziende tecnologiche potrebbero supportare i professionisti P/CVE nel delineare gli spazi in cui le contromisure all'estremismo possono essere più necessarie e fornire loro un'introduzione alle pratiche e alle conoscenze subculturali necessarie per muoversi in questi spazi.
- 2. Formazione:** anche la fornitura di corsi di formazione e di materiale didattico può essere vantaggiosa per entrambe le parti. Le aziende del settore tecnologico/videoludico possiedono conoscenze specialistiche su tutti gli aspetti dei loro prodotti, compresi gli elementi di gioco, il design del gioco, le caratteristiche della piattaforma, il modo in cui generare reach negli spazi di gioco e così via, che sarebbero estremamente utili per le figure professionali P/CVE. Le organizzazioni P/CVE, d'altro canto, possono essere in grado di sostenere la formazione dei moderatori di contenuti e comunità nell'identificare e reagire alla propaganda estremista, fornire linee guida e raccomandazioni ai moderatori/streamer/utenti interessati e aiutare a giudicare i singoli casi difficili, ad esempio decidere se un utente che mostra un comportamento problematico debba essere indirizzato a una ONG che lavora sulla deradicalizzazione o alle forze dell'ordine.
- 3. Integrare gli approcci reattivi:** sebbene la cancellazione dei contenuti e il deplatforming delle figure in questione siano misure valide, è chiaro che non sono sufficienti. È necessario un approccio più olistico. Interventi e contromisure positivi potrebbero integrare questi approcci reattivi e gli sforzi esistenti di moderazione e regolamentazione per favorire comunità di gioco più sicure, positive e inclusive. Le figure professionali P/CVE dispongono delle competenze e degli strumenti necessari, sviluppati in altri contesti digitali, per supportare le aziende di videogiochi nella progettazione e nell'attuazione di tali interventi attivi e positivi. Pertanto, una collaborazione tra le aziende di videogiochi

e le figure professionali P/CVE potrebbe fornire opportunità fondamentali per prevenire proattivamente i discorsi estremisti negli spazi di gioco e costruire comunità di gioco in cui tutti i giocatori si sentano benvenuti.

- 4. Collaborazione diretta:** le collaborazioni dirette possono assumere diverse forme e verificarsi in tutte le fasi del progetto (pianificazione, progettazione, attuazione, valutazione). Le aziende del settore tecnologico/videoludico possono offrire la loro esperienza creativa e tecnica alle figure professionali P/CVE che cercano di creare progetti di P/CVE con elementi di gioco, sostenere la produzione di giochi e modifiche su misura, concedere ai professionisti P/CVE l'accesso alle chat di gioco, dare priorità e migliorare i contenuti P/CVE sulle loro piattaforme, contribuire a promuovere campagne di P/CVE, sostenere gli sforzi di contrasto dal basso verso l'alto guidati dalle loro comunità di utenti, testare e fornire feedback sulle misure di P/CVE pianificate e sostenere le valutazioni d'impatto con i dati raccolti su una campagna di P/CVE sulla loro piattaforma o nel loro gioco. La collaborazione diretta è probabilmente il modo più efficace per garantire che i progetti di P/CVE soddisfino le esigenze delle aziende di videogiochi nel rendere gli spazi di gioco più sicuri e le comunità di gioco spazi positivi di interazione privi di contenuti dannosi.
- 5. Collaborazione indiretta:** la collaborazione può avvenire anche in modo indiretto, ad esempio attraverso consultazioni informali e attività di consulenza, scambiando informazioni con le figure professionali P/CVE su nuove tendenze, contromisure e lezioni apprese, mostrando agli utenti delle loro piattaforme informazioni su come raggiungere e accedere al supporto delle figure professionali P/CVE, sostenendo gli sforzi di ricerca (ad esempio condividendo sondaggi all'interno della loro rete di giocatori) o semplicemente proteggendo le figure professionali P/CVE dal blocco o dalla cancellazione dei loro account quando i gruppi estremisti organizzano shitstorm coordinate contro di loro o istigano centinaia di utenti a segnalare un account P/CVE. Questo tipo di collaborazione può anche comportare il collegamento delle figure professionali P/CVE con atleti di e-sport, club e associazioni di gioco, nonché con streamer di successo e influencer di videogiochi, che potrebbero poi prendere parte alle campagne P/CVE.
- 6. Finanziamenti:** infine, le aziende del settore tecnologico/videoludico possono sostenere finanziariamente gli sforzi di P/CVE, ad esempio fornendo fondi a progetti e organizzazioni che cercano di implementare misure di P/CVE creative, innovative e promettenti sulle loro piattaforme o nei loro videogiochi o finanziando la ricerca sul gioco e l'estremismo, ad esempio attraverso l'Extremism and Gaming Research Network. In qualità di finanziatori, queste aziende potrebbero collaborare a stretto contatto con le figure professionali P/CVE nella progettazione e nell'implementazione delle misure di P/CVE più adatte a un particolare gioco o piattaforma e garantire che il progetto sia adatto sia alle caratteristiche dello spazio di gioco in questione sia alla specifica comunità di gioco a cui l'azienda si rivolge.

Ulteriori letture

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 su 'Gaming and Gamification in Extremism and PCVE Interventions'. https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y

Informazioni sull'autrice:

Linda Schlegel è dottoranda presso la Goethe University di Francoforte e ricercatrice presso modus|zad e il Peace Research Institute di Francoforte. È anche membro fondatore dell'Extremism and Gaming Research Network. I suoi interessi di ricerca includono la gamification, il gioco e il (contro)estremismo e la narrazione nelle campagne incentrate sulla P/CVE.

Bibliografia

- Anti-Defamation League. (29 aprile 2020). *This is not a game: How Steam harbors extremists*. <https://www.adl.org/steamextremism>
- Anti-Defamation League. (18 luglio 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, pp. 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 (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. (3 marzo 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), pp. 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), pp. 17-31. <https://www.ijstor.org/stable/26681906>
- Davey, J. (12 agosto 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". 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/1AatJSq8vhXenjnvXHFrsPLmxyH4aONRU/view>
- GamesBeat. (5 maggio 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), pp. 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), pp. 211-221. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0016997>

Griffith, M. (25 febbraio 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>

Radicalisation Awareness Network. (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

Radicalisation Awareness Network. (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

Radicalisation Awareness Network. (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*. Pubblicato 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), pp. 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, pp. 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. Di prossima pubblicazione.

PER REPERIRE INFORMAZIONI SULL'UE

Online

Informazioni sull'Unione europea in tutte le lingue ufficiali dell'UE sono disponibili sul sito web Europa all'indirizzo: https://european-union.europa.eu/index_it

Pubblicazioni dell'UE

È possibile scaricare o ordinare pubblicazioni dell'UE gratuite e a pagamento da: <https://op.europa.eu/en/publications>. È possibile ottenere più copie di una pubblicazione gratuita contattando Europe Direct o il centro d'informazione locale (vedere https://europa.eu/european-union/contact_en).

Diritto dell'Unione e documenti correlati

Per accedere alle informazioni giuridiche dell'UE, compresa tutta la legislazione dell'UE a partire dal 1952 nelle versioni in tutte le lingue ufficiali, consultare il sito EUR-Lex all'indirizzo: <http://eur-lex.europa.eu>

Dati aperti dell'UE

Il portale Open Data dell'UE (<https://data.europa.eu/en>) fornisce l'accesso ai set di dati dell'UE. È possibile scaricare e riutilizzare gratuitamente i dati a fini commerciali e non commerciali.

Radicalisation Awareness Network

RANI

Practitioners



Publications Office
of the European Union