



**Ar spēlēm saistīta satura un vides  
ļauņprātīgas izmantošanas  
apkarošana:  
iedvesmojoša prakse un sadarbības  
iespējas ar tehnoloģiju  
uzņēmumiem**

Autore: **Linda Šlēģe** (*Linda Schlegel*),  
RAN ekspertu grupas locekle

Radicalisation Awareness Network

**RAN**   
Practitioners

**Ar spēlēm saistīta satura un vides  
ļauņprātīgas izmantošanas apkarošana:  
iedvesmojoša prakse un sadarbības  
iespējas ar tehnoloģiju uzņēmumiem**

## JURIDISKS PAZIŅOJUMS

Šis dokuments ir sagatavots Eiropas Komisijai, taču tas atspoguļo tikai autoru uzskatus, un Eiropas Komisija nav atbildīga par sekām, kas izriet no šīs publikācijas atkārtotas izmantošanas. Plašāka informācija par Eiropas Savienību ir pieejama internetā ([https://european-union.europa.eu/index\\_lv](https://european-union.europa.eu/index_lv)).

Luksemburga: Eiropas Savienības Publikāciju birojs, 2022

© Eiropas Savienība, 2022



Eiropas Komisijas dokumentu atkārtotas izmantošanas politika tiek īstenota ar Komisijas 2011. gada 12. decembra Lēmumu 2011/833/ES par Komisijas dokumentu atkalizmantošanu (OV L 330, 14.12.2011., 39. lpp.). Ja nav norādīts citādi, šī dokumenta atkalizmantošana ir atļauta saskaņā ar *Creative Commons Attribution 4.0 International* (CC-BY 4.0) licenci (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Tas nozīmē, ka ir atļauta atkalizmantošana, ja tiek sniegta pienācīga atsauce un norādīti grozījumi.

Lai izmantotu vai reproducētu saturu, kas nepieder Eiropas Savienībai, jums, iespējams, būs jālūdz atļauja tieši attiecīgajiem tiesību subjektiem.

## Ievads

Ekstrēmistu potenciālā videospēļu, spēļu (blakus) platformu un ar spēlēm saistīta satura izmantošana pēdējos gados ir kļuvusi par arvien biežāk apspriestu jautājumu. Starptautiskās organizācijas, politikas veidotāji, tehnoloģiju uzņēmumi, pētnieki un praktiķi pievērš lielu uzmanību tam, kā un kāpēc dažādas ideoloģiskās izcelsmes ekstrēmistu grupas izmanto spēļu saturu un vidi un kā tas var ietekmēt propagandas izplatību, kā arī radikalizācijas un vervēšanas procesus <sup>(1)</sup>. Ir skaidrs, ka ekstrēmisti ir izmantojuši videospēles un spēļu tērzēšanu <sup>(2)</sup>, kā arī spēļu (blakus) platformas, piemēram, *Steam* vai *DLive*, lai izplatītu propagandu, uzbrukumus straumēšanas laikā un sazinātos gan savā starpā, gan ar personām, kuras ir pakļautas potenciālam radikalizēšanas riskam <sup>(3)</sup>. Tāpat viņi savā propagandas produkcijā ir iestrādājuši un piesavinājuši ar spēlēm saistītu saturu un estētiku <sup>(4)</sup> un centušies savu sekotāju pieredzi pārvērst spēlē <sup>(5)</sup>.

Spēļu, spēļu vides un ar spēlēm saistīta satura izmantošana ir nopietna problēma. Spēļu nozarei un spēļu (blakus) platformām ir pienākums rūpēties par to, lai visi spēlētāji un lietotāji viņu spēļu kopienās būtu drošībā un pasargāti no kaitīgas uzvedības, tostarp no ekstrēmisma <sup>(6)</sup>. Spēlētāji un visas spēļu kopienas cieš no naidpilna satura, ar ko viņi saskaras spēļu vidē, kā rezultātā daudzi izstājas no šādām kopienām <sup>(7)</sup>. Spēļu uzņēmumu un spēļu

(blakus) platformu īstenotie pretpasākumi ir ļoti atšķirīgi, jo katrs uzņēmums piemēro atšķirīgus standartus satura regulēšanai, noteikumiem, izslēgšanai no platformas, lietotāju aizliegšanai, noteiktu terminu izslēgšanai, tērzēšanas uzraudzībai utt. Dažas spēļu (blakus) platformas un uzņēmumi, kas piedāvā ar spēlēm saistītus produktus, arī ir pievienojušies Globālajam interneta forumam terorisma apkarošanai (*GIFCT*), lai cīnītos pret ekstrēmismu savās telpās <sup>(8)</sup>.

Tomēr, neskatoties uz citu sociālo tīklu uzņēmumu pieredzi, ka ir nepieciešami proaktīvi, pozitīvi pasākumi, lai apkarotu ekstrēmismu, daudzi spēļu nozares līdz šim īstenotie pasākumi parasti ir tikai reaģējoši pasākumi, piemēram, izņemt saturu, kas tiek uzskatīts par attiecīgās spēļu vides kopienas standartu pārkāpumu. No otras puses, vardarbīga ekstrēmisma novēršanas un apkarošanas (*P/CVE*) speciālisti ir sākuši izmēģināt aktīvus, pozitīvus intervences pasākumus spēļu jomā un ir centušies savos projektos iekļaut spēles, spēļu vides un ar spēlēm saistītu saturu. Šādi proaktīvi pasākumi ir ļoti svarīgi holistiskai pieejai pret ekstrēmismu spēļu vidē un var palīdzēt padarīt videospēļu spēlēšanu un spēļu (blakus) platformu izmantošanu par drošāku, pozitīvāku un iekļaujošāku pieredzi visiem lietotājiem, kā arī novērst spēlētāju un lietotāju, kuri vēlas atbrīvoties no naidīga satura un personām, aizplūšanu. **Lai gan noņemšana no platformas, pārvaldīšana un citas regulējošas darbības ir svarīgas, pozitīva intervence var papildināt esošās reaģējošās pieejas, atbalstīt aktīvu pozitīvas saziņas veicināšanu spēļu vidē un sniegt labumu drošu spēļu kopienu attīstībai bez ekstrēmistu satura.** Citiem vārdiem sakot, pozitīva *P/CVE* intervence var kļūt par atbalstu spēļu nozares pienākuma rūpēties par saviem spēlētājiem izpildē.

Šī *RAN* praktiķu darba mērķis ir iedvesmot tehnoloģiju un spēļu kopienu dalībniekus sadarboties ar *P/CVE* praktiķiem un atbalstīt ar spēlēm saistītus preventīvo pasākumu projektus. Šim nolūkam ir detalizēti aprakstīti seši galvenie ieteikumi tehnoloģiju nozarei un vairākas sadarbības iespējas (skatīt 16. lpp.). Šajā rakstā ir izklāstīta virkne iedvesmojošas prakses piemēru, ko *P/CVE* speciālisti ir ieviesuši spēļu jomā, lai cīnītos pret ekstrēmismu, kas izmanto šo vidi, un nodrošinātu papildinošas pozitīvas pieejas izslēgšanai no platformas un citiem pasākumiem. Kā norādīts šajā rakstā, videospēles, saziņas iespējas spēles laikā, spēļu (blakus) platformas un cits ar spēlēm saistīts saturs var atbalstīt *P/CVE* centienus un veicināt pozitīvāku, veselīgāku un drošāku pieredzi visu vecumu spēlētājiem un lietotājiem. Kļūs tomēr pilnīgi skaidrs, ka spēļu nozare, spēļu (blakus) platformas un citas ar spēlēm saistītas personas un organizācijas gūtu labumu no ciešākas sadarbības ar *P/CVE* speciālistiem, lai pilnībā izmantotu *P/CVE* projektu potenciālu, padarot spēļu vidi par drošāku un iekļaujošāku sociālo vidi, kā arī izmantotu videospēles pozitīvām sociālajām pārmaiņām. Līdz ar

<sup>(1)</sup> Ekstrēmisma un spēļu pētniecības tīkls, *State of Play: Reviewing the Literature on Gaming & Extremism*.

<sup>(2)</sup> *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.*

<sup>(3)</sup> *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.*

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

<sup>(5)</sup> *Schlegel, Jumanji Extremism: How games and gamification could facilitate radicalization processes.*

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

<sup>(7)</sup> *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.*

<sup>(8)</sup> Skatīt: <https://gifct.org/>

to pēc iedvesmojošās prakses izklāsta raksts pievēršas potenciālajām sadarbības jomām starp *P/CVE* speciālistiem un spēļu nozari vai spēļu (blakus) platformām, kā arī diskusijai par sadarbības veidiem, kas būtu izdevīgi abām pusēm. Visi iekļautie prakses piemēri papildināti ar attiecīgo prakses autoru kontaktinformāciju, lai atvieglotu saziņu un informācijas apmaiņu.

## Kā *P/CVE* jomā izmantot spēles, spēļu (blakus) platformas un ar spēlēm saistītu saturu?

Ir dažādas iespējas, kā *P/CVE* jomā izmantot videospēles, spēļu (blakus) platformas un ar spēlēm saistītu saturu un radīt lietotājiem kopumā drošāku pieredzi. **Spēļu un tehnoloģiju uzņēmumiem, spēļu izstrādātājiem un spēļu asociācijām ir dažādas iespējas sadarboties ar *P/CVE* speciālistiem** <sup>(9)</sup>:

- 1. Pēc pasūtījuma ražotas videospēles:** *P/CVE* kontekstā spēļu uzņēmumi var izstrādāt paši vai atbalstīt īpaši pielāgotu videospēļu izstrādi saistībā ar dažādām tēmām, piemēram, par radikalizāciju vai cīņu pret naida runu. Teorētiski *P/CVE* kontekstā var izmantot jebkuru videospēļu žanru – no vienkāršām viktorinām un lēmumu pieņemšanas spēlēm līdz stāstos balstītām lomu spēlēm un beidzot ar sarežģītām (atvērtās pasaules) piedzīvojumu vai stratēģijas spēlēm un pat šaujampēlēm no pirmās personas skatpunkta.
- 2. Esošo videospēļu modifikācija:** esošo spēļu modificēšana var ļaut pielāgot spēles *P/CVE* kontekstam, neizstrādājot īpaši pielāgotu spēli un iesaistot esošās spēļu kopienas *P/CVE* pasākumos. Lai gan smilškastes spēles, piemēram, *Minecraft*, var būt īpaši viegli modificējamas, teorētiski izmaiņas var izstrādāt katrai esošajai videospēlei, ko spēļu uzņēmumi un *P/CVE* speciālisti uzskata par piemērotām, piemēram, lai aizstātu ekstrēmistisku saturu ar pozitīvām modifikācijām, palielinātu noturību, izplatītu pretējus un alternatīvus stāstījumus vai tamlīdzīgiem mērķiem.
- 3. Spēles gaitā veiktās saziņas funkciju izmantošana:** daudzām mūsdienu videospēlēm ir iebūvētas saziņas funkcijas, piemēram, (balss vai teksta) tērzēšana, kas bieži vien sniedz iespēju sazināties gan ar draugiem, gan ar svešiniekiem. Spēļu uzņēmumi varētu veicināt pozitīvu atmosfēru šādās tērzēšanas vidēs, piešķirot *P/CVE* speciālistiem piekļuvi šīm saziņas funkcijām, lai sazinātos ar spēlētājiem, sniegtu norādījumus par to, kā reaģēt uz ekstrēmistisku saturu, un, iespējams, konstatēt un sazināties ar riskam pakļautajiem spēlētājiem.
- 4. Spēlēt spēles, lai uzsāktu saziņu:** esošās spēles var izmantot arī kā rīkus sarunu uzsākšanai, lai piekļūtu mērķauditorijai. Spēļu uzņēmumi, e-sporta asociācijas un citas ar spēlēm saistītas organizācijas varētu sadarboties ar *P/CVE* speciālistiem, piemēram, rīkojot kopīgus (digitālos vai klātienēs) spēļu turnīrus, veicinot videospēļu izmantošanu darbā ar jaunatni vai kopīgi strādājot pie videospēļu izmantošanas labiem nolūkiem, piemēram, veicināt zināšanas par to, kā videospēles rada sociālu ieguvumu.
- 5. Klātbūtne spēļu (blakus) platformās:** spēļu (blakus) platformas, tāpat kā citas digitālās platformas, sniedz dažādas iespējas *P/CVE* speciālistiem izplatīt saturu un sazināties ar mērķauditorijām <sup>(10)</sup>. Katra platforma sniedz dažādas iespējas un prasa dažāda veida saturu. *P/CVE* projekti varētu ietvert, piemēram, *Discord* servera izveidi, digitālo jaunatnes darbu *Steam* forumos, *P/CVE* satura tiešraides straumēšanu pakalpojumā *Twitch* vai ietekmīgu straumētāju ar lielu auditoriju atbalstīšanu, lai novērstu naidīgus komentārus viņu *DLive* datu plūsmā. Spēļu (blakus) platformas varētu atbalstīt šādus centienus, lai padarītu viņu kopienas drošākas un iekļaujošākas un pretdarboties ekstrēmistu lietotājiem vai saturam šajā vidē.
- 6. Spēļu (kultūras) atsauču izmantošana:** spēļu kultūras atsauces ietver tiešu atsauču izmantošanu uz populārām videospēlēm, spēlētāju valodas iekļaušanu (piemēram, “respaunoties”) <sup>(11)</sup> un videospēļu vizuālā stila un estētikas pieņemšanu kontekstā, kas nav saistīts ar spēlēm, piemēram, teksta saziņā vai (atspēkojošu) stāstījumu kampaņas video. Iespējamais pielietojums ir daudzveidīgs un nodrošina plašas iespējas radoši izmantot subkultūras zināšanas par spēļu kultūru *P/CVE* kampaņās un tehnoloģiju un spēļu

<sup>(9)</sup> RAN, *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*, 3. lpp.

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

<sup>(11)</sup> Respaunoties (*respawn*) attiecas uz videospēļu avatāra atkārtotu parādīšanos pēc tā nogalināšanas.

uzņēmumiem, lai nodrošinātu, ka viņu spēles tiek izmantotas pozitīvam saturam, nostājoties pret ekstrēmismu.

- 7. Spēliskošana:** spēliskošana attiecas uz “spēļu dizaina elementu izmantošanu ārpus spēles konteksta” (12), proti, spēles komponentu, piemēram, punktu, rezultātu tablo, nozīmīšu, rangu, uzdevumu / misiju, ģildes utt., pārvietošanu uz kontekstiem, kas tradicionāli netiek saistīti ar spēļu vidi. Šo metodi izmanto dažādos apstākļos, tostarp izglītības un ar darbu saistītās jomās, un tā, nodrošinot izklaidi, pozitīvu iedrošinājumu, draudzīgu konkurenci un kompetences sajūtu, var palielināt lietotāju motivāciju mijiedarboties ar saturu vai veikt “vēlamu” darbību (13). Teorētiski spēliskošanas elementus varētu izmantot gan tiešsaistes, gan bezsaistes *P/CVE* projektos, un tos var ieviest dažādās platformās, piemēram, izmantojot attēlu parakstu konkursus pakalpojumā *Instagram*, uzdevumus vai izaicinājumus vietnē *TikTok* vai vācot punktus par *Twitter* ziņām (14).

---

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

(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*.

## Iedvesmojošas prakses piemēri

Vispārīgi runājot, videospēles, spēļu vide un spēļu saturs *P/CVE* projektos nav bijis plaši izmantots. Tādējādi ar spēlēm saistīto elementu skaits, ko izmanto *P/CVE* speciālisti, un kampaņu kopums, no kuriem izvēlēties iedvesmojošas prakses piemērus, ir salīdzinoši ierobežots. Neskatoties uz to, virknē projektu ir uzsākta spēļu iekļaušana *P/CVE* kontekstā. **Tālāk sniegtais saraksts ir provizorisks pārskats par iedvesmojošas *P/CVE* prakses piemēriem, kas satur ar spēlēm saistītus komponentus, un tas ir aicinājums tehnoloģiju uzņēmumiem, spēļu firmām un spēļu asociācijām pievērst uzmanību šajā jomā jau paveiktajam iedvesmojošajam darbam un uzlabot savstarpējo sadarbību ar spēlētājiem un *P/CVE* speciālistiem, lai vairotu spēļu vides drošību, izmantotu spēļu pozitīvo ietekmi un veicinātu tolerantākas, pozitīvākas un iekļaujošākas spēļu kopienas.**

### Videospēļu izstrāde pēc pasūtījuma

#### DECOUNT

**Kopsavilkums:** *DECOUNT* ir lēmumu pieņemšanas spēle, ko izstrādājis un izlaidis Austrijas organizāciju konsorcijs. Tā ir paredzēta jauniešiem un ļauj spēlētājiem uzzināt vairāk par mehānismiem un procesiem, kas potenciāli veicina radikalizāciju, kā arī par iespējām kavēt šādus procesus, izmantojot interaktīvu spēli. To var spēlēt vācu vai angļu valodā, un to izstrādāja gan agrāk radikalizēti cilvēki, gan pusaudžu spēļu testētāji, kuri sniedza atsauksmes gan par spēles saturu, gan stilu. Spēlētāji var izvēlēties vienu no četriem stāstiem – divus par labējo ekstrēmistu radikalizāciju un divus par islāmistu radikalizāciju ar diviem vīriešu un diviem sieviešu stāstiem – un pieņemt lēmumus par četriem galvenajiem varoņiem, virzot viņus uz radikalizācijas ceļu vai prom no tā. Sākumā lēmumi šķiet nekaitīgi vai pat maznozīmīgi, taču situācija pakāpeniski saasinās.

**Galvenās īpašības:** *DECOUNT* tiek īpaši izcelta, jo tā koncentrējas uz vienu no galvenajām spēļu iezīmēm, proti, ātru lēmumu pieņemšanu ar ierobežotu pieejamo informāciju, lai izceltu individuālo rīcību radikalizācijas procesu apkarošanā vai veicināšanā. To galvenokārt virza personāžu vadīts stāstījums, nevis grandiozs vizuālais materiāls, cīņas ainas vai atklātas pasaules izpēte, taču, tā kā tā tika izstrādāta sadarbībā ar profesionāliem spēļu dizaineriem, spēle tomēr izskatās un rada profesionālas spēles “sajūtu”. Balstot spēli uz agrāk radikalizētu personu pieredzi un testējot to ar jauniešiem, palielinājās iespēja, ka mērķauditorija to uztvers kā pievilcīgu un saistošu.

**Tīmekļa vietne:** [www.extremismus.info](http://www.extremismus.info)

**Kontaktpersona:** Daniela Pizu (*Daniela PISOIU*), [contact@extremismus.info](mailto:contact@extremismus.info)

#### Gali Fakta

**Kopsavilkums:** *Gali Fakta* ir imunitātes pret dezinformāciju veidošanas un medijpratības spēle, ko izstrādājusi *Moonshot* un kas ir paredzēta Indonēzijas auditorijai. Spēles dizains ir balstīts uz ģimenes tērēšanas grupu, un spēlētāji var vākt punktus, pareizi atbildot un reaģējot uz vairākām situācijām, kas saistītas ar medijpratības nodarbībām. Ja spēlētāji atbild nepareizi, viņi var zaudēt punktus un saņemt informāciju par pareizo atbildi no spēles varoņa.

**Galvenās īpašības:** *Gali Fakta* ir iekļauta šeit, jo tā tika izstrādāta ar Indonēzijas spēļu uzņēmuma palīdzību un izplatīta, izmantojot *Moonshot* novirzīšanas metodi, proti, tā tika rādīta tikai tiem lietotājiem, kuri tiešsaistē meklēja dezinformāciju, kas nodrošināja satura atbilstību Indonēzijas kontekstam un sasniedza vēlamu mērķauditoriju. Vēl viena svarīga projekta īpašība ir tā, ka spēle tika ne tikai pārbaudīta ar mērķauditorijas palīdzību, bet ieviešanas posmā tika arī pastāvīgi pielāgota, ņemot vērā spēlētāju noturēšanas un atgriešanās līmeni. Būtiski, ka iesaistīšanās spēlē tika tieši salīdzināta ar tīmekļa vietni bez spēles. Lietotāji vidēji pavadīja vairāk nekā 5 minūtes, iesaistoties medijpratības spēlē un tikai 26 sekundes medijpratības vietnēs, proti, spēle radīja vidēji 12 reizes ilgāku iesaistīšanos nekā situācija bez spēles, – pieaugums par vairāk nekā 1000 %, kas apliecina spēļu un spēļu satura potenciālu *P/CVE* jomā.



Timekļa vietne: <https://moonshotteam.com/>

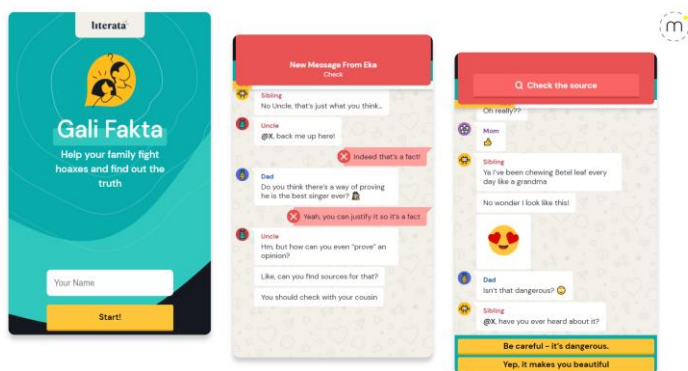
<https://moonshotteam.com/resource/advancing-media-literacy-in-indonesia-building-resilience-and-measuring-behavior-change/>

Kontaktpersona: Reičela Fīldena (*Rachel Fielden*), [rachel@moonshotteam.com](mailto: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.



Ekrānuzņēmumi no *DECOUNT* (augšā) un *Gali Fakta* (apakšā)

Ir vairākas papildu spēles *P/CVE* un dezinformācijas apkarošanas jomā, kuras ir vērts šeit pieminēt. Tās iekļauj: *Flashpoint* <sup>(15)</sup>, *Klif* <sup>(16)</sup>, *ISIS the End* <sup>(17)</sup>, *Leon's Identitāt* <sup>(18)</sup>, *GAMER* projekts <sup>(19)</sup> un dažādas citas spēles, piemēram, dažādu Apvienoto Nāciju Organizācijas projektu kontekstā izstrādātās spēles <sup>(20)</sup>. **Šķiet, ka pēc pasūtījuma veidotu videospēļu izstrāde ir galvenais veids, kā *P/CVE* speciālisti ir centušies iekļaut spēles savos projektos, kas sniedz nepārprotamu iespēju sadarboties ar spēļu uzņēmumiem, lai *P/CVE* kontekstam izstrādātu vēl labākas videospēles un izmantotu iepriekš aprakstītos daudzsološos rezultātus.** Interesanti, ka šīs spēles parasti ietilpst sākotnējo preventīvo pasākumu lokā, tas ir, tās ir paredzētas neradikalizētai auditorijai, kas liecina, ka spēļu uzņēmumiem nebūtu jāiesaistās tieša atspēkojuma veidošanā, lai sadarbotos ar *P/CVE*

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

<sup>(16)</sup> Skatīt: <https://www.klif-game.nl/> [nīderlandiešu valodā]. Lai iegūtu papildu informāciju un pieteikšanās paroli, lūdzu, sazinieties ar [reinout@kleinebeerfilm.nl](mailto:reinout@kleinebeerfilm.nl).

<sup>(17)</sup> Skatīt: <https://isistheend.com/#Accueil> [franču valodā].

<sup>(18)</sup> Skatīt: <https://leon.nrw.de/> [vācu valodā].

<sup>(19)</sup> *GAMER* projekts izstrādāja *Massive Online Battle Arena (MOBA)* spēli, kas atspoguļo populāras *MOBA*, piemēram, *League of Legends*. Spēles nosaukums un saite uz to tiek slēpta drošības apsvērumu dēļ, taču ar projekta vadītāju var sazināties, lai iegūtu plašāku informāciju, izmantojot e-pasta adresi [georgew@labenevolencija.org](mailto:georgew@labenevolencija.org). Nesenais RAN tīmekļseminārs sniedza arī dziļāku ieskatu *GAMER* projektā: [https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k\\_xW7Y](https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y).

<sup>(20)</sup> Skatīt: <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>



speciālistiem. Drīzāk šādas sadarbības galvenie mērķi varētu būt noturības veidošana un auditorijas imunitātes stiprināšana.

Pretēji pastāvīgajai (bet nepamatotajai) stigmatizēšanai, kas saistīta ar videospēļu negatīvo ietekmi <sup>(21)</sup>, spēlēm var būt virkne pozitīvu efektu, tostarp tās veicina sociāli pozitīvu uzvedību, palīdz paskatīties no cita skatu punkta, mazina stereotipus, vairo empātiju un zināšanas par mierīgu konfliktu risināšanu <sup>(22)</sup>. **Spēļu uzņēmumi un spēļu dizaineri varētu sadarboties ar P/CVE speciālistiem, lai izstrādātu spēles, kas pozitīvi ietekmē noturību pret radikalizāciju, radītu spēlētājiem imunitāti pret to vai izglītotu spēlētājus par saistītiem jautājumiem. To darot, viņi varētu vēl vairāk uzsvērt spēļu pozitīvos rezultātus un turpināt stiprināt pārliecību, ka spēles ir vērtīgi instrumenti pozitīvām sociālajām pārmaiņām.**

Tāpat P/CVE speciālisti varētu sniegt atbalstu spēļu uzņēmumiem, lai jaunās (plaši spēlētās) videospēlēs izstrādē un ražošanas fāzē iekļautu sižetus, kas saistīti ar radikalizāciju un ekstrēmismu. Šādas konsultācijas varētu ne tikai sniegt spēļu uzņēmumiem būtisku informāciju, lai pareizi attēlotu šādas problēmas spēlēs, bet arī nodrošināt, ka šīs tēmas var droši iekļaut plaši spēlētās spēlēs, neriskējot, piemēram, ar iespējamu ekstrēmistu naratīvu normalizēšanos spēļu ietvaros.

Turklāt daudzas esošās P/CVE spēles tika izveidotas ar acīmredzamiem budžeta ierobežojumiem, kas noveda pie samērā vienkāršas (binārās) lēmumu pieņemšanas kā galvenā spēlēšanas veida un paļaušanās uz tekstā balstītu spēli. Piemēram, vairākas spēles izmanto grupu tērzēšanu kā veidu, kā virzīt stāstījuma gaitu – tas var būt vienkāršāk un lētāk nekā veidot sižetus vai atvērtās pasaules spēles, taču, iespējams, arī mazāk aizraujoši. Turklāt lielākā daļa, ja ne visas no šīm spēlēm koncentrējas uz nopietnu saturu, un šķiet, ka daudz mazāks uzsvars ir likts uz augstas izklaides vērtības, “jautras” spēles vai nenopietna sižeta radīšanu. **Profesionāli spēļu dizaineri un spēļu uzņēmumi varētu arī sniegt atbalstu P/CVE speciālistiem, uzlabojot turpmāko pielāgoto videospēļu izklaides vērtību un vēstījumu. Šāda sadarbība var arī veicināt lielāku P/CVE spēļu dažādību, atbalstīt pāreju no lēmumu pieņemšanā balstītām spēlēm uz brīvāku spēli un galu galā ļaut ražot izsmalcinātas videospēles.**

## Esošo videospēļu modifikācija

Cik autoram zināms, nav publiski pieejamas informācijas par esošo videospēļu modifikācijām, kas ir izstrādātas tieši P/CVE projekta kontekstā vai ar skaidru mērķi vērsties pret radikalizāciju, ekstrēmismu vai naida runu. Iespējams, ka šādas modifikācijas ir izstrādājušas personas, ievērojot augšupejošu hierarhiju, bet ne oficiāli P/CVE speciālisti. Tāpēc modifikācijas piedāvā līdz šim lielā mērā neizpētītu P/CVE potenciālu. Esošo spēļu pārveidošana var būt ērts veids, kā izmantot populāro videospēļu pievilcību, kuras mērķauditorijai jau patīk, un samazināt laiku un finanšu resursus, kas spēļu uzņēmumiem, spēļu dizaineriem un P/CVE speciālistiem būtu jāvelta ar spēlēm saistītas intervences pasākumu izstrādei.

**Spēļu dizaineri un videospēļu izstrādes uzņēmumi var būt īpaši piemēroti subjekti, lai sadarbotos ar P/CVE speciālistiem, izstrādājot un izlaižot modifikācijas ar P/CVE saturu, lai nodrošinātu augstu modifikācijas kvalitāti, kā arī to vispārējo piemērotību galvenajai spēlei. Šādi rīkojoties, šie uzņēmumi varētu piedāvāt saviem spēlētājiem papildu (blakus) stāstus vai papildu veidus, kā uzvarēt spēlē, vienlaikus pozitīvi ietekmējot ekstrēmisma un radikalizācijas novēršanu.** Piemēram, vairāki spēlētāji ir mēģinājuši pabeigt šaujampēles no pirmās personas skatpunkta, nevienu nenogalinot <sup>(23)</sup>. Kopā ar P/CVE speciālistiem izstrādātie modeļi varētu piesaistīt spēlētājus, kuri meklē šādu neparastu spēļu pieredzi vai izaicinājumus, un vienlaikus sniegtu iespēju izglītot spēlētājus par nevardarbīgu konfliktu risināšanu.

Turklāt esošās populārās spēles ir pielāgotas izglītības kontekstiem, tostarp izglītošanai par mieru, konfliktu risināšanu un saistītām jomām <sup>(24)</sup>. **Spēļu uzņēmumi varētu sadarboties ar P/CVE speciālistiem, lai pielāgotu savas esošās spēles ekstrēmisma un radikalizācijas novēršanas vai pretošanās spēļu uzlabošanas (imunizācijas) kontekstam. Tādējādi tiktu radīta iespēja vēl vairāk uzsvērt videospēļu**

<sup>(21)</sup> American Psychological Association (Amerikas Psiholoģijas asociācija). APA Reaffirms Position on Violent Video Games and Violent Behavior.

<sup>(22)</sup> 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*.

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

<sup>(24)</sup> Darvasi, *Empathy, perspective and complicity: how digital games can support peace education and conflict resolution*.

Skatīt arī: <https://education.minecraft.net/>

sociāli pozitīvo ietekmi un mudināt pedagogus un jaunatnes darbiniekus izmantot viņu spēles kā rīkus savā darbā.

## Spēles gaitā veiktās saziņas funkciju izmantošana

Tāpat *P/CVE* speciālisti, iespējams, praktisku piekļuves problēmu dēļ, ir reti izmantojuši spēļu saziņas līdzekļus, piemēram, videospēļu tērzēšanu. Lai efektīvi izmantotu spēles funkcijas, ir jāspēlē spēle un jāiesaistās kopienā, kas prasītu, lai praktiķi daļu sava darba laika pavada spēlējot un veidojot komunikāciju ar citiem spēles dalībniekiem. Tas prasa arī iesaistīšanos reāllaikā, piemēram, grupu tērzēšanā, kas var būt visaktīvākā ārpus parastā darba laika. Turklāt šobrīd nav skaidrs, kuras (ja tādas ir) spēles (visvairāk) izmanto ekstrēmistu grupas.

**Spēļu uzņēmumi varētu gūt labumu no sadarbības ar *P/CVE* speciālistiem, lai noteiktu, kuras (ja tādas ir) viņu spēles izmanto ekstrēmisti vai radikalizētas personas, un pēc tam, kā īstenot *P/CVE* pasākumus, lai padarītu spēles drošākas, iekļaujošas un bez ekstrēmisma.** Pēc tam, kad tiktu piešķirta piekļuve spēļu komunikācijas funkcijām, *P/CVE* speciālisti spēles kontekstā varētu izmēģināt iedibināto digitālo *P/CVE* praksi, piemēram, digitālo jaunatnes darbu. Viņi varētu arī palīdzēt uzraudzīt un analizēt spēles komunikāciju, lai identificētu problemātiskus diskursus vai riskam pakļautus lietotājus. Tas būtu nozīmīgs solis, lai īstenotu aktīvus pasākumus, lai ne tikai dzēstu saturu vai noteiktu lietotājiem aizliegumu, bet arī identificētu riskam pakļautās personas un strādātu ar tām, pirms tās radikalizējas. Ņemot vērā to, ka Apvienoto Nāciju Organizācijas Pretterrorisma biroja neseno veiktajā pētījumā konstatēts, ka daudzi spēlētāji pamet spēļu kopienas, kurās viņi konstatē ekstrēmistisku, rasistisku, antisemitisku, naidīgu, homofobisku vai cita veida toksisku saturu <sup>(25)</sup>, un ka, aktīvi cīnoties pret tāda saturs izplatību sadarbībā ar *P/CVE* speciālistiem, spēļu uzņēmumi varētu veicināt pozitīvāku atmosfēru savu spēlētāju vidū un novērst, ka spēlētāji pamet šo vidi.

## Spēlēt spēles, lai uzsāktu saziņu

### *Cops vs Kids* un *Gamen Met De Politie*

**Kopsavilkums:** *Cops vs Kids*, ko ierosināja un īsteno Ziemeļjorkšīras policija (Apvienotā Karaliste), un *Gamen Met De Politie* (Spēle ar policiju), ko ierosināja un īsteno Nīderlandes policija, darbojas pēc tāda paša pieņēmuma: spēlējot videospēles ar jauniešiem, policijas dienesti var izveidot saziņas kanālus (potenciāli neaizsargātai) auditorijai, kas citādi būtu grūti sasniedzama. Izmantojot kopīgu spēļu pieredzi, var pārvarēt šķēršļus un nedrošību, var uzsākt sarunas par dažādiem jautājumiem, un jaunieši var justies ērti, lai vērstos pie policijas darbiniekiem ar jautājumiem un bažām. Abos projektos tika izmantotas populāras esošās videospēles, lai sasniegtu auditoriju, kas ir pazīstama ar tādām spēlēm kā *Fifa* vai *Rocket League*.

**Galvenās īpašības:** *Cops vs Kids* un *Gamen Met De Politie* ir intereses vērti projekti, jo tajos tiek mēģināts izmantot un balstīties uz plaši pazīstamu videospēļu popularitāti, lai nojauktu komunikācijas barjeras un sadarbotos ar jauniešiem un potenciāli grūti sasniedzamām vai neaizsargātām auditorijām. Esošo spēļu izmantošana uz esošajām konsolēm nodrošina, ka pieeja ir viegli uzstādāma un pielāgojama dažādiem (valsts vai vietēja mēroga) apstākļiem, jo neprasa lielus (finanšu) resursus vai apmācības; tā izmanto to, kas jau pastāv un kas ir pazīstams auditorijai. Abi projekti parāda, ka šo pieeju var izmantot gan tiešsaistes, gan bezsaistes saziņai ar mērķauditorijām: *Gamen Met De Politie* tika īstenots tiešsaistē, savukārt *Cops vs Kids* notika jauniešu centrā, izmantojot LAN. *Cops vs Kids* jo īpaši ilustrē arī sadarbību starp tiesībsardzības iestādi un e-sporta asociāciju – sadarbību, kurai var censties līdzināties citi *P/CVE* speciālisti.

**Timekļa vietne:** <https://gamenmetdepolitie.nl/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=Wlxx9mp8z8M> [Video par *Cops vs Kids* pilotprojektu]

**Kontaktpersona:** Stefans Jansens (*Stefan Jansen*), [Stefan.jansen.1@politie.nl](mailto:Stefan.jansen.1@politie.nl)  
 Kriss Simpsons (*Chris Simpson*), [chris.simpson@northyorkshire.police.uk](mailto:chris.simpson@northyorkshire.police.uk)

<sup>(25)</sup> Schlegel & Amarasingam, *Raiding the Dungeon: Examining the Intersection Between Gaming and Extremism*.

Turpmāk tādas spēļu organizācijas kā e-sporta asociācijas, spēļu un tehnoloģiju uzņēmumi vai populāri spēlētāji varētu atbalstīt šādas pieejas, piemēram, reklamējot šādas iniciatīvas, aicinot līdzīgus P/CVE projektus uz saviem kongresiem vai spēlētāju gadījumā – piedaloties šādos pasākumos. Iepriekš apspriestie projekti parāda, ka spēles var pozitīvi ietekmēt vietējās kopienas, tostarp stiprināt saikni ar potenciālajām riska kopienām. Šādu iniciatīvu atbalstīšana vēl vairāk demonstrētu spēļu iekļaujošo un pozitīvo ietekmi, lai stiprinātu visa veida sociālās saites. **Spēļu un e-sporta asociācijas varētu arī savest kopā P/CVE speciālistus ar e-sporta sportistiem un citiem ievērojamiem spēlētājiem. Līdzīgi kā, piemēram, futbolisti, kas piedalās kampaņās pret rasismu, e-sporta sportisti un populāri spēlētāji varētu kļūt par paraugu un labu piemēru attiecīgajai mērķa grupai, kas sadarbojas ar P/CVE speciālistiem, lai ieņemtu nostāju pret ekstrēmismu, vardarbību, rasismu, antisemitismu un saistītos jautājumus, kā arī iestātos par toleranci, daudzveidību, iekļaušanu un pozitīvu spēļu kultūru.**

## Klātbūtne spēļu (blakus) platformās

### Projekts *Good Gaming – Well Played Democracy*

**Kopsavilkums:** *Good Gaming – Well Played Democracy* ir *Amadeu Antonio Foundation* izstrādāts projekts, kura mērķis ir informēt, dot iespēju un atbalstīt gan spēļu kopienas, gan praktiskus cīņā pret ekstrēmismu un naida runu spēļu vidē. Projekta centrālā sastāvdaļa ir labējo ekstrēmistu darbību uzraudzība spēļu (blakus) platformās, piemēram, *Discord* un *Steam*. Uzraudzības laikā iegūtā informācija tiek izmantota, lai izstrādātu seminārus, ieteikumus spēlētājiem un publikācijās. Tā tiek izmantota arī kā pamats digitālajam jaunatnes darbam, kas tiek veikts spēļu (blakus) platformās un saistītā vidē, piemēram, *YouTube* un *Instagram*. Digitālajā jaunatnes darbā, izmantojot pieeju “viens pret vairākiem”, tiek uzrunāti lietotāji, kuriem ir potenciāls radikalizēšanās risks un kurus piesaista labējā ekstrēmisma materiāls, tādējādi potenciāli nonākot pie iespējas uzsākt sarunu “viens pret viens”.

**Galvenās īpašības:** *Good Gaming – Well Played Democracy* šeit ir iekļauta, jo tā būvē projekta P/CVE komponentus uz zināšanām, kas iegūtas, novērojot ekstrēmistu aktivitātes spēļu (blakus) platformās. Tādējādi tiek nodrošināts, ka visi P/CVE pasākumi – no semināriem līdz ieteikumu publicēšanai spēlētājiem un digitālajam jaunatnes darbam – ir balstīti uz stabilu izpratni par saturu, kas tiek publicēts ar spēlēm saistītās platformās, tā struktūru, konvencijām, toni un veidiem, kā arī būtiskām zināšanām par subkultūras saziņas veidiem, ko ekstrēmisti izmanto šādā vidē. Tā kā projekts apvieno monitoringu un P/CVE, praktiski gūst labumu no jaunākās informācijas un zināšanām par tendencēm, kas iegūtas monitoringa rezultātā, tādējādi spējot nekavējoties pielāgot pieejas, ja nepieciešamas izmaiņas. Turklāt projekts parāda, ka P/CVE nevajag “izgudrot riteni no jauna” spēļu vidē un esošās pieejas, piemēram, digitālo darbu ar jaunatni, var pielāgot un pārnest uz spēļu kontekstu.

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

**Kontaktpersona:** Miks Princs (*Mick Prinz*), [goodgaming@amadeu-antonio-stiftung.de](mailto:goodgaming@amadeu-antonio-stiftung.de)

### Projekts *Gamers For Peace*

**Kopsavilkums:** *Gamers for Peace* ir *Veterans for Peace* projekts, kura mērķis ir radīt pozitīvākas, iekļaujošas spēļu kopienas. Papildus tam, ka pašlaik tiek izstrādātas vairākas e-sporta komandas, projekta dalībnieki ir veikuši tiešraides straumēšanu *Twitch* un *YouTube* <sup>(26)</sup> un pārvalda atvērta *Discord* serveri. Izmantojot *Discord* serveri, lietotāji tiek informēti par aktuālajām iniciatīvām un var veikt digitālas darbības vai koordinēt bezsaistes pasākumus, izvēlēties dažādas lomas dažādos apakšprojektos, socializēties un savā starpā spēlēt spēles, dalīties pieredzē un ieteikt jaunus *Gamers for Peace* projektus.

**Galvenās īpašības:** *Gamers for Peace* šeit ir iekļauta, jo tās pieeja izmanto vairākus kanālus un konkrētas īpašības un iespējas, ko sniedz divas dažādas spēļu (blakus) platformas, proti, *Twitch* un *Discord*. Tas ir arī kopienas projekts un ilustrē, kā augšupējas iniciatīvas var koordinēt, izmantojot spēļu (blakus) platformas, un kā lietotājiem var dot

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

iespēju aktīvi (digitāli) rīkoties. Izmantojot iepriekš noteiktas projekta lomas, piemēram, *Peace Goblin*, lietotāji rotaļas veidā tiek motivēti pievienoties iniciatīvām un uzņemties dažādus pienākumus spēles vidē.

**Timekļa vietne:** <https://www.veteransforpeace.org/take-action/gamers-peace>

**Kontaktpersona:** Kriss Velaskess (Chris Velazquez), [gamers4peace@veteransforpeace.org](mailto:gamers4peace@veteransforpeace.org)

**Spēļu (blakus) platformas varētu gūt labumu no sadarbības ar P/CVE speciālistiem, kuri cenšas izmantot savas platformas dažādiem intervences pasākumiem, tostarp digitālajam jaunatnes darbam, augšupējas atspēkojošas runas atbalstam, riskam pakļauto lietotāju identificēšanai, lai uzsāktu sarunu ar šiem lietotājiem, tiešo straumēšanu vai cita veida projektus.** Lai gan satura regulēšanas centieni un izslēgšana no platformas ir ļoti svarīga, papildu proaktīvi un pozitīvi intervences pasākumi varētu ne tikai uzlabot platformu drošību, bet arī veicināt pozitīvāku atmosfēru lietotāju kopienās. Lietotāji var gūt iedvesmu strādāt ar profesionāliem P/CVE speciālistiem augšupējā veidā un uzņemties atbildību par kopienām, kurās viņi ir daļa, piemēram, ziņojot par problemātisku saturu un lietotājiem, kā arī strādājot pie pozitīvākas, iekļaujošākas diskusiju kultūras šajās telpās. Turklāt spēļu (blakus) platformas varētu atbalstīt sadarbību starp veiksmīgiem straumētājiem un P/CVE speciālistiem. **Tā kā straumētāji ir nozīmīgs paraugs jauniešu mērķauditorijai, viņu kā uzticamu informētāju un sūtņu iesaistīšanās pret ekstrēmismu varētu veicināt P/CVE kampaņu panākumus saistībā ar tiešraides straumēšanu** <sup>(27)</sup>.

## Spēļu (kultūras) atsauču izmantošana

### Jamal al-Khatib

**Kopsavilkums:** *Jamal al-Khatib* ir atspēkojoša un alternatīva stāstījuma kampaņa, ko vietnē *YouTube* un *Instagram* īsteno Austrijas organizācija *TURN*. Tās mērķis ir sasniegt pusaudžus un jauniešus Austrijā un Vācijā, kuri varētu interesēties par džihādistu naratīviem vai jau ir saskārušies ar džihādistu propagandu un var tikt uzskatīti par pakļautiem radikalizācijas riskam. Video kampaņā tiek izmantotas spēļu kultūras atsauces, pielietojot vizuālo stilu un estētiku, kas sastopama populārās videospēlēs, jo īpaši šaujampēlēs no pirmās personas skatpunkta <sup>(28)</sup>. Tā ietver, piemēram, galvenā varoņa attēlošanu kā avatāru, noslēpumainu varoni, kas ir līdzīgs, piemēram, *Assassin's Creed* videospēļu galvenajam varonim (1. attēls), izmantojot noteiktus kameras leņķus un kadrus pār plecu (2. attēls), kurā tiek rādītas spēlei līdzīgas cīņas ainas (3. attēls) un tiek izmantoti Korāna panti, piemēram, norādījumi videospēļu apmācībā (4. attēls).

**Galvenās īpašības:** *Jamal al-Khatib* šeit ir iekļauta, jo tajā tiek izmantotas spēļu (kultūras) atsauces un populāru, plaši pazīstamu videospēļu popkultūras pievilcība ārpus spēlēm. Iekļaujot vizuālo stilu no šaujampēlēm no pirmās personas skatpunkta atspēkojošā stāstījuma un alternatīva naratīva video kampaņā, projekts pārnes spēļu mediju estētisko valdzinājumu un pievilcību uz kontekstu, kas nav saistīts ar spēlēm. Tas ir smalks un efektīvs veids, kā izmantot spēļu kultūras atsauces P/CVE intervences pasākumos, neizmantojot papildu, spēlēm raksturīgus projekta komponentus. Tas parāda, kā spēļu atsauces var izmantot un uzlabot esošās P/CVE pieejas, piemēram, stāstījuma kampaņas. Tā kā islāmistu ekstrēmistu grupējumi, piemēram, tā sauktā Islāma valsts, ir mēģinājuši piesavināties videospēļu estētiku savos propagandas darbos, lai sasniegtu jaunus (rietumu) vīriešus, šīs stratēģijas atspoguļošana ir piemērota izvēle P/CVE kampaņām, lai piesaistītu jauniešu mērķauditorijas uzmanību, kas ir gan pazīstama ar spēļu kultūru, gan potenciāli pakļauta radikalizācijas riskam.

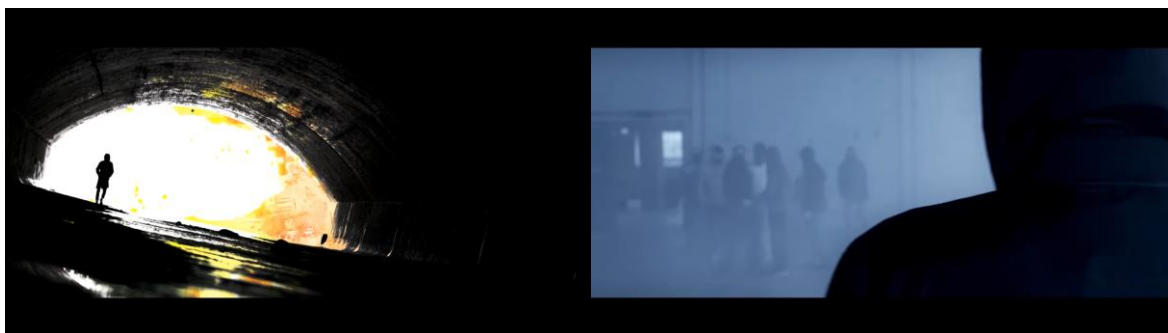
**Skatīt:** <https://www.bpb.de/lernen/bewegt-bild-und-politische-bildung/webvideo/jamal/>  
<https://www.youtube.com/c/JamalalKhatib/videos>

**Kontaktpersona:** Fēlikss Lipe (Felix Lippe), [info@turnprevention.com](mailto:info@turnprevention.com)

<sup>(27)</sup> Piemēram, neliela Vācijas Federālās pilsoniskās izglītības aģentūras projekta ietvaros tika izveidota sadarbība ar diviem *YouTube* lietotājiem un straumētāju, lai cīnītos pret viltus ziņām. Skatīt: <https://www.bpb.de/lernen/bewegt-bild-und-politische-bildung/webvideo/unfake/> [vācu valodā].

<sup>(28)</sup> 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!*, 232. lpp.





1. attēls: *Jamal al-Khatib* 1(4) <sup>(29)</sup>; 2. attēls: *Jamal al-Khatib* 2(3) <sup>(30)</sup>



3. un 4. attēls: *Jamal al-Khatib* 1(3) <sup>(31)</sup>

Lai gan Jamal al-Khatib pieņēma vispārēju videospēļu estētiku bez tieša atbalsta no spēļu industrijas, spēļu dizaineri, spēļu ražošanas uzņēmumi un tehnoloģiju uzņēmumi varētu atbalstīt P/CVE projektus, veidojot konkrētākas un specifiskākas spēļu kultūras atsauces. Tas varētu notikt, piemēram, daloties savās subkultūras un ekspertu zināšanās par spēļu estētiku un sniegtot ieteikumus par to, kuras konkrētas spēles varētu izmantot šādās spēļu kultūras atsaucēs, vai cenšoties sasniegt konkrētas mērķauditorijas. Videoklipus un attēlus, kas izmanto spēļu atsauces un estētiku, var pielietot dažādās platformās – ne tikai spēļu (blakus) platformās, bet arī citos sociālo mediju kanālos, piemēram, *Instagram* –, lai pievērstu uzmanību P/CVE saturam.

## Spēliskošana

### Projekts *Detect Then Act*

**Kopsavilkums:** *Detect Then Act* (DTCT) ir projekts pret naida runu tiešsaistē, ko nodrošina NVO, tehnoloģiju uzņēmumu un pētniecības iestāžu konsorcijs no vairākām Eiropas valstīm. Tajā izmantots mākslīgais intelekts, lai atklātu naida runu tiešsaistē, un pēc tam mudinātu “nevienaldzīgos” – brīvprātīgos no dažādām Eiropas valstīm, kuri ir apmācīti cīnīties pret digitālo naidu – reaģēt uz naidpilnajiem ziņojumiem ar teksta komentāriem, GIF datnēm vai humoristiskiem kaķu mīmiem. DTCT iekļauti vairāki dažādi spēlēšanas elementi, tostarp informācijas panelis, kas izseko dažādu veidu digitālās naida runas noteikšanas attīstību norises grafikos un rādītājos, kas norāda ziņas sasniedzamību, apdraudējuma līmeni un tajā identificēto rasisma, seksisma u. c. pakāpi. Turklāt projekts ietvēra tiešsaistes pasākumu *#1dayofonlinehappiness*, kurā nevienaldzīgie atbalstītāji tika sadalīti komandās un iesaistījās draudzīgā sacensībā, lai noskaidrotu, kurš 24 stundu laikā varēs atbildēt uz visvairāk naidīgu ierakstu. Komandas saņēma punktus par katru ziņu, uz kuru tās atbildēja, kā arī par katru saņemto reakciju (komentāru, tīkškus *like*, kopīgošanu), kas pēc tam tika parādīta rezultātu tablo.

**Galvenās īpašības:** DTCT tiek īpaši izcelts, jo tas parāda, ka spēlēšanas elementus var iekļaut P/CVE kampaņās ar salīdzinoši nelielu piepūli. Tādi elementi kā sadarbības uzsākšana, sadalot dalībniekus komandās, vienkāršu veidu izmantošana punktu vākšanai un rezultātu saglabāšanai, kā arī progresu joslu parādīšana, ir vienkārši, taču

<sup>(29)</sup> *Mein Bruder – Mein Weg: Jamal al-Khatib* (Teil 4 von 4): <https://www.youtube.com/watch?v=cDDDqwtTts0&t=154s> [vācu valodā].

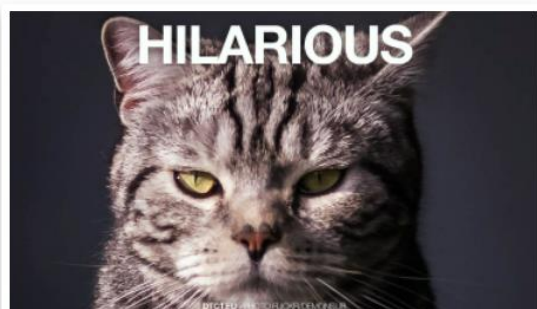
<sup>(30)</sup> *Ehre – Mein Weg: Jamal al-Khatib* (Staffel 2, Folge 3): <https://www.youtube.com/watch?v=yRb3ILxOIIA> [vācu valodā].

<sup>(31)</sup> *Jihad an-Nafs – Mein Weg: Jamal al-Khatib* (Teil 3 von 4): <https://www.youtube.com/watch?v=AqRbiHqPwvQ> [vācu valodā].

efektīvi veidi, kā prezentēt grupas sasniegumus un motivēt cilvēkus rīkoties un sniegt ieguldījumu. Lai gan augstāka spēlēšanas pakāpe var radīt vēl lielāku ietekmi, *DTCT* parāda, ka pat ierobežots spēļu elementu skaits var atbalstīt *P/CVE* projektus, veicinot iesaistīšanos un mērķu sasniegšanu.

Timekļa vietne: <https://dtct.eu/>

Kontaktpersona: Gijs van Bīks (*Gijs van Beek*), [info@textgain.com](mailto:info@textgain.com)

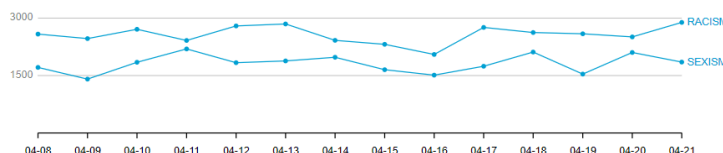


For posts that attempt to be funny but aren't funny at all, but otherwise demeaning or offensive.



For posts with sensational reveals, conspiracy theories, irrational arguments, using a snobbish tone-of-voice.

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



Ekrānuņēmumi no *DTCT* atbalstītāju vadības paneļa un ieteiktie kaķu mīmi

*DTCT* izmantoja tikai dažus un salīdzinoši vienkāršus spēlēšanas mehānismus. Turpmāk spēliskošanas eksperti un spēļu dizaineri varētu atbalstīt *P/CVE* speciālistus, kuri varētu gribēt izstrādāt projektus ar izsmalcinātākiem un/vai sarežģītākiem spēliskošanas elementiem. To darot, spēļu dizaineri un spēliskošanas eksperti var vākt papildu pierādījumus par iespēju ietekmēt uzvedību, izmantojot spēliskošanas elementus, un izpētīt, cik lielā mērā tas var arī palīdzēt novērst noteiktu uzvedību, piemēram, radikalizāciju – vērtīgu situāciju analīzi spēliskošanas pielietošanas nākotnei.

## Spēļu uzņēmumu un *P/CVE* speciālistu sadarbības jomas

Kā parādīts, virknē *P/CVE* projektu ir mēģināts iekļaut videospēles, spēļu (blakus) platformas un ar spēlēm saistītu saturu. Tomēr *P/CVE* speciālisti tikai sāk izpētīt spēles. Lai gan ir iespējams, ka daudzus esošos *P/CVE* pasākumus, piemēram, digitālo darbu ar jaunatni, var pielāgot un pārnest uz spēļu vidi, un nav nepieciešams pilnībā “izgudrot riteni no jauna”, lai spēles iekļautu *P/CVE*, tomēr joprojām ir iespējami uzlabojumi un jauninājumi, lai veicinātu ar spēlēm saistītus pasākumus. Spēļu sfērā strādājošajiem speciālistiem un *P/CVE* speciālistiem, kas var veicināt šādus uzlabojumus, ir vairākas jomas, kurās viņi var sadarboties.

## Sadarbības jomas

1. **Izpēte:** Spēļu un ekstrēmisma pētījumi joprojām ir sākuma stadijā. Līdz ar to nav nozīmīga zināšanu pamata, uz kuru spēļu uzņēmumi un *P/CVE* speciālisti varētu balstīties, lai izlemtu, kurām spēlēm vai spēļu vidēm vajadzētu piešķirt prioritāti vai kuras ir īpaši piemērotas *P/CVE* pasākumiem un kā (ja vispār) ekstrēmistu īstenošana spēļu vides izmantošana ietekmē radikalizāciju vai vervēšanu. **Sadarbojoties ar akadēmiķiem un *P/CVE* jomas ideju laboratorijām, spēļu uzņēmumi varētu savākt vairāk datu un paplašināt savas zināšanas par to, kā ekstrēmisti cenšas izmantot spēles, lai pēc tam spēļu efektīvi cīnītos pret to kopā ar *P/CVE* speciālistiem.**
2. **Praktiskā pieredze:** Lai gan, kā mēs redzējam, vairākos *P/CVE* projektos ir mēģināts iekļaut spēles un ar spēlēm saistītu saturu, joprojām trūkst praktiskas pieredzes par to, kas spēļu sfērā "strādā" un kas *P/CVE* nolūkiem nederēs. **Spēļu uzņēmumi varētu sniegt iedvesmu un atbalstīt *P/CVE* speciālistus praktiskāku projektu īstenošanā un, izmantojot mēģinājumu un kļūdu metodi, gūt ieskatu par to, kuri pasākumi ir piemērotākie kādai spēļu videi, kā uzlabot drošību un pozitīvu atmosfēru ar spēli saistītās vidēs, izmantojot *P/CVE* projektus, un kuras sadarbības formas starp spēļu uzņēmumiem un *P/CVE* speciālistiem ir visefektīvākās.**
3. **Subkultūras zināšanas:** Lai efektīvi sazinātos ar spēlētājiem, iekļautos spēļu (blakus) platformās un tajās publicētu pievilcīgu saturu, kā arī izmantotu spēļu valodas un spēļu kultūras atsauces, ir nepieciešamas būtiskas subkultūras zināšanas. *P/CVE* kampaņas bez šādām subkultūras zināšanām noteikti būs neveiksmīgas. **Spēļu uzņēmumi un citas ar spēlēm saistītas personas ir ieinteresētas, lai viņu platformās un spēlēs būtu visefektīvākie *P/CVE* pasākumi un, sadarbojoties ar *P/CVE* speciālistiem, viņi varētu nodrošināt, ka projekta izstrādē un īstenošanā tiek iekļauts pietiekams daudzums subkultūras zināšanu un zināšanu par konkrēto spēļu kopienu.**
4. **Platformas zināšanas:** *P/CVE* speciālistiem ir jāzina, kā orientēties spēļu (blakus) platformās, no kurām katra piedāvā atšķirīgu iespēju un uzdevumu kopumu. Katrai platformai ir atšķirīga struktūra, loģika, mijiedarbības nosacījumi, tonis un satura standarti. Šīs specifikas ir jāsaprot un jāievēro, lai *P/CVE* kampaņas ar spēlēm saistītās platformās būtu veiksmīgas. **No ciešas sadarbības ar *P/CVE* speciālistiem, kuri izstrādā un īsteno projektus viņu platformās, spēļu (blakus) platformas varētu gūt labumu, daloties zināšanās par platformu, tādējādi nodrošinot, ka projekts labi atbilst viņu platformas specifiskajām īpašībām un iespējām.**
5. **Prasmes:** Darbību izpētei un uzraudzībai, videospēļu spēlēšanai ar mērķauditoriju un pasūtījuma spēļu vai to modifikāciju ražošanai ir nepieciešamas spēļu prasmes un tehniskās zināšanas. Noteiktām jomām, piemēram, tērēšanai spēles ietvaros, var piekļūt tikai ar pietiekami augstu prasmju līmeni, kas attiecas uz konkrētu spēli. Tāpat tiešraides straumēšana var šķīst vienkārša un tieša darbība, taču tai var būt nepieciešama pamatīga sagatavošanās un meistarība, pirms tā piesaista auditoriju. **Lai *P/CVE* intervences būtu efektīvas, *P/CVE* speciālistiem ir jāapgūst šādas prasmes vai, kas ir auglīgāka alternatīva, jāsadarbojas ar spēļu ekspertiem un spēļu uzņēmumiem, lai kopā izveidotu sarežģītas *P/CVE* intervences ar spēļu komponentiem.**
6. **Finansējums:** Nav nekas neparasts, ka tiek lūgts lielāks finansējums visām *P/CVE* jomām. Tomēr spēļu jomā veiksmīgāki būs sarežģītāki iejaukšanās pasākumi (piemēram, labāks videospēļu dizains, spēliskošana ārpus vienkāršas punktu krāšanas utt.), jo auditorija ir pieradusi pie profesionāli veidota ar spēlēm saistīta satura. **Ar spēlēm saistīti uzņēmumi varētu finansēt *P/CVE* projektus, ko iekļaut savās spēlēs un platformās, nodrošinot ne tikai pietiekami lielu budžetu sarežģītām intervencēm, bet arī garantējot, ka projekts atbilst tās spēļu vides mērķiem un īpašībām, ko tiem paredzēts īstenot, cieši sadarbojoties ar iesaistītajiem *P/CVE* speciālistiem.**
7. **Speciālas zināšanas:** Saistībā ar to dažām *P/CVE* intervencēm, piemēram, tiem, kas vēlas ražot videospēles pēc pasūtījuma, ir nepieciešamas speciālistu zināšanas. Tās ietver ne tikai tehniskās zināšanas un spēļu projektēšanas prasmes, bet arī radošus resursus un pieredzi augstas kvalitātes stāstu izstāstīšanā spēļu kontekstā, piemēram, pieredze tādu spēļu izstrādē, kurām ir augsta izklaides vērtība. Šādas zināšanas var būt nepieciešamas arī spēļu kultūras atsaucēm, jo īpaši videospēļu estētikas pieskaņošanai. Līdzīgi, lai gan spēlēšana var šķīst vienkārša, izsmalcinātākas un sarežģītākas spēliskotas intervences var gūt labumu no profesionālā viedokļa. **Jau atkal spēļu uzņēmumi varētu gūt labumu no pieredzes apmaiņas ar *P/CVE* speciālistiem, ar kuriem tie**



sadarbojas, lai nodrošinātu, ka ar spēlēm saistītās intervences ir profesionāli izprojektētas, ir piemērotas attiecīgajai spēļu videi un atbilst to spēļu kopienu cerībām, kuras uzņēmumi apkalpo.

## Galvenie ieteikumi sadarbībai starp P/CVE speciālistiem un tehnoloģiju un spēļu uzņēmumiem

### Ieteikumi

- 1. Zināšanu un informācijas apmaiņa:** Zināšanu un informācijas apmaiņas formāti ir būtiski ieinteresētās tehnoloģijas puses un P/CVE organizāciju sadarbībai. Tehnoloģiju un spēļu uzņēmumi var gūt labumu no apmaiņas, piemēram, vācot informāciju par jaunākajām propagandas tendencēm, jaunām ekstrēmistu grupām vai zināšanas par to, kā un kāpēc ekstrēmisti pāriet no platformas uz platformu. Tāpat viņi var gūt labumu no dziļākas izpratnes par kampaņām, kas tiek īstenotas viņu spēlēs vai platformās, kā arī problēmām, ar kurām saskaras P/CVE speciālisti, cenšoties izmantot šīs vides. G/FCT un Radikalizācijas izpratnes tīkls (RAM) ir divas organizācijas, kas varētu nodrošināt pamatu šādai apmaiņai, taču būtu jāapspriež arī citi pasākumi. P/CVE speciālisti var gūt labumu no padziļinātas izpratnes par videospēlēm, platformām un uzņēmuma politiku, kā arī tendencēm, ko identificējuši satura moderatori, kuri bieži vien var būt pirmie, kas uztver diskursa izmaiņas. Ideālā gadījumā tehnoloģiju uzņēmumi varētu atbalstīt P/CVE praktiķus, nosakot telpas, kurās var būt visvairāk nepieciešami pretpasākumi ekstrēmismam, un sniegt viņiem ievadu subkultūras praksē un zināšanās, kas nepieciešamas, lai orientētos šajās telpās.
- 2. Apmācība:** Apmācību un mācību materiālu nodrošināšana var būt izdevīga abām pusēm. Tehnoloģiju un spēļu uzņēmumiem ir ekspertu zināšanas par visiem savu produktu aspektiem, tostarp spēļu elementiem, spēles dizainu, platformas īpašībām, kā nodrošināt sasniedzamību spēles vidē utt., kas būtu ārkārtīgi noderīgi P/CVE speciālistiem. No otras puses, P/CVE organizācijas var atbalstīt satura un kopienas moderatoru apmācību, lai identificētu ekstrēmistu propagandu un reaģētu uz to, sniegt vadlīnijas un ieteikumus attiecīgajiem moderatoriem, strauvētājiem un lietotājiem un palīdzēt izlemt atsevišķus sarežģītus gadījumus, piemēram, nolemt, vai lietotājs, kurš izrāda problemātisku uzvedību, ir jānovirza uz NVO, kas nodarbojas ar deradikalizāciju, vai tiesībsardzības iestādēm.
- 3. Reaģēšanas pieejas papildināšana:** Lai gan satura dzēšana un dalībnieku izslēgšana no platformas ir vērtīgi pasākumi, ir skaidrs, ka ar tiem nepietiek. Nepieciešama holistiskāka pieeja. Pozitīva iejaukšanās un pretpasākumi varētu papildināt šādas reaģēšanas pieejas un esošos pārvaldīšanas un regulēšanas centienus, lai veicinātu drošākas, pozitīvākas un iekļaujošas spēļu kopienas. P/CVE speciālistiem ir vajadzīgās zināšanas un rīki, kas izstrādāti citos digitālajos kontekstos, lai sniegtu atbalstu spēļu uzņēmumiem šādu aktīvu, pozitīvu iejaukšanos izstrādē un ieviešanā. Tādējādi sadarbība starp spēļu uzņēmumiem un P/CVE speciālistiem varētu nodrošināt svarīgas iespējas, kā proaktīvi novērst ekstrēmistu diskursus spēļu vidē un veidot spēļu kopienas, kurās ikviens spēlētājs jūtas gaidīts.
- 4. Tieša sadarbība:** Tieša sadarbība var izpausties dažādos veidos un notikt visos projekta posmos (plānošana, izstrāde, īstenošana, novērtēšana). Tehnoloģiju un spēļu uzņēmumi var nodot savas radošās un tehniskās zināšanas P/CVE speciālistiem, kuri vēlas izveidot P/CVE projektus ar spēļu elementiem, atbalstīt īpaši pielāgotu spēļu un modifikāciju ražošanu, piešķirt P/CVE praktiķiem piekļuvi spēles tērzēšanai, noteikt prioritātes un modernizēt P/CVE saturu savās platformās, palīdzēt reklamēt P/CVE kampaņas, atbalstīt augšupējas atspēkojošas runas, ko virza lietotāju kopienas, testēt un sniegt atsauksmes par plānotajiem P/CVE pasākumiem, kā arī atbalstīt ietekmes novērtējumus ar savāktajiem datiem par P/CVE kampaņu savā platformā vai spēlē. Tieša sadarbība, iespējams, ir visefektīvākais veids, kā nodrošināt, ka P/CVE projekti atbilst spēļu uzņēmumu vajadzībām, padarot spēļu vides drošākas un spēļu kopienas par pozitīvām mijiedarbības telpām bez kaitīga satura.

5. **Netieša sadarbība:** Sadarbība var notikt arī netiešā veidā, piemēram, izmantojot neformālas konsultācijas un konsultatīvas darbības, apmainoties ar informāciju ar *P/CVE* speciālistiem par jaunu tendenci, pretpasākumiem un gūtajām atziņām, parādot lietotājiem informāciju viņu platformās par to, kā sasniegt un piekļūt *P/CVE* speciālistu atbalstam, atbalstot pētniecības centienus (piemēram, savā spēlētāju tīklā informējot par aptaujām) vai vienkārši pasargājot *P/CVE* speciālistus no viņu kontu bloķēšanas vai dzēšanas, kad ekstrēmistu grupas organizē pret viņiem saskaņotas pārmetumu vētras vai mudina simtiem lietotāju ziņot par *P/CVE* kontu. Šāda veida sadarbība var ietvert arī *P/CVE* speciālistu iepazīstināšanu ar e-sportistiem, klubiem un spēļu asociācijām, kā arī veiksmīgiem straumētājiem un spēļu ietekmētājiem, kuri pēc tam var piedalīties *P/CVE* kampaņās.
6. **Finansējums:** Visbeidzot, tehnoloģiju un spēļu uzņēmumi var finansiāli atbalstīt *P/CVE* centienus, piemēram, piešķirot līdzekļus projektiem un organizācijām, kas cenšas ieviest radošus, novatoriskus un daudzsoļus *P/CVE* pasākumus savās platformās vai videospēlēs vai finansējot spēļu un ekstrēmisma izpēti, piemēram, izmantojot Ekstrēmisma un spēļu pētniecības tīklu. Kā finansētāji šie uzņēmumi varētu cieši sadarboties ar *P/CVE* speciālistiem, lai izstrādātu un ieviestu vispiemērotākos *P/CVE* pasākumus konkrētai spēlei vai platformai un nodrošinātu, ka projekts labi atbilst gan attiecīgās spēļu vides īpašībām, gan konkrētajai spēļu kopienai, par kuru uzņēmums uzņēmis rūpes.

## Papildu literatūra

1. RAN praktiķi (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](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 praktiķi (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](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 praktiķi (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](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](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. Ekstrēmisma un spēļu pētniecības tīkls (2021). *Extremism and Gaming Research Network Launch*. <https://www.youtube.com/watch?v=oHo2jYwP6wI>
6. RAN praktiķi (2022). Tīmekļseminārs par tēmu "Spēles un spēlēšana ekstrēmismā un PCVE intervence". [https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k\\_xW7Y](https://www.youtube.com/watch?v=jBtB4k_xW7Y)

### Par autoru:

**Linda Šlēgele (Linda Schlegel)** ir Frankfurtes Gētes universitātes doktorantūras studente un asociētā stipendiāte gan modus|zad, gan Frankfurtes Miera pētniecības institūtā. Viņa ir arī Ekstrēmisma un spēļu pētniecības tīkla dibinātāja. Viņas pētnieciskās intereses ietver spēliskošanu, spēles un (cīņu pret) ekstrēmismu, kā arī stāstu stāstīšanu *P/CVE* naratīva kampaņās.

## Bibliogrāfija

Anti-Defamation League. (2020. gada 29. aprīlis), *This is not a game: How Steam harbors extremists*. <https://www.adl.org/steamextremism>

Anti-Defamation League. (2019. gada 18. jūlijs), *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. lpp. <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. lpp. <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!* C. Günther & S. Pfeifer (Eds), *Jihadi audiovisuality and its entanglements: Meanings, aesthetics, appropriations* (222.-248. lpp.). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474467513.003.0010>

American Psychological Association. (2020. gada 3. marts), *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. lpp. <https://aisel.aisnet.org/bise/vol5/iss4/6/>

Darvasi, P. (2016), *Empathy, perspective and complicity: How digital games can support peace education and conflict resolution*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization | Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928>

Dauber, C., Robinson, M., Basilous, J., & Blair, A. (2019), *Call of Duty: Jihad – How the video game motif has migrated downstream from Islamic State propaganda videos*. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17.-31. lpp. <https://www.jstor.org/stable/26681906>

Davey, J. (2021. gada 12. augusts), *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"*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (9.-15. lpp.). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Ekstrēmisma un spēļu pētniecības tīkls. (2021), *State of play: Reviewing the literature on gaming & extremism. An annotated bibliography*. <https://drive.google.com/file/d/1AatJSq8vhXenjnvXHFrsPLmxyH4aONRU/view>

GamesBeat. (2021. gada 5. maijs), *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., Ichori, 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. lpp. <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. lpp. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0016997>

Griffith, M. (2014. gada 25. februāris), *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>

Radikalizācijas izpratnes tīkls. (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](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)

Radikalizācijas izpratnes tīkls. (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](https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en)

Radikalizācijas izpratnes tīkls. (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](https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en) Radikalizācijas izpratnes tīkls. (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\\_c-n\\_conclusion\\_paper\\_grooming\\_through\\_gaming\\_15-16032021\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2021-05/ran_c-n_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*. Publicēts tiešsaistē. <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. lpp. <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. lpp. <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*. Apvienoto Nāciju Organizācijas Pretterorisma birojs. Drīzumā.

## INFORMĀCIJAS MEKLĒŠANA PAR ES

### Tiešsaiste

Informācija par Eiropas Savienību visās ES oficiālajās valodās ir pieejama *Europa* tīmekļa vietnē: [https://european-union.europa.eu/index\\_lv](https://european-union.europa.eu/index_lv)

### ES publikācijas

Jūs varat lejupielādēt vai pasūtīt bezmaksas un maksas ES publikācijas no vietnes: <https://op.europa.eu/lv/web/general-publications/publications>. Vairākas bezmaksas publikāciju kopijas var iegūt, sazinoties ar *Europe Direct* vai vietējo informācijas centru (skatīt [https://european-union.europa.eu/contact-eu\\_lv](https://european-union.europa.eu/contact-eu_lv)).

### ES tiesību akti un saistītie dokumenti

Lai piekļūtu juridiskai informācijai no ES, tostarp visiem ES tiesību aktiem kopš 1952. gada visās oficiālajās valodu versijās, apmeklējiet EUR-Lex vietni: <http://eur-lex.europa.eu>

### ES atvērte dati

ES atvērto datu portālā (<https://data.europa.eu/lv>) ir pieejamas ES datu kopas. Datus var lejupielādēt un atkārtoti izmantot bez maksas gan komerciālos, gan nekomerciālos nolūkos.

Radicalisation Awareness Network

# RANI

## Practitioners

