

Listopad 2022

CO JE GAMIFIKACE TERORISMU A PROČ BY NÁS MĚLA ZNEPOKOJOVAT?

Jan Havlíček

Shrnutí

Západní společnost se čím dál více potýká s relativně novým trendem – tzv. gamifikací terorismu. Velká část osamělých aktérů radikalizovaných online hraje extrémně brutální počítačové hry. Nejde přitom o náhodu. Cíli tvůrců těchto her je nalákání primárně teenagerů do extremistických online platforem a jejich indoktrinace pro extremistické ideologie. Gamifikaci terorismu používal tzv. Islámský stát a nyní ji využívají zejména krajně pravicoví extremisté.

Hlavní body

- Gamifikace se stala populární metodou, jak přispět k radikalizaci jedince a jeho motivaci provést teroristický útok.
- Verbíři se přetvařují, aby v běžných hrách vyvolali pocit souznění a při dlouhých konverzacích o hrách do rozhovoru začlenili své extremistické myšlenky a ideologie.
- Extremistické organizace za tímto účelem začaly vytvářet své vlastní hry, ve kterých se násilí zaměřuje proti LGBTI+ komunitě či minoritním náboženským skupinám.

Co je to gamifikace terorismu?

Sama o sobě není gamifikace ničím neobvyklým. Známa je z prostředí vzdělávání, firemního rozvoje či marketingu, tedy všude, kde dochází ke snaze zvýšit zájem studentů, zaměstnanců či klientů prostřednictvím aplikace herních prostředků do neherních oblastí. Příkladem z každodenního života jsou věrnostní karty s bodovým systémem nebo výsledkové tabulky používané pro děti ve školách. Jinými slovy, v gamifikaci jde o to „vzít něco, co není hrou, a s použitím herních mechanismů zvýšit u uživatelů zájem, spokojenost a loajalitu“ (Growth Engineering, 2021). Nabízí hravý postoj k životu a nepředstavuje tedy ve své podstatě nic špatného – naopak. Problém nastává ve chvíli, kdy tuto metodu začnou využívat extremisté a verbíři, tedy lidé, kteří se pro svůj radikální politický cíl či ideologii snaží rekrutovat ostatní jedince. Následující text vysvětluje, jak se gamifikace vyvinula v rámci krajní pravice, a jak využívá videohry, které si extremistické skupiny dokonce samy vytvářejí.

Nástroj pro radikalizaci

Na násilný pravicový extremismus má herní kultura obrovský vliv, což nicméně hned neznamená, že by hry byly hlavní příčinou teroristických útoků. Hráči pocházejí z různorodého prostředí, kde je šance narazit na extremistu pravděpodobná. Hraní her totiž pro extremisty vytváří místo, kde mohou být sami sebou a jednat způsobem, které není v reálném světě tolerováno. Za účelem dosažení lepších výsledků při hraní her mnoho uživatelů komunikuje s ostatními hráči online. Po hodinách a dnech hraní s ostatními uživateli dochází k přebírání používaného jazyka a návyků. Ze začátku se verbíři a extremisté přetvařují, aby běžné uživatele nevyděsili. Postupně ale při dlouhých konverzacích o hrách do rozhovorů zapojují své extremistické myšlenky a ideologie.

Nutné je rozlišit mezi běžnými hráči a těmi, kteří jsou k radikalizaci náchylnější v důsledku dalších mimo-herních okolností. Předpokládá se, že hry o přežití, bojové hry a střílečky z pohledu první osoby („First-person shooter games“, známé také jako „FPS games“), které jsou dnes naprosto běžné, s sebou nesou obecně vyšší riziko, že hráče napadne spáchat podobné činy v reálném životě. Odborníci nicméně zjistili, že k tomu může dojít pouze v případě, že již u hráče existují potíže, se kterými se potýká v reálném *off-line* světě („How outsiders become assassins“, 2020). Jde například o osamělost nebo problémy s duševním zdravím.



Obrázek 1: Střílečka vytvořená jako simulace útoku na průvod Gay Pride, který oslavuje gay, lesbickou, bisexuální a transgender kulturu. Zdroj: „How outsiders become assassins“, 2020.

Tuto kombinaci se naučily zneužívat extremistické skupiny, a to vytvářením vlastních her, do kterých vnáší politicky motivované násilí. Jak lze spatřit na obrázku výše, jde třeba o hry, kde střelec ze svého pohledu nestřílí na blíže nespecifikované osoby či nějaké příšerky, ale na členy LGBTI+ komunity. Na obrázku níže je zase ukázka hry, která byla navržena tak, aby simulovala pohled Brentona Tarranta, teroristy, který v roce 2019 zaútočil na mešity v novozélandském městě Christchurch. Tarrant si celý útok natáčel a přenos vysílal živě na sociálních sítích, odkud se záznam dál šířil. Na jeho základě byla vytvořena hra, která hráčům umožňuje z pohledu první osoby střílet do muslimských věřících. Jde o konkrétní příklad, kdy dochází ke gamifikaci terorismu.



Obrázek 2: Videohra se střílečkou z pohledu první osoby založená na záběrech z teroristického útoku ve městě Christchurch. Zdroj: Stevens, 2019.

Živý přenos teroru

Důležitým aspektem gamifikace terorismu je to, že si teroristé začali své útoky natáčet. Určitým vzorem či dokonce modlou extremistické scény se v tomto ohledu stal již zmíněný Brenton Tarrant. Toho lze považovat za jednoho z hlavních průkopníků gamifikace terorismu. Jeho útok na Novém Zélandu si získal globální pozornost mimo jiné tím, že byl vysílán živě pachatelem samotným ve stylu střílečky z pohledu první osoby. Tarrant toužil nejen po vlastním zviditelnění. Na platformě 4chan před útokem psal o své touze „překonat své nejlepší skóre“, tedy zabít co nejvíce lidí (Mackintosh & Mezzofiore, 2019).

Podobně tomu bylo u Johna Earnesta, který v dubnu roku 2019 zastřelil jednu osobu u synagogy v jižní Kalifornii. Jak lze vidět na obrázku níže, Earnest na server 4chan umístil několik odkazů, včetně facebookového, kde plánoval živý přenos útoku. Za pozornost stojí i dvě reakce, které lze na obrázku vyčíst. Zde jde opět o gamifikaci terorismu. Jeden uživatel Earnestovi přeje „vysoké skóre“, zatímco druhý mu posléze vyčítá, že jeho „celkové skóre je [pouze] jedna [oběť]“ a označuje ho za „nejhoršího masového střelce vůbec“ (Wells & Lovett, 2019).

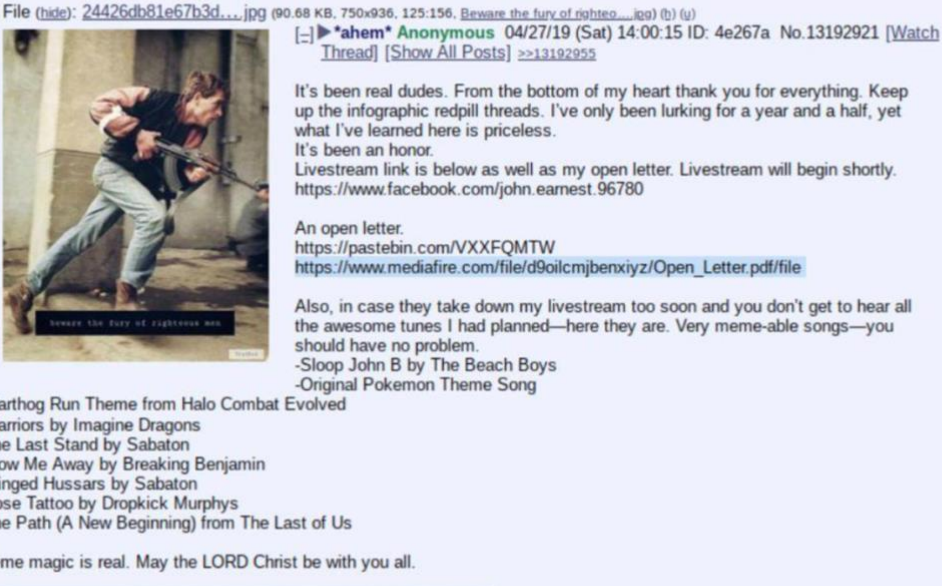
► Anonymous 04/27/19 (Sat) 12:57:33 ID: 5e92b9 No.13193532 >>13193570 >>13193657
 >>13193527
 Don't think too much, apparently he f up somehow and managed a total score of 1. Worst. Mass. Shooter. Ever.

► Anonymous 04/27/19 (Sat) 12:58:12 ID: 35d7d4 No.13193538 >>13193544 >>13193754 >>13193935 >>13194149 >>13194345 >>13194390 >>13194436 >>13194627
 File (hide): 1b4cd313db1d89e...png (237.66 KB, 757x847, 757:847, Screenshot 2019-04-27 at 2...png) (h) (u)

File (hide): 24426db81e67b3d...jpg (90.68 KB, 750x936, 125:156, Beware the fury of righte...jpg) (h) (u)

[-] ► *ahem* Anonymous 04/27/19 (Sat) 14:00:15 ID: 4e267a No.13192921 [Watch Thread] [Show All Posts] >>13192955

You guys missed this thread.



It's been real dudes. From the bottom of my heart thank you for everything. Keep up the infographic redpill threads. I've only been lurking for a year and a half, yet what I've learned here is priceless.
 It's been an honor.
 Livestream link is below as well as my open letter. Livestream will begin shortly.
<https://www.facebook.com/john.earnest.96780>

An open letter.
<https://pastebin.com/VXXFQMTW>
https://www.mediafire.com/file/d9oilmjbenxiyz/Open_Letter.pdf/file

Also, in case they take down my livestream too soon and you don't get to hear all the awesome tunes I had planned—here they are. Very meme-able songs—you should have no problem.
 -Sloop John B by The Beach Boys
 -Original Pokemon Theme Song

- Warthog Run Theme from Halo Combat Evolved
- Warriors by Imagine Dragons
- The Last Stand by Sabaton
- Blow Me Away by Breaking Benjamin
- Winged Hussars by Sabaton
- Rose Tattoo by Dropkick Murphys
- The Path (A New Beginning) from The Last of Us

Meme magic is real. May the LORD Christ be with you all.

► Anonymous 04/27/19 (Sat) 14:04:34 ID: 7d87db No.13192936
 based
 get the high score

Obrázek 3: Uživatelé 4chanu gamifikují útok Johna Earnesta na synagogu ve městě Poway v Kalifornii, při které zemřela jedna osoba. Zdroj: Wells & Lovett, 2019.

Nejinak tomu bylo i u Stephana Ballieta, který v říjnu 2019 zabil dvě osoby u synagogy v německém Halle. Bezprostředně po střelbě byla diskusní fóra typu 4chan zaplavena srovnáním jeho útoku s Tarrantovým. Většinou docházelo ke kritice Ballieta, že „jeho skóre nebylo dostatečně vysoké“, jinými slovy, že nezabil více lidí (Mackintosh & Mezzofiore, 2019). Tento způsob reakce naznačuje, že si extremistická komunita zvykla útoky vnímat jako videohru, kterou může libovolně rozebírat a hodnotit její skóre.

Současnost = Twitch

Zatímco výše zmíněné útoky byly teroristy vysílány na tradičnějších platformách – Facebooku či Twitteru, tyto dvě sítě se už naučily zablokovat násilný obsah poměrně rychle od jeho odvysílání. Současní teroristé jsou proto nuceni zamyslet se nad tím, kde jim živě přenášený útok nechají co nejdéle. Zdá se, že hodně slabin má v tomto ohledu Twitch. Jde o platformu původně určenou k živému streamování her; většina uživatelů jsou tedy logicky hráči. Kromě toho, že prostor v poslední době zneužívají zejména pravicoví extremisté pro šíření násilného obsahu a mísení herní kultury s krajně pravicovými myšlenkami, došlo na platformě už i na streamování reálného útoku.

14. května tohoto roku postřelil osamělý aktér v americkém Buffalu třináct osob, z toho deset smrtelně. Útočník cílil výhradně na Afroameričany. Pachatel si útok natáčel z pohledu první osoby a živě ho přenášel právě na Twitchi. Administrátoři reagovali pozdě a masakr tak stihlo zhlédnout a sdílet větší množství uživatelů. Jednalo se nepochybně o selhání platformy, která se do budoucna musí snažit na podobná videa rychleji reagovat a promptně zamezovat jejich šíření. Pokud se jí to podaří, bude to skvělé, nutno však dodat, že budoucí teroristé se flexibilně přesunou jinam.

Závěr

U násilných pravicových extremistů se gamifikace stala populární metodou, jak přispět k radikalizaci jedince a jeho motivaci provést teroristický útok. Verbíří se přetvařují, aby v běžných hrách vyvolali pocit souznění a při dlouhých konverzacích o hrách mohou postupně do hovoru začlenit své extremistické myšlenky a ideologie. Extremistické organizace za tímto účelem dokonce začaly vytvářet své vlastní hry, ve kterých se násilí zaměřuje proti LGBTI+ komunitě či minoritním náboženským skupinám.

Nechvalně proslulý norský terorista Anders Breivik vzpomínal na svůj útok, při kterém v roce 2011 v Norsku zabil 77 lidí. Připravoval se na něj pomocí stříleček z pohledu první osoby a při samotném útoku pak cítil, jako by se během střelby stal svým avatarem – svou postavou na obrazovce (Schlegel, 2020). Teroristé ovlivnění videohrami mají pocit, že jsou postavami ve hrách a mohou ignorovat rozdíl mezi off-line a online světem. Jde o extrémně nebezpečnou věc, kterou dokážeme podchytit pouze ve chvíli, kdy porozumíme hernímu prostředí a procesům, které zde mezi jednotlivými hráči působí.

Zdroje

Growth Engineering. (2021). The ultimate 2021 definition of gamification. <https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

How outsiders become assassins. (2020). [Video]. YouTube. Deutsche Welle. <https://www.youtube.com/watch?v=RBQ3XTR0Nag>

Mackintosh, E., & Mezzofiore, G. (2019). How the extreme-right gamified terror. CNN. <https://edition.cnn.com/2019/10/10/europe/germany-synagogue-attack-extremism-gamified-grm-intl/index.html>

Schlegel, L. (2020). Can you hear your call of duty? The gamification of radicalization and extremist violence. European Eye on Radicalization. <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/>

Stevens, K. (2019). Twisted gamers create first-person shooter video games based on footage of the Christchurch terrorist attack. Mail Online; Daily Mail. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-6837475/Online-gamers-create-personshooter-video-games-based-Christchurch-terrorist-attack.html>

Wells, G., & Lovett, I. (2019). "So What's His Kill Count?": The toxic online World where mass shooters thrive. The Wall Street Journal. <https://www.wsj.com/articles/inside-the-toxic-online-world-where-mass-shooters-thrive-11567608631>



JAN HAVLÍČEK

Jan Havlíček je absolventem Middlebury Institute of International Studies v Monterey, kde získal titul Mgr. v oboru Terorismus a nešíření jaderných zbraní. Jeho hlavním zaměřením je prevence a boj proti extremismu, terorismu a negativnímu vlivu konspiračních teorií. V minulosti pracoval na projektech OSN a Centra pro terorismus, extremismus a boj s terorismem (CTEC) v Kalifornii. Aktuálně pracuje jako analytik v Institutu pro politiku a společnost a spolupracuje s investigativní skupinou Bellingcat na projektech pravicově extremistických konspiračních teorií.



INSTITUT PRO POLITIKU A SPOLEČNOST

Posláním Institutu je zkvalitňování českého politického a veřejného prostředí prostřednictvím profesionální a otevřené diskuse a vytvoření živé platformy, která pojmenovává zásadní problémy, vypracovává jejich analýzy a nabízí recepty pro jejich řešení formou spolupráce expertů a politiků, mezinárodních konferencí, seminářů, veřejných diskuzí, politických a společenských analýz dostupných celé české společnosti. Jsme přesvědčeni, že otevřená odborná diskuse a poznání podstaty a příčin jednotlivých problémů jsou nutným předpokladem jakéhokoli úspěšného řešení problémů současné společnosti.



Martinská 2, 110 00 Praha 1



www.politikaspolecnost.cz



+420 602 502 674



office@politikaspolecnost.cz