

Explotación de las plataformas de juego por extremistas violentos



Galen Englund, Cofundador
Extremism and Gaming Research Network (EGRN)
Investigador Research Fellow, Royal United Services Institute (RUSI)
OAS / CICTE
Ciudad de México | 16 de mayo de 2023



¿Qué es la EGRN?

Red de Investigación sobre Extremismo y Juego

La Red de Investigación sobre Extremismo y Juego (EGRN) reúne a más de 60 investigadores, profesionales y responsables políticos líderes mundiales en la lucha contra el extremismo, junto con el sector privado, para:

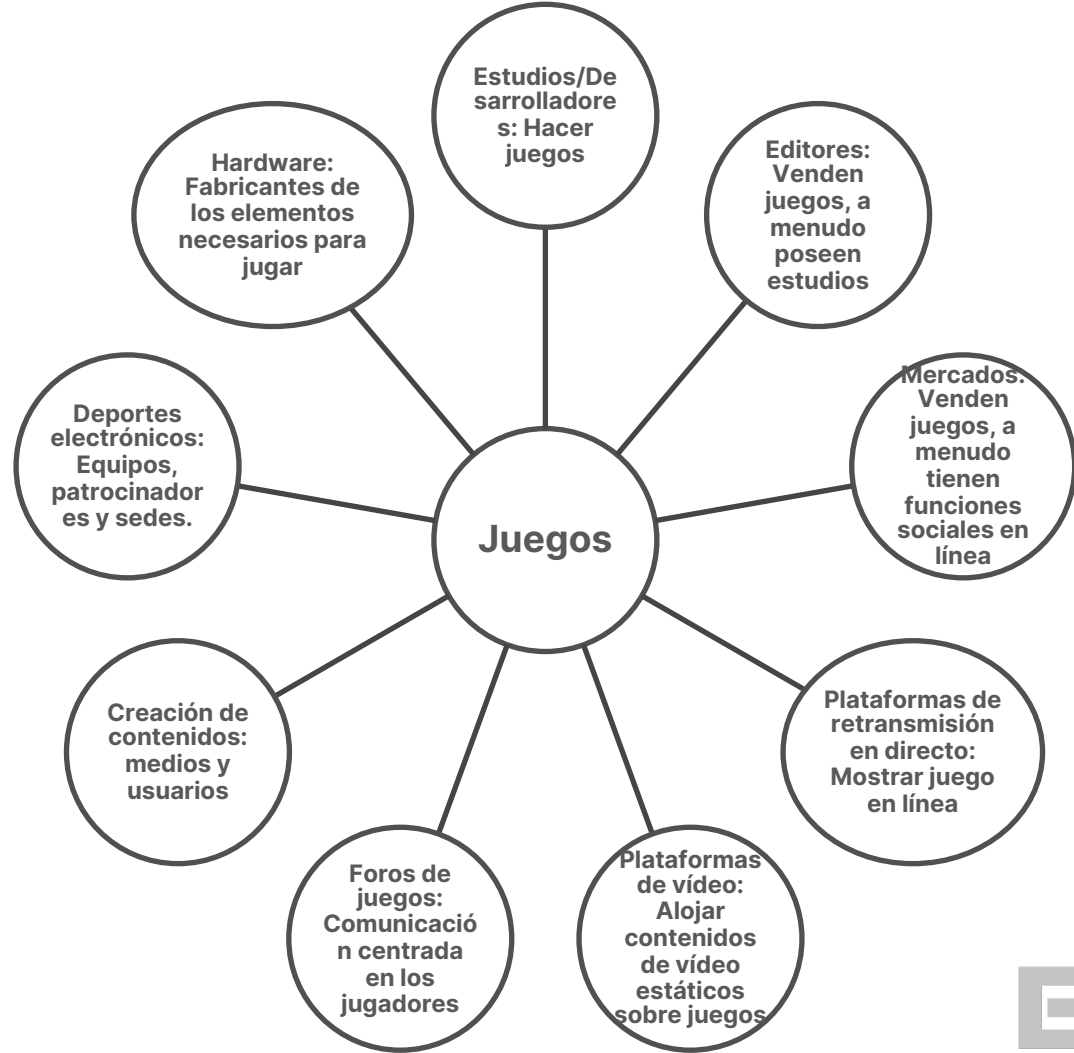
Desarrollar soluciones para la explotación de los juegos en línea por terroristas y extremistas violentos.



La ludopatía: Un manual

- **El juego es el rey.** Por encima de la música, el cine y la televisión, es el sector del entretenimiento más rentable.
Los ingresos para 2022 se estiman en **196.800 millones de dólares.**
- **No es un nicho:** 2.810 millones de personas son ahora jugadores, una cifra que se concentra entre los jóvenes de 16 a 24 años. Es decir, 1 de cada 4 personas.
Casi el 50% son mujeres.
El mercado latinoamericano es uno de los de más rápido crecimiento (4,8% de usuarios, 6,9% de ingresos). 315 millones de personas juegan en toda la región.
- **El juego tiene beneficios prosociales:** alivia el estrés, crea comunidad y *divierte*.
COVID-19 también provocó un aumento de los juegos en línea. Un salvavidas en el aislamiento.
- **Son mucho más que un mero entretenimiento.**
Los juegos, y las numerosas plataformas que los rodean, son **espacios sociales**
- **Y las representaciones de la violencia en los juegos no están definitivamente relacionadas con la violencia fuera de línea.**

Ecosistema de juego



Extremism

O

Amenazas

1. **La conectividad en las plataformas de juego** conlleva riesgos de daños sociales, incluido el uso de plataformas por parte de extremistas violentos y terroristas.
2. **En el Reino Unido, Estados Unidos y Europa, la extrema derecha se ha aprovechado de los juegos y las plataformas afines.**
3. **Y filiales y reclutadores de Hezbolá y Daesh en Filipinas, Indonesia y Oriente Medio y el Norte de África;** junto con otras organizaciones extremistas violentas a escala mundial.

Tipología de daños

Uso de contenidos y espacios de juego por los extremistas



**Nuevos videojuegos
+Modificaciones**

Contratación y retención



**Uso de los juegos
Referencias
culturales**

*Reclutamiento y
propaganda*



**Juegos para
Comunicación**

Aseo y comunicación



**Gamificación para
Radicalización**

Contratación y retención



**Ecosistema de juego
Plataformas**

*Grooming,
Comunicación,
recrutamiento*



**Financiación y
blanqueo de
capitales**

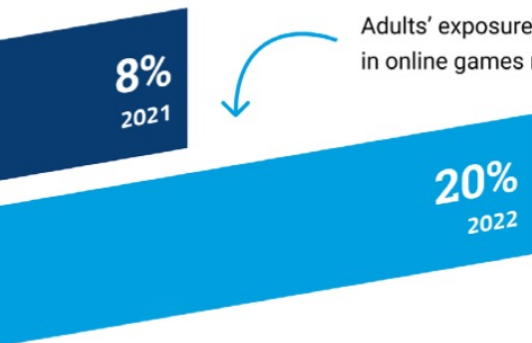
*Recaudación de
fondos*



EXTREMISM + GAMING
RESEARCH NETWORK

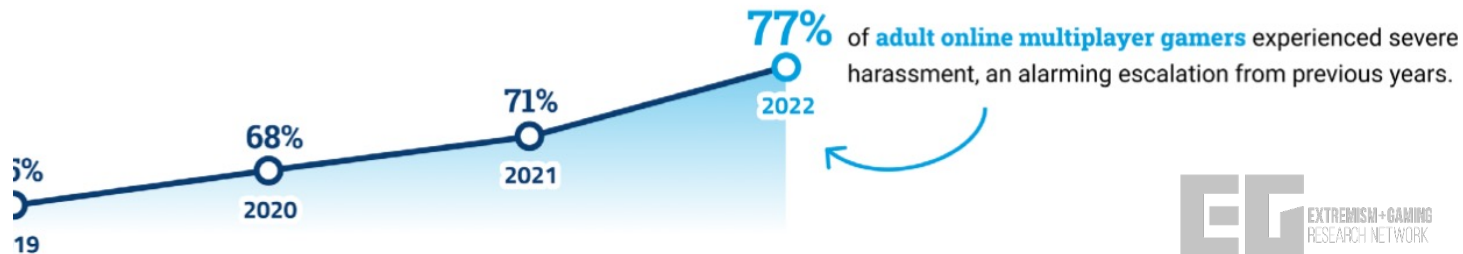
Aumentan los daños

Exposure to white-supremacist ideology on the rise among gamers



of **young people**, ages 10–17, reported exposure to **white-supremacist ideologies** in 2022.

Harassment is increasing among those in the gaming community



ADL, sondeo en Estados Unidos (2022)

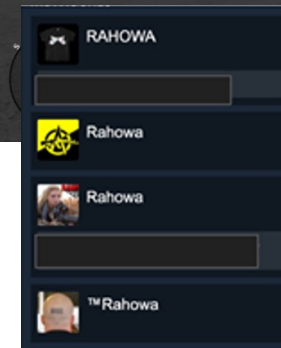
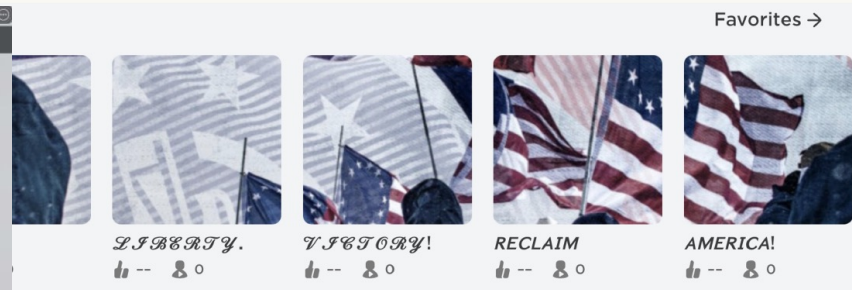
A través de una variedad de ideologías

| | A great deal | A lot | A moderate amount | A little | None at all |
|-------------------|--------------|-------|-------------------|----------|-------------|
| Misogynistic | 16% | 15% | 23% | 28% | 18% |
| Racist/Xenophobic | 14% | 16% | 26% | 30% | 14% |
| Extremist | 9% | 7% | 16% | 34% | 33% |
| Antisemitic | 9% | 6% | 13% | 34% | 38% |
| Islamophobic | 9% | 7% | 14% | 34% | 36% |
| Homophobic | 17% | 17% | 21% | 28% | 18% |

Figure 17 Summary of figures 11-16 – survey responses to questions related to the frequency of exposure to different kinds of hateful or extremist content

Casos de extrema dere...

Hardened mobilization networks



Hardened mobilization networks



AstroZelea

Orangeburn Oregon, United States

#SayHisName #StandFloyd #CanisInmate #ACAB #JusticeforGeorgeFloyd #FreeFloyd

This user has also played as:
AstroZelea
Nefarious Nigger

- Ex-leader of Feuerkrieg Division, a UK-, Canada-, and Australia-designated terrorist group
- Currently engaged in propaganda creation for neo-Nazi groups on Telegram



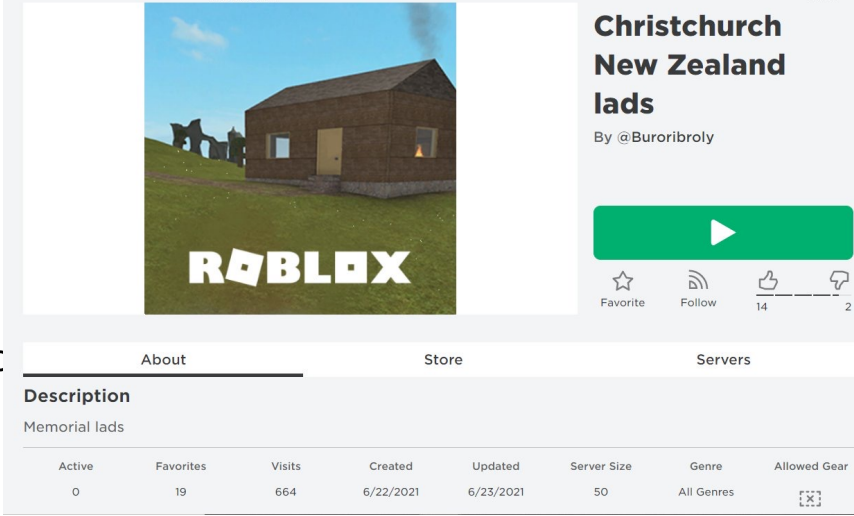
¿Por qué? *Explotación estratégica y uso orgánico.*

Estratégico (Explotación)

- Llegue a
- Público objetivo privilegiado para la contratación
- Atractivo cultural popular
- Comunicación (privada)
- Menos moderación que en otros lugares
- Explotar el contenido tóxico, la misoginia, el humor
- Grooming

Ecológico (Uso)

- Entre los miles de millones de jugadores hay personas radicalizadas
- Sensación de aceptación en espacios tóxicos
- Comunidad imaginada

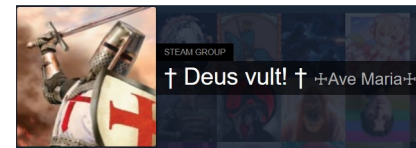


The screenshot shows a Roblox game page for 'Christchurch New Zealand lads' by user @Buroribroly. The game features a 3D model of a wooden building on a grassy hill with the Roblox logo overlaid. The page includes a play button, a star icon for 'Favorite', a signal icon for 'Follow', and a thumbs-up icon for 'Like' (14 likes) and a thumbs-down icon for 'Dislike' (2 dislikes). Below the game title are tabs for 'About', 'Store', and 'Servers'. The 'Description' section is titled 'Memorial lads'. At the bottom, there is a table with the following data:

| Active | Favorites | Visits | Created | Updated | Server Size | Genre | Allowed Gear |
|--------|-----------|--------|-----------|-----------|-------------|------------|--------------|
| 0 | 19 | 664 | 6/22/2021 | 6/23/2021 | 50 | All Genres | |

¿Por qué? *Espacios sociales y comunidad.*

- Pruebas limitadas de que el juego se estuviera utilizando como parte de una estrategia concertada para radicalizar y reclutar a nuevos individuos.
- **Más bien, en los espacios en línea poblados por extremistas, el juego actúa como un medio para unir a personas ya radicalizadas.**
- Campañas de reclutamiento de extrema derecha menos estratégicas y organizativas, sino más bien **redes sociales multidireccionales.**
- Los juegos de estrategia histórica y de rol brindan a los extremistas la oportunidad de hacer realidad sus fantasías
- Pequeño número de partidos políticos o extremistas utilizados como signo de identidad política o para provocar una respuesta de personas ajenas al partido.
- Las incursiones ofrecían una oportunidad lúdica de participar en actividades extremistas.



Koehler et al, 2022

Instituto para el Diálogo Estratégico, 2021

¿Por qué? *Fusión de identidades.*

- La fusión de identidades es un constructo psicológico que hace referencia a un sentimiento de unidad entre uno mismo (identidad individual) y un grupo (identidad social).
- Los juegos en línea proporcionan una experiencia colectiva de construcción del mundo.
- **Cuando se produce la fusión, el individuo está más dispuesto a poner su yo personal al servicio del grupo.**
- **Se asoció una identidad "gamer" fusionada con:**
 - **voluntad de luchar/morir (por otros jugadores),**
 - **comportamientos agresivos recientes,**
 - **Maquiavelismo (rasgo de personalidad caracterizado por la manipulación interpersonal, el engaño, el cinismo y la falta de moralidad),**
 - **narcisismo, psicopatía (falta de empatía), sexismo, racismo,**
 - **y el respaldo a creencias y políticas centradas en ideas de nacionalismo blanco.**

¿Por qué? *La gamificación funciona.*

| | Top-down gamification | Bottom-up gamification |
|----------|---|---|
| Who | Extremist organisations, recruiters, strategists | Individuals, small groups, online communities |
| What | Strategic use of rankings, badges, points, leader boards | Livestreaming, gamified language, virtual scoreboards, personal 'quests' |
| Why | Facilitate engagement with content and peers, visibility of commitment, motivate users to participate, appeal to young audience | Appeal to online community/subcultural milieu, look cool, make sense of reality via gaming content |
| Examples | Rankings, badges, etc. in forums; apps such as Patriot Peer | Attacks in Christchurch and Halle; small-group WhatsApp radicalisation; discussions on social media — e.g. desire to “beat his score” ⁽¹⁵⁾ |

Análisis de plataformas

Plataforma Exploits

Retransmisión en directo (Mainstream)

- Popular entre los jugadores y los deportes electrónicos
- Se utiliza para difundir una serie de ataques
- Mejorar la normativa
- Permite la monetización mediante donaciones y suscripciones

Plataformas de distribución de juegos

- Proporcionar funciones de chat y foro en el juego
- Funcionan como plataformas de redes sociales en muchos sentidos
- Menos moderación y regulación que las principales redes sociales
- Público joven

Livestreaming (nicho de extrema derecha)

- Plataformas independientes de retransmisión en directo y vídeo populares entre el público de extrema derecha
- Construido en torno a criptomonedas basadas en blockchain + sistemas de contenidos
- Streamers y espectadores pueden ganar dinero viendo vídeos
- Deliberadamente construido para atraer a

Plataformas de chat adyacentes a los juegos

- Ofrece chat de voz y texto diseñado para funcionar junto a los juegos
- Permitir servidores de chat públicos y privados
- Mejoran los esfuerzos de moderación y seguimiento y evaluación

P/CVE en espacios de juego

Vías para la P/CVE en los espacios de juego

Necesitamos: **Más datos y pruebas**

Oportunidades: Plataforma

- Seguridad desde el diseño
- Políticas de aplicación de VE basadas en el comportamiento o en el contenido
- Mejores métodos de notificación y retirada
- Cambio de las normas comunitarias (SBCC en línea)
- Crear "resiliencia digital" en las comunidades de jugadores

Oportunidades: Apoyar a los actores de la P/CVE en los espacios de juego

- Identificar a los usuarios de riesgo
- Asesoramiento y orientación
- Aplicar contramedidas

Recomendaciones

También vemos oportunidades. Recomendamos:

1. **Esforzarse por comprender a los usuarios menos resistentes**, incluidos aquellos que carecen de comunidades fuertes o que pueden estar luchando contra la salud mental o el aislamiento.
2. **Proporcionar financiación para asesoramiento y orientación**, por ejemplo mediante intervenciones de salud mental, junto con formación para educadores, padres y líderes juveniles.
3. **Aplicar contramedidas**, como la reorientación de contenidos extremistas hacia materiales educativos o de superación personal valiosos utilizando elementos de gamificación.
4. Y recomendamos **facilitar intervenciones positivas** que aprovechen el juego para fines prosociales e inclusivos. Nuestros miembros y colegas de la EGRN han realizado pruebas piloto prometedoras:
 1. **Juegos y narraciones personalizados, ya sea para aprender o para cambiar comportamientos.**
 2. **Asociaciones con personas influyentes en el mundo de los videojuegos y estrellas del livestreaming**
 3. **Programas de tutoría con ligas de deportes electrónicos**
 4. **Competiciones de juegos electrónicos de policías locales contra niños**
 5. **Mejorar las políticas de la plataforma de seguridad por diseño** diseñadas para abordar la seguridad de los usuarios, la privacidad y la moderación de contenido.

EGRN como solución

Descubrimos cómo los actores malignos se aprovechan de los juegos, y también las oportunidades de utilizarlos para hacer el bien y contrarrestar esos daños en línea.

Nuestras tres áreas de trabajo prioritarias son:

- 1. ¿Por qué y cómo son utilizados los videojuegos, las plataformas de juegos y los contenidos de juegos por individuos u organizaciones extremistas? (¿Cuáles son las implicaciones para la radicalización y el reclutamiento?)**
- 2. ¿En qué se diferencia esta tendencia en función de la geografía, la cultura, la ideología y el sexo?**
- 3. ¿Cómo pueden los juegos, los espacios relacionados con ellos y los propios jugadores ayudar a prevenir el extremismo? (¿Cómo se puede capacitar a los jugadores y a las plataformas de juego para combatir el odio y facilitar la construcción de comunidades positivas y resilientes? Al mismo tiempo, ¿cómo pueden reforzarse los efectos positivos de los juegos)?**

EGRN como solución

Miembros de la Red de Investigación sobre el Extremismo y los Juegos de Azar:

La EGRN reúne mensualmente a sus miembros institucionales e individuales para debatir temas y proyectos de vanguardia relacionados con el extremismo y el juego. Ofrecemos:

- Reuniones informativas mensuales
- Perspectivas breves con GNET
- Informes largos
- Sesiones informativas personalizadas para afiliados y simpatizantes
- Próximas investigaciones mundiales

Las partes interesadas de la industria y la política pueden unirse a la EGRN como socios u observadores para estar a la vanguardia de un esfuerzo de investigación a varios niveles en un campo apasionante e inexplorado.

Los socios políticos pueden encargar la investigación y el diseño de programas más allá de los resultados escritos, y ofrece oportunidades para obtener resultados procesables, por ejemplo, mediante el diseño y la ejecución de intervenciones digitales.

En 2023, ampliaremos nuestra labor programática y de investigación.

Gracias

Síguenos en las redes sociales:

[Twitter](#)

[LinkedIn](#)

Correos electrónicos de contacto:

extremismandgaming@gmail.com

galen@englundconsulting.org

extremismandgaming.org

