

A TERRORSZERVEZETEK TOBORZÁSI
ÉS KIVÁLASZTÁSI MÓDSZEREINEK
KÜLÖNBÖZŐ ASPEKTUSAI

SAJÁTOSSÁGOK ÉS TRENDEK
A TERRORIZMUS ÉS EXTREMIZMUS TERÉN NAPJAINKBAN¹

Az elmúlt évtizedben az al-Káida és az Iszlám Állam ernyőszervezetekké váltak, köszönhetően a decentralizációnak és a vezetési válságoknak. Az utóbbi években a nemzetközi erők sorra likvidálták az al-Káida különböző szintű vezetőit, beleértve Ajmán az-Zavahirit,² akinek halálhírére a mai napig nem ismerte el hivatalosan a terrorszervezet. 2023 februárjában azonosították az al-Káida lehetséges új vezetőjét, Szaif al-Adel,³ az egyiptomi hadsereg egykori magas rangú vezetője személyében, aki hírszerzési információk szerint Iránban bujkál.⁴ Recep Tayyip Erdoğan török elnök 2023 májusában bejelentette, hogy a török erők végeztek az Iszlám Állam feltételezett vezetőjével, Abu Husszein al-Kurajszival⁵ Szíriában. Ezt megelőzően az Iszlám Állam 2022 novemberében jelentette be akkori vezetője, Abu al-Haszan al-Hashemi al-Kurajsi halálát, aki egy Szíria délnyugati részén végrehajtott hadműveletben halt meg. Az őt megelőző vezető, Abu Ibrahim al-Hashemi al-Kurajsi

¹ GUVVADI 2023.

² Ajmán az-Zavahirit az al-Káida fő ideológusaként emlegették. Oszáma bin Ládén jobbkezének tartották, és egyes szakértők szerint ő volt a 2001. szeptember 11-i egyesült államokbeli támadások mögött meghúzódó egyik értelmi szerző. Bin Ládén 2011 májusában történt meggyilkolását követően ő vette át az al-Káida vezetését. Zavahiri az al-Káida egyik legkiemelkedőbb szóvivője, 2003 óta több tucat videóban és hangszalagon szerepelt. 2022-ben a CIA terrorellenes akciójában vesztette életét az afgán fővárosban, Kabulban.

³ Az egyiptomi különleges erők volt ezredese, Szaif al-Adel, aki Mohamed Ibrahim Makkavi néven is ismert, Afganisztánban harcolt a szovjet megszállás ellen, majd az országban maradván iszlamista harcosokat képzett ki. A tálib rendszer megdöntése után, 2001 telén Iránba menekült. Korábban a Líbiai Iszlám Harci Szervezet vezetője volt. Oszáma bin Ládén halála után egyszer már ideiglenes vezetőnek választották, Ajmán az-Zaváhiri hivatalos utódlása előtt.

⁴ ASBOTH 2023.

⁵ Abu Husszein al-Kurajsi Szíriában, a MIT hírszerző ügynökség által végrehajtott művelet eredményeként vesztette életét.

2022 februárjában egy tűzharc során robbantással végzett magával és családjával, amikor az amerikai különleges erők körbevették a rejtékelyét.

A terrorszervezetek egyes számú vezetőinek rövid idejű regnálása ellenére az al-Káida és az Iszlám Állam regionális „leányvállalatai” továbbra is töretlenül működnek, és a decentralizációnak köszönhetően saját hatáskörben, önállóan folytatják a tevékenységeiket. A különböző helyi dzsihádisták csoportok hűség- esküje az al-Káidának vagy az Iszlám Államnak elsősorban az etnikai és politikai viszállyaik legitimizációs taktikája, amely hozzáférést biztosít számukra a globális erőforrásokhoz is. Afrika szarva, a Száhel-öv, Afganisztán és Pakisztán régióiban az al-Káida és az Iszlám Állam helyi szervezetei, szövetségesei között egyre erősödő ideológiai és politikai versengés zajlik. Az Egyesült Államok kivonulása után az Iszlám Állam Khorasan Tartomány (Islamic State – Khorasan Province vagy IS–KP) és a Tehrik-i-Talibán Pakisztán (TTP) harcosai tömegesen visszatértek az adott régióba.⁶ Pakisztánban a terrortámadások száma a Global Terrorism Index éves összefoglalója alapján több mint 50%-kal nőtt 2022-re, és a növekedés lassabb ütemben ugyan, de 2023-ban is folytatódott.⁷ Az al-Káida és az Iszlám Állam közötti egyre erősödő verseny nyilvánvalóvá vált a Száhel-övezetben, amelynek egyik következménye, hogy a Jama’at Nasr al-Islam wal Muslimin (JNIM)⁸ és az Iszlám Állam Nyugat-Afrika Tartomány (Islamic State’s West African Province – ISWAP) a világ két leggyorsabban növekvő dzsihádisták szervezetévé vált. Szomáliának továbbra is meg kell küzdenie az al-Shabaabbal és a növekvő Iszlám Állam Szomáliában vagy más néven Abnaa ul-Calipha szervezettel is.

Bár nem új keletű jelenség, de továbbra is jelentős szerepet játszik a regionális konfliktusban, hogy a különböző államok fegyveres nem állami szereplőket alkalmaznak a céljaik elérése érdekében. Például az egykor Moszkva ellen dzsihádot hirdető csecsen harcosok Ramzan Kadirov⁹ vezetésével Oroszorszáért harcolnak, ugyanakkor az ezen felháborodott iszlámisták Ukrajnát segítik. Emellett Ukrajna

⁶ GUVVADI 2023.

⁷ Institute for Economics & Peace 2023: 15.; Institute for Economics & Peace 2024: 11.

⁸ Iszlám és Muzulmánok Támogatói Csoport.

⁹ Ramzan Ahmadovics Kadirov (1976. 10. 05.–) orosz és csecsen politikus, jelenleg a Csecsen Köztársaság vezetője, korábban a csecsen függetlenségi mozgalom tagja. Apja Ahmad Kadirov csecsen elnök volt, 2004 májusában meggyilkolták. 2007 februárjában Ramzan Kadirov váltotta Alu Alkhanovot az elnöki poszton, röviddel azután, hogy betöltötte a 30. életévét, ami a poszt alsó korhatára. A Kadirov család a második csecsen háború elején, 1999-ben áttért a moszkvai oldalra. Azóta Kadirov az orosz Szövetségi Biztonsági Szolgálat (FSZB) támogatásával vezette milíciáját, amely később Kadirovci néven vált ismertté.

bevetette a harcokban az Azov ezredet,¹⁰ amely a szélsőjobboldali nacionalista Azov Mozgalom félkatonai ága. Az orosz Wagner-csoport szintén szerepet kapott az orosz–ukrán konfliktusban. Törökország információk szerint támogatja a regionális érdekeit képviselő Hayat Tahrir al-Sham (HTS – Levantei Felszabadítási Szervezet) terrorszervezetet Szíriában, mert az a tevékenységével távol tartja a dél-keleti határtól a Kurd Munkáspárt (PKK) harcosait.¹¹ Irán látszólag támogatja a síita milíciákat Nyugat-Ázsiában, a hűtiket Jemenben, a Hezbollahot Libanonban és a fegyveres síita dzsihádistákat Irakban, valamint a kormányt Szíriában. De megemlíthetjük Pakisztánt is mint régóta működő állami szponzort a terrorizmussal összefüggésben.¹²

Erősödő trendet mutat a szélsőjobboldali és egyéb extrémizmussal összefüggő ideológiák megjelenése Európa és Amerika politikai és társadalmi színterein. Különösen az online térben tudnak a szélsőséges ideológiák gyorsan és hatékonyan érvényesülni. A The Base¹³ és a Proud Boys¹⁴ amerikai illetőségű szélsőjobboldali, neofasiszta csoportokat 2022-ben Kanada és Új-Zéland is terrorista szervezetnek minősítette, az Egyesült Királyság pedig a The Base működését jogellenesként deklarálta, és szélsőjobboldali terrorista csoportként tartja számon.¹⁵

Az erőszakos szélsőséges szervezetek egyre gyakrabban alkalmaznak új és gyorsan fejlődő technológiákat befolyásolási tevékenységeikhez és finanszírozásukhoz. A mesterséges intelligencia és a 3D nyomtatás például olyan technológiai lehetőségeket biztosíthatnak, amelyeket egyre gyakrabban használnak fel a különböző szervezetek propagandaterjesztésre, valamint fegyverek és lőszerak előállítására.¹⁶

¹⁰ Az Azov ezred szervezetiileg az Ukrán Nemzeti Gárda része, amely pedig a belügyminisztériumhoz tartozik. Alakulatainak harcosai többségében ukrán nacionalisták és radikális szélsőjobbosok. Megjelenésük az ukrán politikában 2014-hez kötődik, amikor az ország keleti felében élő orosz ajkú kisebbség egyre hangosabban követelte az elszakadást Ukrajnától és a csatlakozást Oroszországhoz. Ennek egyik jele volt, hogy elfoglalták Mariupolt. Az első Azov csoport Berjanszkban szerveződött meg mint önkéntes milícia, amely részt vett a kikötőváros visszafoglalásában. A csoport magját kelet-ukrajnai, oroszul beszélő ukránok adták, de voltak közöttük futballultrák és nacionalista, szélsőjobboldali ideológiát valló személyek.

¹¹ GUVVADI 2023.

¹² GUVVADI 2023.

¹³ A Bázis.

¹⁴ Büszke Fiúk.

¹⁵ CHEN 2022.

¹⁶ GUVVADI 2023.

A RADIKALIZÁCIÓ LEHETSÉGES OKAI ÉS HATÁSAI

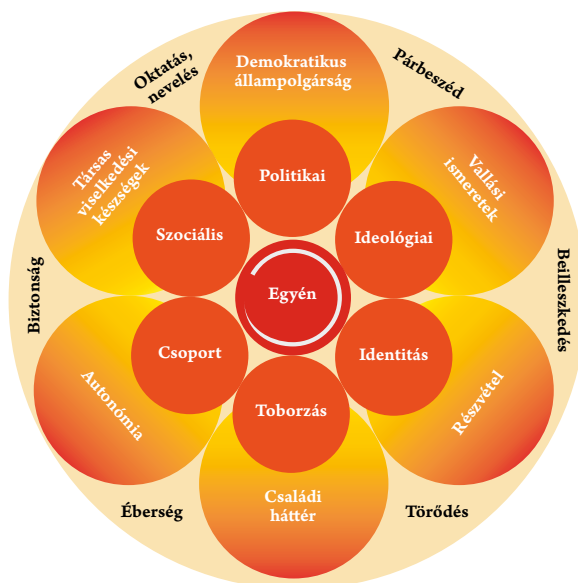
A radikalizáció egy fokozatosan kialakuló és egyénenként változó folyamat, amelyet számos tényező befolyásolhat. Bárki radikalizálódhat, de a kutatások alapján a fiatalok, akik nagy többsége egyébként is különböző identitási és egyéb válsággal küzd, különösen veszélyeztetettek ebből a szempontból. Ugyanakkor számos olyan tényező lehet hatással a radikalizációs folyamatra, amely alapján nehéz lenne egyértelműen behatárolni a rizikófaktorokat és az érintett társadalmi csoportokat vagy egyéneket. A különböző külső és belső faktorok egyaránt vezethetnek a szélsőséges ideológiák iránti fogékonysághoz, beleértve a pszichológiai, szociális, politikai, kulturális, gazdasági, vallási tényezőket éppúgy, mint a közösségi média és a különböző csoportok befolyásolását is. Magnus Ranstorp kutató megállapítása szerint az erőszakos szélsőségesesség leginkább végtelen számú egyéni faktorok kombinációjának kaleidoszkópjaként képzelhető el.¹⁷ Az általa és más kutatók által tett megállapítások alapján a radikalizációs folyamatot számos ún. push (toló) és pull (húzó) faktor befolyásolja. A push faktorok közé tartoznak többek között az alábbi tényezők:

- elidegenedés;
- marginalizáció;
- társadalmi, politikai és gazdasági sérelmek;
- csalódottság a demokráciában és a politikai folyamatokban;
- igazságtalanság érzése;
- diszkrimináció, kirekesztettség;
- személyes válságok és tragédiák;
- korlátozott szociális hálózatok;
- erőszak idealizálása;
- egyoldalú tájékoztatásnak való kitettség;
- egyéni sérülékenységi (korcsoport, társadalmi csoport, nemi, faji, vallási csoport).

A fentieket nagyon plasztikusan alátámasztja több olyan tanulmány is, amely terror szervezetek korábbi tagjainak motivációjával, hátterével összefüggésben készült. Ezek közül a következőkben egyet szeretnék részletesebben bemutatni.

2015 és 2019 között az erőszakos extrémizmus tanulmányozásával foglalkozó központ (International Center for the Study of Violent Extremism, ICSVE) munkatársai mélyinterjúkat készítettek 220 (182 férfi és 38 nő) olyan személlyel, akik valamilyen céllal csatlakoztak az Iszlám Államhoz, fizikailag annak területén éltek,

¹⁷ Save the Children Finland 2021.



1. ábra: Fiatalok mint a szélsőséges toborzás célpontjai

Forrás: Save the Children Finland 2021: 9.

és visszatérőként bebörtönözték őket különböző országokban.¹⁸ Az interjúalanyok 51,1%-a külföldi illetőségű tagja volt az Iszlám Államnak, míg 34,1%-uk iraki és 14,8%-uk szíriai származású. A tanulmány rendkívül széles spektrumon vizsgálta a csatlakozottak motivációit, szociális háttérét, befolyásoltságát és sérülékenységet. A megállapítások közül azt a három szempontot szeretném kiemelni, amelyek véleményem szerint szorosan kapcsolódnak a radikalizálódás okainak vizsgálatához. Az egyik szempont az alanyok pszichoszociális sérülékenysége, amelyet az interjúk alapján az alábbiak szerint kategorizáltak:

- bűnözői előélet (férfiak 13,7%, nők 5,3%);
- börtönviseltség (férfiak 10,4%, nők 0%);
- érzelmi terror (férfiak 0%, nők 7,9%);
- fizikai bántalmazás (férfiak 1,7%, nők 7,9%);
- szexuális bántalmazás (férfiak 0%, nők 2,6%);
- családon belüli erőszak (férfiak 1,7%, nők 5,3%);
- családon belüli szerhasználat (férfiak 1,7%, nők 7,9%);
- szülők szeparációja, válása (férfiak 8,8%, nők 21%);
- bebörtönzött háztartásbeli (férfiak 1,1%, nők 5,2%);

¹⁸ SPECKHARD–ELLENBERG 2020.

- ♦ elhunyt szülő (férfiak 12,1%, nők 7,9%);
- ♦ családi konfliktus (férfiak 9,3%, nők 23,6%);
- ♦ személyes kábítószer-használat (férfiak 13,2%, nők 5,3%);
- ♦ szegénység (férfiak 24,2%, nők 26,3%);
- ♦ korai elköltözés otthonról (férfiak 2,7%, nők 10,5%);
- ♦ válás (férfiak 3,8%, nők 7,9%);
- ♦ munkanélküliség, alulfoglalkoztatottság (férfiak 19,2%, nők 2,6%);
- ♦ korábbi traumák (férfiak 11,6%, nők 23,6%).

A másik szempont a befolyásoló tényezők és hatások csoportosítása, amely az alábbiak szerint alakult:

- ♦ házastárs, élettárs (férfiak 2,2%, nők 55,3%);
- ♦ szülői hatás (férfiak 3,8%, nők 15,8%);
- ♦ tágabb család hatása (férfiak 9,9%, nők 5,3%);
- ♦ baráti ráhatás (férfiak 35,7%, nők 13,2%);
- ♦ ISIS toborzó hatása (férfiak 25,3%, nők 7,9%);
- ♦ prédikátor hatása (férfiak 19,8%, nők 0%);
- ♦ internetes toborzó hatása (férfiak 10,8%, nők 18,4%);
- ♦ börtön hatása (férfiak 5,5%, nők 0%);
- ♦ passzív YouTube-hatás (férfiak 24,7%, nők 13,1%);
- ♦ passzív Facebook-hatás (férfiak 11,6%, nők 7,9%);
- ♦ passzív Twitter-hatás (férfiak 5,5%, nők 7,9%);
- ♦ passzív WhatsApp-hatás (férfiak 1,6%, nők 2,6%);
- ♦ passzív Telegram-hatás (férfiak 1,6%, nők 0%);
- ♦ mainstream média (férfiak 19,2%, nők 10,5%).

A fentiekben jól kirajzolódik a nemi szerepek terén általánosságban tapasztalható szociális, társadalmi, kulturális különbségek megjelenése, például a nők esetén a házastársi, élettársi befolyásoltság, illetve a szülői ráhatás tekintetében, a férfiaknál pedig a baráti ráhatás és a prédikátor hatása vonatkozásában. A passzív internetes platformok befolyása ugyanakkor nagyjából mindkét nem esetében megjelent, ilyen tekintetben a fentebb említett elhatárolások nem érvényesültek.

A harmadik szempont a motiváció kérdése, amelyben az alábbi eredményeket állapították meg a kutatók:

- ♦ alapvető szükséglet (férfiak 18,7%, nők 13,2%);
- ♦ foglalkoztatás (férfiak 22,6%, nők 5,3%);
- ♦ személyes, családi biztonság (férfiak 4,4%, nők 13,2%);
- ♦ családi kötelék (férfiak 4,4%, nők 42,1%);

- kaland (férfiak 4,4%, nők 2,6%);
- romantikus kapcsolat (férfiak 0,5%, nők 15,8%);
- iszlám identitás (férfiak 28,6%, nők 50%);
- diszkrimináció (férfiak 7,2%, nők 13,2%);
- fontosság érzése (férfiak 8,8%, nők 5,3%);
- valahova tartozás (férfiak 6%, nők 5,3%);
- segítő szándék (férfiak 30,8%, nők 21%);
- harag (férfiak 13,2%, nők 2,6%);
- kalifátus ideológia (férfiak 22,5%, nők 13,1%);
- dzsihád ideológia (férfiak 19,3%, nők 7,9%);
- hidzsra ideológia (férfiak 9,3%, nők 7,9%);
- takfir ideológia (férfiak 2,2%, nők 2,6%);
- Nyugat-ellenesség (férfiak 6,6%, nők 0%);
- szunnita jogok (férfiak 11,5%, nők 0%).

Természetesen nem lehet figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy a bemutatott faktorokat nagyban befolyásolja az érintettek kulturális, nemzeti, vallási, szociális háttere. Ugyanakkor a megelőzés, illetve a hatékony társadalmi jelzőrendszerek kiépítése szempontjából fontos látni, hogy milyen tényezők jelenthetnek az átlagnál nagyobb veszélyeztetettséget a radikalizálódás terén.

A gazdasági-társadalmi-szociális problémák, illetve az ezzel vagy egyéb kulturális, vallási, faji tényezőkkel összefüggő diszkrimináció és annak hatása a radikalizációra már régóta a megelőzéssel foglalkozó szervezetek, kutatók fókuszpontjában van. Ugyanakkor a Radicalisation Awareness Network (RAN) az elmúlt években már többször felhívta a figyelmet arra, hogy a radikalizáció „melegágyai” nem kizárólagosan ezek hatására alakulhatnak ki.¹⁹ Példaként hoznak több olyan esettanulmányt, amelyből kiderül, hogy ilyen „melegágyak” akár jómódú környezetben, különösebb társadalmi-gazdasági problémák jelenléte nélkül is kialakulhatnak, pusztán az egyes terrorista vagy extrém ideológiájú szervezetek hatékony narratívájának köszönhetően. Arra is felhívták a figyelmet, hogy a radikalizáció gócpontjai sokszor azért a szegényebb területeken alakulnak ki, mert a toborzók gazdaságosabban tudnak hálózatot fenntartani az olcsó infrastruktúrának köszönhetően. Ugyanakkor ezekben a mikrokörnyezetekben gyakran élnek a toborzók azzal a motivációs ráhatással is, hogy az együttműködésért cserébe különböző szociális szolgáltatásokat (ingyenes étkeztetés, gyermekellátás stb.) kínálnak.

¹⁹ Radicalisation Awareness Network 2020.

TOBORZÁSI MÓDSZEREK ÉS TAKTIKÁK

A terrrorszervezetek és szélsőséges csoportok változatos módszereket alkalmaznak a potenciális tagok felkutatására, toborzására és kiválasztására. Néhány módszer relatív alacsony költségvetéssel jár, míg vannak olyan metódusok, amelyek magasabb kiadásokat igényelnek, akár a szükséges infrastruktúra, akár egyéb szempontok miatt.

A toborzási módszerek és technikák változatossága az adott régió szociális, politikai, gazdasági környezetétől is függ. Európában például gyakori az online toborzás, személyes kapcsolatokat inkább az alacsonyabb szociális-gazdasági háttérrel rendelkező régiókban, börtönökben és vallási közösségekben vetnek be. Afrikában és egyes közel-keleti régiókban a toborzás gyakran azokra a területekre korlátozódik, ahol az adott terrrorszervezetnek befolyása, kontrollja van. Ezeken a részekén jellemző az erőteljes vallási propaganda bevetése, de a toborzási gyakorlatban nem ritka a megfélemlítés, kikényszerítés módszere. Az eurázsiai régiókban a toborzás nagyon gyakran vallási szervezeteken keresztül történik.

Formáját tekintve a toborzási módszerek többféleképpen csoportosíthatók. Az egyik ilyen elhatárolás az alábbiak szerint kategorizálható:²⁰

- Aktív toborzás: ebben az esetben mindenképpen személyes kapcsolatfelvételen keresztül történik a toborzás. Ennek több oka lehet, de leggyakrabban abban az esetben lehet célravezető ez a forma, amikor az adott terrrorszervezet olyan személyeket kíván toborozni, akik valamilyen speciális szaktudással vagy tapasztalattal rendelkeznek. Ilyen lehet például a katonai múlt, harctéri tapasztalat, vagy olyan magas szintű civil képességek, mint a mérnök, orvos, IT-specialista, pénzügyi szakember stb.
- Passzív toborzás: ebben az esetben a toborzás közvetett csatornákon és eszközökkel történik, mint például egy médiakampány az adott szervezet népszerűsítésére és ideológiájának bemutatására. Ebbe a kategóriába tartozik a klasszikus terrorpropaganda is. A terjesztési felületek általában online platformok, digitális magazinok és specifikus tartalmak, illetve erre a célra alkalmazott bloggerek által készített internetes tartalmak. A bloggerek ezenfelül nemcsak a tartalomgyártásban vesznek részt, hanem bizonyos moderátorok közreműködésével a propagandaanyagok megfelelő körben történő terjesztésében, megosztásában is.

A toborzás során nemcsak a formai és tartalmi megjelenésre figyelnek oda a folyamatban részt vevők, hanem arra is, hogy az egyes célszemélyeket vagy célcsoportokat

²⁰ Financial Action Task Force 2018.

hogyan szólítják meg és hálózzák be. A toborzás eszköztárában számtalan olyan pszichológiai, manipulációs módszer is szerepel, amely alkalmas lehet a potenciális személyek befolyásolására. A terrrorszervezetek és szélsőséges csoportok egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek az online térben történő hatékony marketingre és a megfelelő célcsoportok bevonzására. Ennek keretében professzionális és sok esetben személyre szabott stratégiát alakítanak ki a behálózásra, amelyet gyakran célzott tanulmányozás előz meg, beleértve az online profilt, a közösségi fórumokon megfigyelhető aktivitást és a gyakran nézett vagy lájkolt tartalmakat. Az is érdekes vizsgálati aspektus lehet, hogy a terrrorszervezetek és szélsőséges csoportok milyen szempontok alapján választják ki a potenciális tagjaikat. A korábbi fejezetekben már esett szó azokról a faktorokról, amelyek sérülékennyé, fogékonnyá vagy motiválttá tehetik a később csatlakozókat. Ugyanakkor akár a szervezetek részéről is lehetnek kifejezetten keresett személyiségjegyek vagy -típusok. Az Iszlám Állam esetében például tudatosan kiszemelt célcsoport volt többek között a mentális zavarokkal rendelkező személyek, elsősorban potenciális magányos elkövetői szerepre szánták őket.

A kiszemelt jelöltek esetében gyakran alkalmazott módszer a „kiválasztottság” érzékeltetése. Ennek egyik módja, hogy a puhatolózó beszélgetések során a toborzó kilátásba helyezi a zárt csevegőszobába való meghívás lehetőségét, ezzel is azt sugallva, hogy oda csak egy szűk kör nyer belépést. Ez a mechanizmus nagyon hasonlít a kereskedelemben, marketingben is gyakran alkalmazott módszerre, amely a termékek eladása során annak exkluzivitását hangsúlyozza. Minél inkább azt gondoljuk valamiről, hogy ritkaság, vagy nagy szerencse kell, hogy hozzájussunk, annál nagyobb érdeklődést kezdünk tanúsítani iránta. Ha a zárt csevegőszobába való bejutás megtörtént, jöhetnek az újabb módszerek, mint például a grooming vagy az „ajtóba tett láb” taktikájának alkalmazása. Ez utóbbi alapvetően arra irányul, hogy a toborzó kisebb szívességek megtételére kéri a jelöltet (például bizonyos oldalak lájkolása vagy megosztása stb.), amit teljesítés esetén újra meg újra megismétel, adott esetben úgy, hogy a szívességek mindig kicsit nagyobbak.

A grooming kifejezést általában a gyermekek és fiatalok online szexuális zaklatására használják, nincs kifejezett magyar megfelelője, leginkább behálózás-ként szokták megnevezni, de gyakrabban találkozni az eredeti angol terminológia használatával. A terrrorszervezetek és extrém ideológiájú csoportok vonatkozásában a grooming egyfajta toborzási taktikaként jelenik meg, és azt a célt szolgálja, hogy a kiszemelt célpontot különböző módszerekkel az adott szervezethez kössék, amelynek során különböző manipulációs technikákat alkalmaznak. A grooming során a groomer vagy jelen esetben a toborzó erős érzelmi kötődés kialakítására törekszik, biztosítva így a célpont irányíthatóságát és érzelmi manipulálhatóságát. Folyamatát és lépéseit tekintve a terrrorszervezetek által alkalmazott toborzás, illetve

a grooming erőteljes hasonlóságot mutat. Valójában a grooming folyamata az alábbi, jól felismerhető lépésekben, taktikákban is leírható:²¹

- ♦ Szerelmi bombázás (love bombing): a taktika első lépése abban áll, hogy a groomer/toborzó a jelöltet a vonzalom, a tisztelet és a megértés érzésével árasztja el, miközben folyamatosan erősíti benne a társadalom és a környezet által kiváltott csodáltság jogosságát és a marginalizáció igazságtalanságát.
- ♦ Információs elszigetelés: a groomer/toborzó saját készítésű vagy a célhoz szorosan kapcsolódó médiacsatornákkal, magazinokkal és könyvekkel látja el a potenciális jelöltet. Emellett folyamatosan erősíti, hogy az adott szervezettel, csoporttal kapcsolatos „külső” információk valójában álhírek vagy valamilyen összeesküvés eredményei.
- ♦ Társadalmi elszigetelés: a groomer/toborzó ebben a szakaszban arra törekszik, hogy eltávolítsa az összes olyan személyt, aki potenciálisan befolyást gyakorolhat a jelöltre (például családot és barátokat). Ez általában úgy történik, hogy a jelölt családtagjainak, barátainak a viselkedését bűnnek nevezi, vagy a rokonokra, barátokra vonatkozóan olyan kifinomultabb, „ártatlannak” látszó kérdéseket tesz fel, amelyek valójában kritikát, rosszallást takarnak. Sok esetben a jelölt családja és barátai tudtukon és akaratukon kívül segítenek a toborzónak ebben a folyamatban azáltal, hogy elutasítóan viselkednek, vagy negatívan nyilatkoznak az ideológiáról.
- ♦ Az ellenőrzés megkezdése: a folyamat meglehetősen korai szakaszában a groomer/toborzó elkezd irányítani az alanyt, és egyszerű feladatok elvégzésére készíti (ez a korábban említett „ajtóba tett láb” technika). A kapott feladatok is általában a folyamat részét képezik, és az adott szervezet céljait szolgálják, miközben fokozatosan formálják a jelölt csoporthoz való hozzáállását. Az elfogadás, a valahova tartozás iránti igény egy ponton olyan erőssé válik, hogy a jelölt beleegyezik a nagyobb feladatok végrehajtásába is. Ezt a jelenséget írja körül többek között Philip Zimbardo pszichológus a *Lucifer-hatás* című könyvében.²² A szélsőséges szervezetek az „elkötelezettség és következetesség” technikát alkalmazzák, tudatosan manipulálva azt az íratlan pszichológiai szabályt, amely szerint az emberek általában nem szeretnek kihátrálni a megkötött üzletekből. Ennek keretében arra ösztönzik azokat, akik nem hajlandók közvetlenül részt venni öngyilkos küldetésben vagy terrorkampányban, hogy jelenlegi képességeiknek megfelelő módon támogatassák a szervezetet, az azonban csak idő kérdése, hogy mikor lesz

²¹ Radicalisation Awerness Network 2019.

²² ZIMBARDO 2012: 2.

szükség nagyobb elkötelezettségre. A folyamat során a pozitív figyelem és dicséret fokozatosan eltűnik, és egyre inkább a negatív szankciók kilátásba helyezése lép a helyébe, gyakran véletlenszerűen váltogatva, hogy bizonytalanságot keltsen az alanyban.

- ♦ A deindividuáció: ennek célja az egyéniség háttérbe szorításának ösztönzése és a csoporttudat növelése. Ilyen például a tagok nevének megváltoztatása, a közös ruha vagy egyenruha viselése, valamint a csoporttudatot elősegítő, ritualizált közös tevékenységek. Az ebben a szakaszban lévő személy általában már elkötelezte magát azzal, hogy olyan tevékenységekben vett részt, amelyeket a csoporton/szervezeten kívüli társadalom rossz szemmel néz. Értelmeszerűen ebből a szakaszból a legnehezebb a kilépés, különös tekintettel a már időközben elkövetett cselekmények súlyára és gyakoriságára.

A fentiekből látható, hogy ezekkel a taktikákkal a toborzók a jelöltre gyakorolt erős érzelmi hatásokkal és a kötődés kialakításával próbálnak manipulálni. A módszerek az érzelmi skála mindkét végétén mozognak, vannak technikák – különösen nők esetében –, ahol a szeretet, szerelem, megbecsülés érzésének elhítetésére irányulnak, míg mások a nyomásgyakorlás, izoláció, zsarolás eszközeivel érik el a kívánt célt.

A TOBORZÁS SZÍNTEREI

A radikalizációs folyamat mind személyes, mind személytelen kapcsolatokon és fórumokon keresztül is végbemehet. A szélsőséges ideológiákkal való találkozáshoz nem feltétlenül szükséges a toborzó személy közreműködése, bőven elég lehet a baráti kör, rokonság, hobbicsoport ráhatása. Az alábbiakban láthatjuk a radikalizációs környezet egy lehetséges csoportosítását.²³

- ♦ Fizikai környezet: Annak ellenére, hogy a virtuális társadalmak korát is éljük, az emberi természet velejárója a személyes kapcsolatokra való igény. A radikalizálódás szempontjából a korábban említettek szerint meghatározó lehet egy-egy hobbitevékenységhez köthető közösségi helyszín vagy egy adott szélsőséges szervezet szubkultúrájának helyszíne. Ez utóbbira nagyon jó példa lehet a neonáci csoportok zenei kultúrája, amelynek szükségszerű színterei a különböző koncertek, klubhelyiségek stb. A valahova tartozás igénye különösen az ezen a téren sérülékeny társadalmi csoportok esetében egy nagyon erős mozgatórugó lehet valamilyen szubkultúrához való csatlakozásra.

²³ Save the Children Finland 2021.

Ezekben a közösségekben megerősítést kaphatnak a számukra igazságtalannak tartott jelenségek elítélésében, illetve az ideológiáik helyességében. Közösségi szintér nemcsak zenei szubkultúrákhoz kapcsolódóan alakulhat ki, hanem egyéb, látszólag ártalmatlan hobbitevékenységekkel összefüggésben is. Ide tartozhatnak például a különböző sportklubok, edzőtermek stb. Szélsőséges esetben a hasonló gondolkodású egyének önszerveződés útján akár utcai bandákká fejlődhetnek, amelyek szintén kiváló célcsoportjai lehetnek az erőszakos szélsőséges szervezetek toborzásának.

- ♦ Online környezet: Az online tér szerepe a radikalizálódásban már régóta ismert jelenség, ugyanakkor sokáig tartotta magát az a szakértők által is alátámasztott álláspont, hogy a folyamatban mindenképpen szükség van valamilyen kontaktusra egy szélsőséges szervezet tagjával. Az utóbbi években azonban több olyan eset is előfordult, amikor az utólagos elemzések során kiderült, hogy az érintett személy mindenféle külső ráhatás nélkül, pusztán az internetes tartalmakon, fórumokon keresztül radikalizálódott. Ennek a jelenségnek abból a szempontból van kiemelt jelentősége, hogy még nagyobb figyelmet kell fordítaniuk a radikalizáció elleni szervezeteknek az online térben fellelhető tartalmakra, oldalakra, platformokra. Bár a radikalizációs kitettség nem határolható be meghatározott korcsoportokra, generációkra, ugyanakkor az a tény, hogy a szélsőséges szervezetek egyre professzionálisabban használják az online teret a céljaik elérésére, egyértelműen növeli a fiatalabb generációk veszélyeztetettségét. Különösen igaz ez az ún. digitális bennszülötteknek nevezett Z generációra, amelynek nagy többsége ismeri és használja a különböző internetes közösségi platformokat, videómegosztó felületeket. Természetesen ez azokban az országokban, régiókban igaz elsősorban, ahol az interneteléréshez szükséges eszközök és feltételek rendelkezésre állnak.

Az interneten számtalan álláspont, vélemény, ideológia terjesztésére és fogyasztására van lehetőség. Természetesen önmagában az a tény, hogy valaki megismerkedik szélsőséges szervezetek propagandatermékeivel, még nem jelenti azt, hogy automatikusan radikalizálódni fog. Nagyobb veszélyt jelent az a jelenség, hogy a különböző platformok, keresőprogramok olyan algoritmusokat alkalmaznak, amelyek monitorozzák az adott egyén preferenciáit, és ennek megfelelő tartalmakat kezdenek el feldobni, ami ún. véleménybuborékok kialakulásához vezet. Ez annyit jelent, hogy egyre többször találkozhat az illető a meggyőződésével vagy érdeklődésével azonos tartalmakkal, ami azt a látszatot kelti, hogy sokan mások is hasonlóan gondolkodnak, erősítve ezzel a meggyőződés helyességének illúzióját. A pszichológiában ún. megerősítési torzításként ismert jelenség annyiban más, hogy nem algoritmusok

alakítják a véleményazonosság látszatát, hanem az adott egyén maga keres és fogad el olyan információkat, amelyek megerősítik az álláspontját, döntését, illetve zárja ki az azzal ellentétes véleményeket.²⁴

Az online tér rengeteg platformot, felületet kínál a kapcsolattartásra, információcserére, tájékozódásra, szórakozásra, és ezeket a lehetőségeket a szélsőséges csoportok egyre gyakorlottabban használják fel saját céljaik elérésére, legyen az akár ideológiák terjesztése, szimpatizánsok gyűjtése vagy konkrét toborzói tevékenység. A közösségi médiumok mellett a különböző üzenetküldő applikációk (Twitter, WhatsApp stb.) is jelentős szerepet játszanak az azonos gondolkodású vagy a különböző nézetekre fogékony személyek összegyűjtésére, felkutatására. Az utóbbi években egyre nagyobb figyelem övezi – mind a szélsőséges szervezetek, mind pedig a rendvédelmi szervek részéről – a különböző videójátékokhoz köthető platformok működését. Ennek jelentőségéről és szerepéről a későbbiekben esik szó.

Nem lényegtelen szempont a radikalizációval és a toborzással összefüggésben annak vizsgálata, hogy a fent említett csatornákon milyen formában és tartalommal terjednek a szélsőséges ideológiákhoz köthető üzenetek. Általánosságban megállapítható, hogy a vizuális kommunikáció szempontjából kiemelt szerepet töltenek be a különböző mémek, humoros képek, tartalmak. Ezek minden témakörrel összefüggésben megjelennek, legyen az valamilyen társadalmi jelenség, politikai esemény vagy hétköznapi helyzet. Egy-egy találó mém például nagyon rövid idő alatt többmillió nézettséget képes elérni, különösen, ha a megfelelő platformokon keresztül terjesztik. Ezt a jelenséget a szélsőséges csoportok is előszeretettel kihasználják – különösen a szélsőjobboldali szervezetek²⁵ – annak érdekében, hogy erősítsék a csoporton belüli kötődést.

Emellett a humoros képek nagyszerű „alibit” is biztosíthatnak ezeknek a csoportoknak, hiszen számonkérés esetén könnyen lehet bagatellizálni a súlyát azzal, hogy ez csak egy vicc és semmi több.

„CALL OF DUTY DZSIHÁD”²⁶

A különböző terrrorszervezetek és szélsőséges csoportok internetes aktivitása korántsem új keletű jelenség, már 2003-ban is akadt rá példa, azonban az Iszlám Állam tette ezt igazán népszerűvé a virtuális kalifátus kiépítésének szándékával és

²⁴ *Megerősítés-torzítás.* Online: <https://viselkedestudomany.hu/megerositesi-torzitas-confirmation-bias/>

²⁵ ISD Explainers 2022.

²⁶ DAUBER et al. 2019.

a professzionális online propagandatevékenységével. Az utóbbi években – különösen a 2019-es christchurchi merénylet²⁷ után – egyre nagyobb figyelem irányul a különböző online videómegosztó és játéklatformokon zajló tevékenységekre. A Radicalization Awareness Network (RAN) ezeket a platformokat szintén a radikalizálódás „melegágyaiként” definiálta.²⁸ Nem sokkal ezután az EU 2021-es TE-SAT (Terrorism Situation and Trend Report) jelentése is felhívja arra a figyelmet, hogy a videójátékokat és az online játéklatformokat egyre gyakrabban használják extrém ideológiák terjesztésére a különböző szélsőséges szervezetek. Felmerülhet a kérdés, hogy miért pont ezek a platformok váltak a radikalizáció szempontjából veszélyeztetetté, ugyanakkor ha megvizsgáljuk a videójátékokkal kapcsolatos tényeket, akkor a válasz egyértelműen kirajzolódik.

Felhasználás szempontjából nem elhanyagolható először is az a tény, hogy a becsült videójátékosok száma 2-2,5 milliárd fő globálisan. A népszerűbb játéprogramok és az ezekhez köthető platformok jelentős felhasználótáborra tudhatnak magukénak, és nem utolsósorban közösségi élményt nyújtanak a tagoknak. A videójátékok már a „hőskorukban” is közkedveltek voltak, de a technológia fejlődésének köszönhetően a játékok egyre realisztikusabbá, izgalmasabbá váltak. A videójátékok régóta a kutatók fókuszpontjában állnak, egyrészt a játékmechanizmus emberi természetére gyakorolt pozitív és negatív hatásai miatt, másrészt a játékosítás alkalmazhatóságával összefüggésben. Az már régóta közzismert tény, hogy a játékelmény akár az emberi viselkedést is képes megváltoztatni, és emellett konkrét neurológiai hatásokat vált ki az emberi agyban. Arról régóta folyt a tudományos vita a kutatók között, hogy a videójátékok milyen mértékben képesek negatív viselkedésmintákat előidézni vagy megerősíteni. 2020-ban az Amerikai Pszichológiai Társaság egyértelműen elismerte, hogy van összefüggés a fizikai, illetve verbális agresszió és bizonyos videójátékok rendszeres használata között.²⁹ A videójátékok emellett alkalmasak lehetnek arra, hogy a valós élet nyomasztásából átmeneti kilépést biztosítsanak, valamint az egyén számára lehetővé teszik a kontroll visszaszerzésének élményét. A játékok köré komoly közösségek épülnek saját platformokkal, adott esetben belső

²⁷ 2019. március 15-én helyi idő szerint kb. 13 óra 40 perckor Brenton Tarrant, a 28 éves, büntetlen előéletű ausztrál edző, a christchurchi Alal-Noor mecsetben lelőtt 42 embert, majd a mecsetből kilépve lelőtt egy járőrelőt, mielőtt a Linwood mecsethez ment volna, ahol tovább folytatta az ámokfutást. 36 perc leforgása alatt Tarrant 49 emberrel végzett, ketten pedig később haltak bele a sérüléseikbe. A férfi a tettét egy fejére szerelt kamera segítségével élőben közvetítette. Előtte feltöltött egy 74 oldalas kiáltványt, amelyben magát fehér bőrű, ausztrál, rasszista személyként definiálta, tettét pedig deklarálta a bevándorlásellenessége motiválta.

²⁸ Radicalisation Awareness Network 2020.

²⁹ SCHLEGEL 2020: 5.

hierarchiával és ún. játékszargonnal, amely megadja a valahova tartozás érzését. A korábban már említett christchurchi merénylet egyik elkövetője feltehetően tagja volt egy ilyen játékosközösségnek, és amellet, hogy a terrortámadásként definiált cselekményét élőben közvetítette egy platformon, valós időben kommentálta is, játékoskultúrára utaló megjegyzéseket használva.³⁰

Ahogy azt már korábban említettem, a terrrorszervezetek és szélsőséges csoportok felismerték az internetes fórumok nyújtotta lehetőségeket, de az Iszlám Állam propagandája katalizálta igazán ezt a folyamatot, amikor meghirdették a virtuális kalifátust. Ehhez hozzárendeltek olyan eszközöket és módszereket, amelyekkel fenn tudták tartani a figyelmet és az érdeklődést a szervezet céljai és tevékenysége iránt. Ennek keretében nagy hangsúlyt fektettek a brandépítésre és a különböző korosztályhoz tartozó célcsoportok megszólítására. Ennek egyik markáns eszköze a játéklatformok és videójátékok felhasználása toborzásra és marketingre.³¹

Az Iszlám Állam marketingstratégiája a „Jihadi cool” („menő dzsihád”) üzenet köré épül, és ennek megfelelően alakították ki a különböző médiumokban, fórumokon alkalmazott módszereket. A videójátékok felhasználása nem csak az Iszlám Államnak jutott eszébe, más csoportok is próbálkoztak hasonlóval. A Hezbollah például Special Force³² néven, a német identitárius mozgalom pedig Heimat Defender: Rebellion³³ néven készítette el a saját videójátékát. Az érintett szervezetek és csoportok anyagi és egyéb erőforrásaik függvényében tudtak saját videójátékot fejleszteni, ennek megfelelően vannak kevésbé jól sikerült és az eredetihez közelítő színvonalú játékok is. A kiindulási alap azonban minden szervezetnél ugyanaz volt, miszerint azokat a játékokat igyekeztek lemásolni, amelyek egyrészt rendkívül népszerűek, másrészt tartalmukban is alakíthatók a szervezet céljához. Ezek alapján kézenfekvőnek bizonyult az olyan ún. FPS (first person shooter – első nézetű lövöldözős) típusú játékok utánzása, mint a Call of Duty, a Stalker, a Doom, a Counter-Strike, a Half-Life stb. Értelemszerűen a játékokat az adott szervezetre szabták, vagyis például a leküzdendő ellenfél és a küldetések azonosak vagy hasonlóak a szervezetéhez.

³⁰ SCHLEGEL 2020: 15.

³¹ DAUBER et al. 2019

³² 2003-ban jelent meg a Special Force és 2007-ben a Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge című FPS játék. Ez utóbbi a 2006-os Hezbollah–izraeli háborúra utal (Online: <https://archive.org/details/special-force-2>). A rendelkezésre álló erőforrások különbségét jól szemlélteti, hogy ezek a játékok a Call of Duty színvonalát célozzák.

³³ A játék 2020-ban jelent meg, és a leírás alapján nem klasszikus FPS típusú, sokkal inkább egy 2D-s, az 1980-as éveket idéző ugrálós játék. Kivitelezésében meg sem közelíti a Hezbollah által kiadott SF és SF 2-t (Online: <https://www.mobygames.com/game/150999/heimat-defender-rebellion/>).

1. táblázat: A felülről lefelé (top-down) és alulról felfelé (bottom-up) típusú játékosítás közötti különbségek

	Felülről lefelé játékosítás	Alulról felfelé játékosítás
Kik?	szükséges szervezetek, toborzók, stratégiaalkotók	egyének, kisebb csoportok, online közösségek
Mit?	helyezések, jelvények, pontok, ranglisták stratégiai célú alkalmazása	élő közvetítés, játékosított nyelvhasználat, zsargon, virtuális eredményjelző táblák, személyes küldetések
Miért?	a tartalommal és társakkal való elköteleződés elősegítése, az elkötelezettség láthatóvá tétele, a felhasználók részvételre motiválása, a fiatal célközönség számára való vonzóvá tétel	az online közösség és a szubkulturális közeg számára vonzóvá tétel, look cool, és a játéktartalom révén a valóság érzékeltetése
Példák	helyezések és jelvények használata különböző fórumokon, célzott appok, mint például a Patriot Peer	hallei és christchurchi merényletek, kis csoportok radikalizálódása a WhatsAppon, a közösségi médiában folytatott diskurzusok

Forrás: Radicalisation Awerness Network 2021b: 5.

Az Iszlám Állam ugyanakkor tovább is gondolta a játékok felhasználásának lehetőségeit, és nemcsak másolta a népszerű darabokat, hanem saját fejlesztéseket is alkotott. Ilyen például többek között a 2016-ban megjelent és az alsós iskolás korú célcsoportnak szóló Huroof³⁴ szótanító program, amelyben a példaként használt szavak kötődnek a vallással és háborúval összefüggő szókinchhez.

A játékosítás mint eszköz tehát egyre szélesebb körben terjed el a szélsőséges csoportok között. A jelenséggel kapcsolatos kutatások még relatíve új keletűek, ugyanakkor az eddigi tapasztalatok alapján a szakértők megkülönböztetnek felülről lefelé (top-down) és alulról felfelé (bottom-up) típusú játékosítást. A kettő közötti különbséget jól szemlélteti az 1. táblázat.

AZ EXTREMIZMUS MEGJELENÉSE AZ ONLINE PLATFORMOKON

Az extrém ideológiák terjesztése és a radikalizáció elősegítése nemcsak a korábban bemutatott eszközökön zajlik, a szélsőséges szervezetek, csoportok kihasználják azokat a lehetőségeket is, amelyeket a játékokhoz és élő közvetítésekhez köthető

³⁴ REISINGER 2016.

különböző közösségi platformok nyújtanak. Az alábbiakban a teljesség igénye nélkül bemutatom a legnagyobb vagy legnépszerűbb ilyen jellegű platformokat és lehetséges szerepüket a szélsőséges ideológiák megjelenítésében.³⁵

- *Discord*: eredetileg egy hatékony kommunikációs fórumnak szánták a videójátékosok számára. A platform hétmillió szerverrel, 300 millió regisztrált fiókkal rendelkezik, és havonta több mint 150 millió aktív felhasználó látogatja.³⁶ Csevegőfunkciója mellett lehetőséget biztosít az audio- és videókommunikációra is. A felhasználók nemcsak a játékokkal összefüggő kommunikációt folytathatnak, hanem létrehozhatnak más jellegű topikokat is. A Discord közkedvelt a különböző nemzetiségű és székhelyű szélsőjobboldali szervezetek körében is (például Boogaloo Boys-³⁷ QAnon³⁸-támogatók és szimpatizánsok).
- *Steam*: a PC-játékok egyik legnagyobb terjesztési platformja, napi szinten átlagosan 62 millió fő látogatja.³⁹ A Discordhoz hasonlóan a Steam is működött közösségi fórumot, ahol a résztvevők a játékokkal összefüggő topikokon kívül más témakörökben is cseveghetnek egymással. Ennek köszönhetően sokféle ideológia megjelenhet a fórumon, több alkalommal bebizonyosodott, hogy a szélsőséges csoportok vagy egyének élnek ezzel a lehetőséggel. A Steam érintett lett a 2016-os müncheni támadás kapcsán, mivel a lövöldöző a Steam fórumokon dicsőítette a tömeges lövöldözéseket és a muszlimellenes narratívákat.⁴⁰ 2019-ben letartóztattak egy személyt, miután zsidóellenes fenyegetéseket posztolt az egyik Steam-fórumon⁴¹

³⁵ Radicalisation Awareness Network 2021a: 4–8.

³⁶ MERCADO 2023.

³⁷ Boogalo Boys: A boogaloo kifejezés a *Breakin' 2: Electric Boogaloo* című 1984-es filmre utal. A kritikusok szerint ez egy korábbi alkotás leporolása volt, nem igazi folytatás, ezért a köznyelvben a „2: Electric Boogaloo” tréfás verbális sablon lett bármilyen folytatáshoz, amely erősen utánozza az eredetit. A boogaloo mozgalom a második amerikai polgárháború előrejelzése alapján vette fel identitását, amelyet „Civil War 2: Electric Boogaloo” néven emlegettek, és a hívek körében „a boogaloo” néven vált ismertté. A boogaloo mozgalom, amelynek híveit gyakran boogaloo boysnak vagy boogaloo boisnak nevezik, egy lazán szervezett szélsőjobboldali kormányellenes mozgalom az Egyesült Államokban.

³⁸ A QAnon vagy röviden Q egy amerikai mozgalom, amely 2017 óta terjeszt összeesküvés-elméleteket az interneten. Főleg a Republikánus Párt hívei között népszerű, és sokan közülük szélsőjobboldali háttérrel rendelkeznek. A témában anonim módon különböző internetes felületeken eredetileg bejegyzést tevő(k) nevezi(k) magát/magukat „Q”-nak. A QAnon eredete egy „Q” nevű felhasználó posztjához köthető a 4chan képküldő fórumon, később pedig csoporttá bővíülhetett a név használói köre.

³⁹ DEAN 2023.

⁴⁰ *The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism* 2019.

⁴¹ Anti-Defamation League 2020.

- ♦ *Twitch*: egy élő közvetítésre készült (livestream) platform. Naponta átlagosan több mint 30 millió aktív felhasználója van, és havonta 7,3 milliónyian közvetítenek rajta.⁴² Eredetileg döntően játékokkal összefüggő tartalmakra szakosodott, mára viszont számtalan egyéb téma megjelenik a belső fórumokon a hétköznapi tevékenységektől a politikáig, de szimpla csevegésre is használható a platform. Felderítés és elhárítás szempontjából az érintett szervezetek kifejezetten nehéz helyzetben vannak az ilyen típusú élő közvetítésekkel kapcsolatban, mivel a szóbeli kommunikációból nem olyan könnyű kiszűrni a szélsőséges tartalmakat, mint az írott üzenetekből, arról nem is beszélve, hogy az élő közvetítéseket nagyon hamar eltávolítják. A hallei merénylet elkövetője például élőben közvetítette a támadását a Twitchen. A felvétel a közvetítés után több mint 30 percig online elérhető maradt, majd törölték, ezért „csak” kb. 2200-an nézték meg. Mivel a videók letölthetők és megoszthatók, így ezt a közvetítést is elérhetővé tették például a Twitteren és szélsőjobboldali Telegram-csoportokban. A megosztásoknak köszönhetően a támadást követő napokban már több mint 72 ezer megtekintést ért el a videó.⁴³
- ♦ *Dlive*: A YouTube és a Twitch alternatívájaként hozták létre. Napi szinten átlagosan 2,6 millióan használják.⁴⁴ A Twitchhez hasonlóan nemcsak videójátékokkal összefüggő témák fordulnak elő a platformon, hanem sok más egyéb is. A Dlive a szakértők szerint a szélsőjobboldali szervezetek, mozgalmak „menedéke”. Az identitárius mozgalom egyik vezéralakja, Martin Sellner például 14 ezer követővel rendelkezik⁴⁵ a fórumon, és rendszeresen oszt meg tartalmakat. A szakértők arra is felhívták a figyelmet, hogy a Dlive egyre több fiatal radikalizációját katalizálhatja. A Dlive emellett aktív szerepet játszott az amerikai Capitolium 2021. január 6-ai megrohamozásában, mivel sokan élőzték az eseményeket a fórumon, ahol a nézők adományokat küldtek, és cselekvésre (ablakbetörés, képviselők bántalmazása stb.) biztatták az elkövetőket.⁴⁶
- ♦ *Playstation, Xbox Live és egyéb konzolok*: több mint százmillió felhasználó beszélget és játszik egymással ezeken a felületeken, amelyek lehetőséget biztosítanak belső csoportok, csevegőfórumok létrehozására és valós idejű kommunikációra. 2015 novemberében felmerült a gyanú, hogy a párizsi merényletek elkövetői is a Playstationt használták a támadások előkészítésére,

⁴² SHEWALE 2024.

⁴³ Radicalisation Awareness Network 2021a: 6.

⁴⁴ *Dlive.tv overview* (2024). Online: <https://www.similarweb.com/website/dlive.tv/#overview>

⁴⁵ *Martin Sellner* (2024). Online: <https://dlive.tv/MartinSellner>

⁴⁶ Radicalisation Awareness Network 2021a: 7.

de a későbbiekben kiderült, hogy ez csak egy félreértelmezett nyilatkozat eredménye volt. Ettől függetlenül vannak olyan esetek, amikor konkrétan bebizonyosodott, hogy szélsőséges ideológiákat vagy merényletekre való buzdításokat osztottak meg a fórumokon.⁴⁷

- *Reddit*: alapvetően nem videójátékokhoz kötődő platform. 2024-ben a /gaming fóruma 40 millió taggal rendelkezett.⁴⁸ Az MMORPG nevű fórum „The PUB at MMORPG” (Kocsma az MMORPG-ben) fórumkategóriában több mint 1,3 millió hozzászólás található.⁴⁹ Nem egyszerű feladat ezeken a platformokon a szélsőséges ideológiák, toborzási kísérletek és propagandatartalmak tetten érése, azonban abban egyetértenek a szakértők, hogy elméletben erre adott a lehetőség, mivel több millió felhasználót lehet elérni általuk.
- *YouTube*: A kifejezetten játékatplatformokhoz képest jóval szélesebb spektrumon mozog a YouTube felhasználóinak érdeklődése, ugyanakkor figyelembe kell venni, hogy naponta átlag egymilliárd órányi tartalom érhető el a különböző feltöltéseknek köszönhetően. Ennek megfelelően számtalan lehetőséget kínál a szélsőséges szervezetek és csoportok részére a különböző ideológiák és ehhez kapcsolódó tartalmak megosztására is. Tekintettel arra, hogy a rendvédelmi szervek folyamatosan monitorozzák ezeket a fórumokat, a szélsőséges csoportok alkalmazkodtak ehhez, és gyakran álcázott csatornákat hoznak létre, hogy elkerüljék vagy elhalasszák a letiltást. Ilyen volt például a már törölt Baklava Küche, amely első ránézésre egy gasztronómiával foglalkozó YouTube-csatornának nézett ki, valójában azonban neonáci ideológia terjesztésére használták a készítői.⁵⁰
- *Chanboards*: a 4chan, 8kun (korábban 8chan), valamint az Endchan szintén videók megosztására alkalmas fórumok, és ennek megfelelően ugyanúgy használják őket szélsőséges tartalmak megosztására és élő közvetítésekre. Bár pontos adatok nem állnak rendelkezésre, de a becslések szerint a tipikus felhasználók többsége 16 és 34 év közötti férfi, akik nagyszámban érdeklődnek a videójátékok iránt. A 4chan 2023-ban havonta mintegy 22 millió felhasználót vonzott.⁵¹ A fórumok közkedveltek a szélsőséges csoportok által, és gyakran találkozhatnak a felhasználók extremista, rasszista és antiszemita tartalmakkal, például a már korábban említett „humoros” mémek formájában. Arra is volt

⁴⁷ Radicalisation Awarness Network 2021a: 7.

⁴⁸ /gaming – The Number One Gaming forum on the Internet (2024). Online: <https://www.reddit.com/r/gaming/>

⁴⁹ The PUB at MMORPG (2024). Online: <https://forums.mmorpg.com/categories>

⁵⁰ Radicalisation Awarness Network 2021a: 7–8.

⁵¹ SMITH 2023.

több példa, hogy különböző elkövetők vagy elkövetői csoportok (például Christchurch, El Paso, Baerum, Halle) a támadások előtt manifesztókat vagy kommenteket posztoltak a chanboardokon.⁵²

ÖSSZEFOGLALÁS

Látható, hogy a szélsőséges csoportok, terrrorszervezetek folyamatosan igyekeznek lépést tartani a technikai-technológiai fejlődéssel és előnyt kovácsolni a különböző társadalmi, gazdasági, szociokulturális kihívásokból a céljaik elérése érdekében. Bár a terrorcselekmények elkövetési száma és az alkalmazott módszerek évről évre régióként változhatnak, ugyanakkor a szervezetek utánpótlását biztosító toborzás igénye folyamatosan és egyre erőteljesebben megmutatkozik. Nemcsak a toborzáshoz köthető marketingtevékenység és online jelenlét erősödött az utóbbi években, hanem a szervezetek rálátása a különböző internetes platformokra is. A jelentősebb terrrorszervezetek ráébredtek arra, hogy az erőforrásaik felhasználása toborzási tevékenységet támogató célokra egy határozottan megtérülő befektetés. Emellett nagyon fontos szempont lett a potenciális jelöltek motivációjának kiismerése, valamint az internetes platformok átfogó tanulmányozása és felhasználása a jelöltek és közösségek befolyásolására. Több szervezet hatékonyan alkalmazza a pszichológia eszköztárát is, amely kombinálva a modern technológiával a korábbiaknál is nagyobb veszélyt jelent a társadalomra, különös tekintettel a fiatalabb korosztályra. A dinamikusan fejlődő technológiai környezetnek köszönhetően újabb és újabb eszközöket és felületeket fedeznek és használnak fel a szélsőséges csoportok. Ennek megfelelően a felderítés és elhárítás sikerének növeléséhez a rendvédelmi és terrorelhárítással foglalkozó szervezeteknek folyamatosan monitorozniuk kell a szélsőséges csoportok által alkalmazott toborzási trendeket és kommunikációs formákat.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Anti-Defamation League (2020): *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists*. 2020. április 29. Online: <https://www.adl.org/resources/report/not-game-how-steam-harbors-extremists>
- ASBOTH, Beatrix (2023): Egyiptomi exezredes lehet az al-Káida új vezére. *Euronews*, 2023. február 16. Online: <https://hu.euronews.com/2023/02/16/egyiptomi-ex-ezredes-lehet-az-al-kaida-uj-vezere>

⁵² Radicalisation Awerness Network 2021a: 8.

- CHEN, Shawna (2022): New Zealand Designates Proud Boys, The Base Far-Right Terrorist Groups. *axios.com*, 2022. június 30. Online: <https://www.axios.com/2022/07/01/new-zealand-proud-boys-the-base-terrorists>
- DAUBER, Cori E. et al. (2019): Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17–31. Online: <https://www.jstor.org/stable/26681906>
- DEAN, Brian (2023): *Steam Usage and Catalog Stats for 2023*. Online: <https://backlinko.com/steam-users>.
- GUUVADI, Nikhil (2023): Terrorism Trends: 2023 and Beyond. *IDSA Issue Briefs*, 2023. április 13. Online: <https://www.idsa.in/issuebrief/Terrorism-Trends-nguvvadi-130423>
- Institute for Economics & Peace (2024): *Global Terrorism Index 2024*. Sydney. Online: <https://www.economicsandpeace.org/wp-content/uploads/2024/02/GTI-2024-web-290224.pdf>
- Institute for Economics & Peace (2023): *Global Terrorism Index 2023*. Sydney. Online: <https://www.economicsandpeace.org/wp-content/uploads/2023/12/GTI-2023-web.pdf>
- MERCADO, Andrea (2023): Discord Statistics 2024: 10 Key Facts on Users, Growth, Revenue and Safety. *skillademia.com*, 2023. október 11. Online: <https://www.skillademia.com/statistics/discord-statistics/>
- Radicalisation Awerness Network (2019): *Grooming for Terror; Manipulation and Control*. Online: https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2019-06/ran_hsc_grooming_for_terror_25042019_en.pdf
- Radicalisation Awerness Network (2020): *Conclusion Paper. RAN Small-Scale Expert Session: The Role of Hotbeds of Radicalisation*. Online: https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-01/ran_small_scale_meeting_hotbeds_conclusion_en.pdf
- Radicalisation Awerness Network (2021a): *Extremists' Use of Gaming (Adjacent) Platforms; Insights Regarding Primary and Secondary Prevention Measures*. Online: https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/9ec83092-d946-45d8-a3d7-6e790d5dbf4e_en?filename=ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf
- Radicalisation Awerness Network (2021b): *The Gamification of Violent Extremism & Lessons for P/CVE*. Online: https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en
- REISINGER, Don (2016): ISIS Has Launched A Mobile App – For Children. *Fortune*, 2016. május 11. Online: <https://fortune.com/2016/05/11/isis-mobile-app-children/amp/> Save the Children
- Finland (2021): *Youth as a Target for Extremist Recruitment*. Online: https://pelastakaalapset.s3.eu-west-1.amazonaws.com/main/2022/02/17133213/youth-as-a-target-for-extremist-recruitment_stc_en.pdf
- SCHLEGEL, Linda (2020): Jumanji Extremism? How Games and Gamification Could Facilitate Radicalization Processes. *Journal for Deradicalization*, (23). Online: <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359>
- SHEWALE, Rohit (2024): *Twitch Statistics In 2024 (Users, Revenue & Streamers)*. Online: <https://www.demandsage.com/twitch-users/>
- SMITH, Craig (2023): *4chan Statistics and Facts*. Online: <https://expandedramblings.com/index.php/4chan-statistics-facts/>
- SPECKHARD, Anna – ELLENBERG, Molly D. (2020): ISIS in Their Own Words: Recruitment History, Motivations for Joining, Travel, Experiences in ISIS, and Disillusionment over

- Time – Analysis of 220 In-depth Interviews of ISIS Returnees, Defectors and Prisoners. *Journal of Strategic Security*, 13(1), 82–127. Online: <https://doi.org/10.5038/1944-0472.13.1.1791>
- The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism. *Der Spiegel*, 2019. március 28. Online: <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>
- ZIMBARDO, Philip (2012): *A Lucifer-hatás – Hogyan és miért válnak jó emberek gonosszá?* Budapest: Ab Ovo.

Egyéb források

- Financial Action Task Force (2018): *FATF Report: Financing of Recruitment for Terrorist Purposes*. Online: www.fatf-gafi.org/publications/methodsandtrends/documents/financing-recruitment-terrorist-purposes.html
- ISD Explainers (2022): *Memes & the Extreme Right-Wing*. Online: <https://www.isdglobal.org/explainers/memes-the-extreme-right-wing/>
- https://pelastakaalapset.s3.eu-west-1.amazonaws.com/main/2022/02/17133213/youth-as-a-target-for-extremist-recruitment_stc_en.pdf