

Ruská armáda vítězí. Kreml tlačí propagandu i do západních videoher

[novinky.cz/clanek/valka-na-ukrajine-kreml-tlaci-propagandu-do-zapadnich-videoher-40439302](https://www.novinky.cz/clanek/valka-na-ukrajine-kreml-tlaci-propagandu-do-zapadnich-videoher-40439302)

Vojtěch Bauer

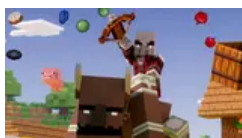


Například v Minecraftu si ruští hráči zopakovali bitvu o ukrajinský Soledar, který ruské síly dobyly letos v lednu.

Ve hře World of Tanks si zase připomněli 78. výročí květnové porážky nacistického Německa a v Robloxu zase hostili oslavu státního svátku Den Ruska, pro kterou ruský uživatel ve hře vytvořil několik ruských aut a jednotek ministerstva vnitra.

Tyto hry a diskuzní fóra v aplikacích Discord a Steam se tak stávají on-line platformami pro šíření ruské propagandy, která se snaží ospravedlnit válku na Ukrajině.

4 nejúspěšnější tituly herního světa



Cílena je přitom především na mladší publikum, které je podobnými aktivitami snadněji ovlivnitelné.

Symbol Z

Ve virtuálním on-line světě si hráči hlásající propagandu osvojili písmeno Z a opakují snahy ruského prezidenta Vladimira Putina očernit Ukrajince jako nacisty a obvinít Západ z konfliktu na Ukrajině.

„Sláva Rusku,“ hlásá jeden video tutoriál, který vysvětluje, jak postavit v Minecraftu stožár s ruskou vlajkou v Luhanské oblasti, kterou Rusko v rámci nevyprovokované plnohodnotné invaze obsadilo.

„Herní svět je skutečně platformou, která může ovlivnit veřejné mínění, oslovit publikum, zejména mladou populaci,“ uvedla Tanya Bekkerová, výzkumnice společnosti ActiveFence, která se zabývá kybernetickou bezpečností.

Pro NYT identifikovala několik příkladů ruské propagandy ve hře Minecraft, kterou vlastní společnost Microsoft.

Její prezident, Brad Smith, v dubnu navíc prozradil, že bezpečnostní týmy Microsoftu identifikovaly „nedávné ruské snahy v podstatě proniknout do některých těchto herních komunit“ a jako příklad uvedl Minecraft a diskuzní aplikaci Discord.

Smith dále uvedl, že o těchto případech informoval „světové vlády“.

„Popravdě řečeno, není to věc číslo 1, které bychom se měli obávat,“ řekl ředitel Microsoftu na světové konferenci ve Washingtonu pořádané zpravodajským webem Semafor.

„Někde informace zveřejní. Víte, prostě je to pro ně dobré místo, kde se informace dostanou do oběhu,“ vysvětlil Smith snahy Kremlu.

Wagnerovci v tom jedou taky

Clint Watts, vedoucí týmu pro analýzu hrozeb ve společnosti Microsoft, řekl výzkumníkům na Stern School of Business na Newyorské univerzitě, že ruské polovojenské síly známé jako wagnerovci propagují na platformách Discord a Steam „zhoubné narativy“, které podporují názory Kremlu.

Podle něj se tým snažili přesvědčit uživatele, aby se přihlásili do ruské armády nebo aby nastoupili jako žoldnéři do Wagnerovy skupiny, kterou vede bývalý Putinův kuchař Jevgenij Prigožin.

„Propaganda se snaží hlavně o to, aby wagnerovci a ruská armáda vypadali strašně cool a drsně,“ řekl Watts výzkumníkům, kteří zkoumali extremismus ve videohrách.

NYT dále uvedl, že materiály ve hrách refletovaly názory obyčejných Rusů, jiné ale naznačovaly přímé zapojení ruské vlády. Zásah Kremlu do videoher tak ukazuje, jak houževnatě se Putin snaží podpořit své politické cíle využíváním západních sociálních médií a spotřebitelských produktů navzdory diplomatické a ekonomické izolaci.

Koncert v Minecraftu

V červnu uspořádalo několik celebrit a hudebníků a nejméně jedna ruská vládní úřednice koncert ve hře Minecraft na oslavu Dne Ruska.

Tato ruská úřednice, Jekatěrina Mitulinavová, je navíc členkou Občanské komory a šéfkou Ruské ligy pro bezpečnost na internetu. Její matka Jelena přitom působí v horní komoře ruského parlamentu a je podle NYT významnou Putinovou spojenkyní, která podporuje konzervativní zákony zaměřené mimo jiné proti homosexualitě.

Tento měsíc ruský diktátor Vladimir Putin zdůraznil zájem Kremlu o herní průmysl jako o potencionální nástroj vlády k zavádění hodnot. V poznámkách pro občanskou organizaci, kterou založil

v roce 2018 a která se zaměřuje na sociální a ekonomické otázky mládeže, herní průmysl označil za „kolosální byznys“.

Podle místopředsedy vlády Dmitrije Medvěděva, který vystoupil na stejném setkání, hraje hry na internetu každý čtvrtý Rus. Putin řekl, že hry „by měly být na pomezí umění a vzdělávání“.

„Hra by měla pomáhat člověku rozvíjet se, pomáhat mu najít sebe sama, měla by pomáhat vychovávat člověka jak v rámci univerzálních lidských hodnot, tak i v rámci vlastenectví,“ řekl Putin ve svém vystoupení v Kremlu.

Fungují i přes zákaz

Po ruské invazi na Ukrajinu v únoru 2022 společnost Microsoft oznámila, že pozastaví prodej nových produktů a služeb do Ruska, aby vyhověla sankcím uvaleným Spojenými státy a Evropou.

Rusové ale i nadále nacházejí způsoby, jak využívat její hry a aplikace jako Discord a Steam k oslovení širšího publika. Mnoho příspěvků je totiž v ruštině, což naznačuje, že zamýšlené publikum je doma nebo mezi rusky mluvícími v sousedních zemích, včetně Ukrajiny.

„Ruská propaganda zkouší nové věci, aby propagovala svůj režim,“ řekl Artem Starosjek, šéf ukrajinské poradenské společnosti Molfar, která analyzuje online hrozby.

Výzkumníci společnosti Molfar identifikovali více než deset případů prokremelské propagandy ve hrách Minecraft, Roblox, ruských verzích her World of Tanks a World of Warships, Fly Corp, Armored Warfare a War Thunder.

Téměř všechny vychvalovaly sovětské vítězství nad nacistickým Německem, což je téma, které Putin a jeho poradci využívají k získání podpory pro válku na Ukrajině. Jak uvedla ukrajinská agentura, autoři některých příspěvků měli navíc přímé vazby na ruské politické strany nebo vládní agentury.

Bojuje proti tomu někdo?

Není však jasné, jaké kroky, pokud vůbec nějaké, Microsoft nebo jiné společnosti podnikly, aby ruské snahy zablokovaly.

Společnost Wargaming Group, kyperský tvůrce her World of Tanks, World of Warships a dalších, loni vyčlenila své ruské a běloruské aktivity do společnosti Lesta Studio, dceřiné společnosti se sídlem v Petrohradě.

„Wargaming vehementně podporuje ukrajinský lid, naše studio v Kyjevě a naše tamní zaměstnance,“ uvedl v e-mailu Alex Brewer-Disarufino, mluvčí společnosti Wargaming v Severní Americe.

Jacob Davey, vedoucí výzkumu krajně pravicových a nenávistných hnutí v Institutu pro strategický dialog v Londýně, uvedl, že Minecraft a další hry mohou být užitečným nástrojem pro ty, kteří chtějí ovlivnit zranitelné mladé lidi, zejména pokud se tito lidé již roztřídili do soukromých skupin, kde záměrně diskutují o okrajových ideologiích.

„Víme, že nepřátelští aktéři, kteří se snaží formovat myšlení a ovlivňovat lidi, jsou oportunističtí,“ řekl Davey, který studoval hraní her s extremistickým obsahem na internetu.

„Jdou tam, kde si myslí, že by mohli najít vnímavé publikum, a osvojují si širokou škálu technologických platforem, aby mohli svá sdělení šířit,“ dodal.

Duchové Bachmutu: Jednotka ukrajinských odstřelovačů zabila už stovky Rusů
