



본 보고서는 GIFCT의 청

Linda Schlegel , Constantin Winkler 및 Lars Wiegold 작성

2025년 10월 28일

인사이트 에서

년 급진화 및 동원에 관한 실무 그룹 의 일환으로 발간되었습니다 . GIFCT 실무 그룹은 다양한 이해관계자 그룹, 지역 및 분야의 전문가들을 모아 특정 주제 분야에 대한 자문을 제공하고, 구체적이고 실질적인 프로젝트를 수행합니다.

게임 부문은 현대적 형태의 극단주의를 이해하려는 노력에서 점점 더 중요 해지고 있습니다. 우익 극단주의자와 지하 디스트를 포함한 다양한 이념적 배경의 극단주의 행위자 들은 다양한 방식으로 게임을 이용하려 하고 있습니다. 여기에는 맞춤형 선전 게임 제작 , 상업용 비디오 게임과 게임 내 커뮤니케이션 기능의 도구화 , 게임 미학과 게임화된 요소 의 도용 , 게임 및 게임(-인접) 플랫폼 의 이용이 포함됩니다. 후자는 게임 활동 과 직접 연결된 디지털 플랫폼(예: 게임 배포 플랫폼 *Steam* 이나 *Mod DB* 와 같은 게임 포럼)을 말하거나, 상당한 양의 게임 관련 콘텐츠를 호스팅하거나 채팅 플랫폼 *Discord* 나 스트리밍 플랫폼 *Twitch* 와 같이 게임 커뮤니티에서 자주 방문하기 때문에 게임 인접 플랫폼으로 분류될 수 있습니다 . 이러한 플랫폼 중 다수는 수백만 명의 회원이 있는 대규모 사용자 커뮤니티를 보유하고 있습니다. 게임은

모든 연령대가 즐기는 주류 여가 활동이 되었지만, 일부 게임(-인접) 플랫폼은 특히 젊은층에게 인기가 많아 이러한 공간에서 극단주의 선전이 확산되는 것은 매우 시급한 문제입니다. 청소년 중심 게임 플랫폼의 대표적인 사례가 바로 *Roblox* 입니다.

*Roblox*는 전 세계적으로 월간 활성 사용자가 3억 8천만 명인 게임 개발 플랫폼입니다. Roblox 사용자 기반의 상당 부분은 미성년자입니다. 56%가 16세 미만이고 20%가 조금 넘는 수준이 9세 미만이며 25세 이상 사용자는 19%에 불과합니다. Roblox의 사용자는 자신 의 게임(경험이라고 함)을 만들고, 다른 사용자의 창작물을 플레이하고, 프로필과 아바타를 개인화하고, 그룹에 가입하고, 가상 시장에서 아바타를 위한 새로운 아이템을 얻고, 소셜 네트워킹 기능을 통해 다른 사람과 소통할 수 있습니다. Roblox의 대부분 콘텐츠는 무해하고 합법적이지만 최근 연구에 따르면 플랫폼의 일부가 악의적인 행위자에 의해 악용되고 무심코 대량 충격 사건의 재생 가능한 재현, 나치 독일을 미화하는 콘텐츠, 우익 극단주의 단체를 호스팅하고 있다고 합니다. 우익 극단주의에 대한 모집도 *Roblox*에서 이루어졌습니다. 플랫폼에 미성년자가 많기 때문에 이러한 콘텐츠가 미성년자에 의해 제작 및 소비될 가능성이 있으며, 이는 온라인 공간에서 청소년의 급진화 과정을 촉진할 가능성이 있습니다. 따라서 *Roblox*는 극단주의 연구 및 디지털 공간에서 (폭력적) 극단주의 (P/CVE)를 예방 및/또는 대응하기 위한 노력에 매우 중요합니다.

*Roblox*에서 발견되는 다양한 유형의 신원 기반 증오 및 극단주의 콘텐츠를 분석하여 디지털 게임 공간에서 극단주의 활동에 대한 새로운 연구 담론에 기여하고자 합니다. 본 분석은 RadiGaMe 프로젝트 맥락에서 2025년 4월부터 6월까지 수집된 350개의 게시물과 프로필 분석을 기반으로 합니다. 플랫폼에서 접한 극우 및 우익 극단주의, 지하디스트, 이슬람주의, 그리고 반유대주의 콘텐츠에 대한 통찰력을 제공하고, *Roblox*에 대한 향후 연구 활동 뿐만 아니라 콘텐츠 관리 및 P/CVE(개인정보보호책임자) 활동 지원에도 도움이 될 주요 내용을 보고합니다.

극우와 우익 극단주의

수집된 350개의 게시물과 프로필 중 175개의 콘텐츠가 극우 및 우익 극단주의 콘텐츠로 분류되었고, 26개는 경계선상의 콘텐츠로 분류되었습니다. 이 콘텐츠들은 사용자 이름, 사용

자 생성 아이템(주로 셔츠), 그룹, 그리고 경험이라는 네 가지 범주로 분류되었습니다. 각 범주에 대한 예시를 아래에 제공합니다.

Roblox에는 두 가지 유형의 사용자 이름이 있다는 점에 유의해야 합니다. 고유 식별자(@XYZ)와 사용자가 직접 선택한 표시 이름입니다. 표시 이름은 여러 사용자가 동일한 표시 이름을 사용할 수 있으므로 고유하지 않습니다. 아래 스크린샷에서는 고유 식별자를 삭제했지만, 분석과 관련된 경우 고유하지 않은 표시 이름도 보고합니다.

사용자 이름

검색 중 발견된 여러 프로필의 사용자 이름이 우익 극단주의자나 공격자와 관련이 있었습니다. 놀랍게도, 많은 이름들이 의도적으로 오타가 적혀 있었는데, 이는 특정 용어를 인식하고 차단하도록 훈련된 Roblox의 AI 콘텐츠 검열 시스템을 우회하려는 의도로 보입니다. 이는 Roblox 선거 시뮬레이터에서 유사한 오타를 발견했던 이전 연구 결과와 일치합니다. 이러한 프로필의 다른 눈에 띄는 특징으로는 88(HH, 하일 히틀러의 코드, H는 알파벳의 8번째 글자)과 같은 코드 사용, 팔로워 부족 및 경험 연계 부족, 그리고 '국가 사회주의자'라는 자칭이 널리 사용되었다는 점 등이 있습니다.

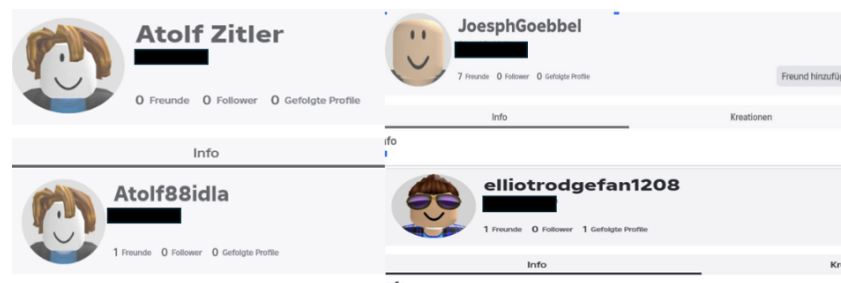


그림 1: Roblox에서 우익 극단주의 코드와 개인을 참조하는 사용자가 선택한 사용자 이름의 스크린샷.

사용자가 만든 셔츠

슬로건, 깃발, 상징이 있는 Roblox 아바타 티셔츠도 주요 콘텐츠 카테고리였습니다. 아래 스크린샷은 사용자가 제작한 티셔츠 모음으로, 불법은 아니지만 독일 우익 극단주의자들이 널리 사용하는 상징인 라이히스크리크스기(Reichskriegsflagge)가 그려져 있습니다. 일부 티셔츠에는 폴란드, 체코, 루마니아가 "독일"로 표시되어 있고, 독일은 1939년 국경에 표시되어 있습니다. 우익 극단주의자들과 음모론자들은 종종 이 표현을 사용하여 현 형태의 독일연방공화국이 합법적이라고 생각하지 않는다는 것을 표현합니다.



그림 2: Roblox 아바타를 위한 사용자 생성 디지털 셔츠의 스크린샷으로, 제국전쟁기 및 기타 극우 상징이 표시되어 있습니다.

여러 때

저희는 인종차별주의 및 극우 이념과 연관된 것으로 보이는 여러 그룹을 찾아냈는데, 여기에는 "화이트 레이스"(이후 삭제됨, 독일 우익 극단주의자들 사이에서 인기 있는 부츠인 슈프링거슈티펠의 신발끈을 지칭)와 "화이트 XYZ"의 다른 변형과 같은 이름을 가진 그룹들이 포함됩니다. 저희는 수십 명에서 1,000명 이상의 회원을 보유한 그룹을 발견했는데, 예를 들어 후자의 경우 우익 극단주의 코드인 "Honk Honk"(하일 히틀러를 의미)를 사용하는 그룹이었습니다. 일부 그룹은 상당한 수의 회원을 보유하고 있지만 그룹 내에서 사용자 간의 소통이 상대적으로 적은 경우가 많습니다. 이는 사용자들이 그룹 이름을 통해 정치적 성향을 드러내기 위해 이러한 그룹에 가입하는 '사인포스팅' 목적, 즉 기존 연구에서 이미 확인된 현상일 수 있습니다. 그러나 이러한 비활성 그룹은 설명에 다른 플랫폼, 특히 *Discord* 서버로 연결되는 링크를 자주 포함하는데, 이는 회원들이 Roblox 자체에서는 아니지만 활발하게 소통하고 있음을 나타낼 수 있습니다.

경험담

또한, "인종차별 거물(Racism Tycoon)"이나 "lolocaust"(홀로코스트의 철자 오류)와 같은 제목을 포함하여 극우 및 우익 극단주의 콘텐츠가 포함된 수많은 Roblox 경험을 발견했습니다. 또한, 플레이어가 미국 국경 순찰대 역할을 맡아 라틴 아메리카 이민자들을 상대로 조치를 취할 수 있는 경험도 있었습니다. 이러한 경험의 게임플레이를 분석하지는 않았지만, 간단한 키워드 검색을 통해 이러한 제목의 경험을 찾을 수 있었던 것은 우익 극단주의 및 인종차별적 서사를 '플레이 가능하게' 만드는 경험을 비교적 쉽게 찾을 수 있음을 시사합니다.

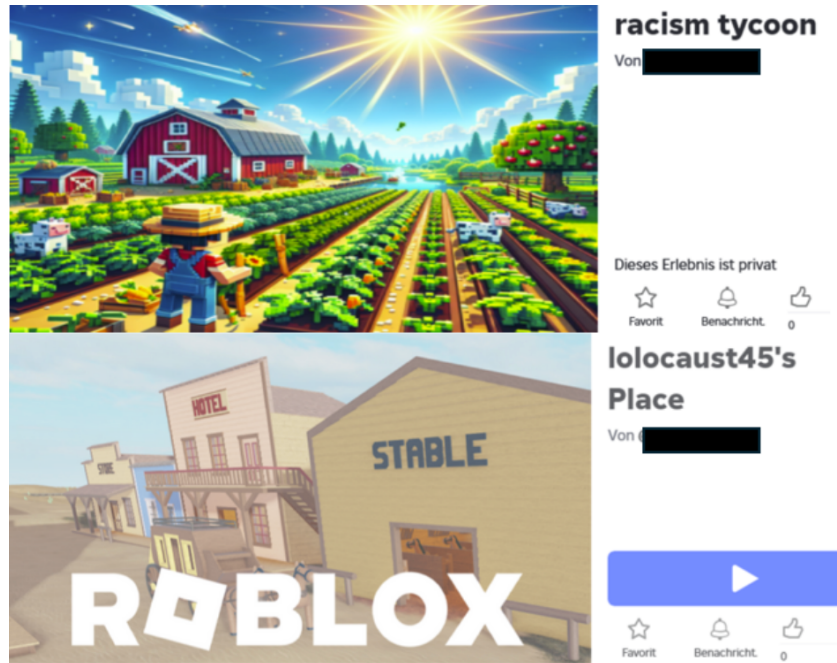


그림 3: Roblox에서 인종차별과 홀로코스트에 대한 언급이 포함된 두 가지 경험의 스크린샷. 두 경험 모두 데이터 수집 종료 후 삭제되었습니다.

이슬람주의와 지하드주의

수집된 350개의 게시물과 프로필 중 52개는 이슬람주의 콘텐츠를 포함하고, 48개는 살라피즘을 지지하며, 8개 데이터 포인트는 지하디스트 콘텐츠를 표시했습니다. 이러한 자료는 우익 극단주의 자료와 유사한 범주, 즉 사용자 이름, 사용자 생성 항목, 그룹, 경험으로 분류할 수 있습니다.

사용자 이름

하마스 대변인 아부 우베이다를 포함하여 이슬람주의자 사용자 이름을 가진 여러 프로필과 자칭 후티파 소속인 다수의 프로필을 확인했습니다. 그러나 우익 극단주의자 사용자 이름과는 달리 철자 오류가 거의 없었는데, 이는 사용자들이 이러한 경우 자동 검열을 우회할 필요성을 느끼지 않는다는 것을 시사합니다.

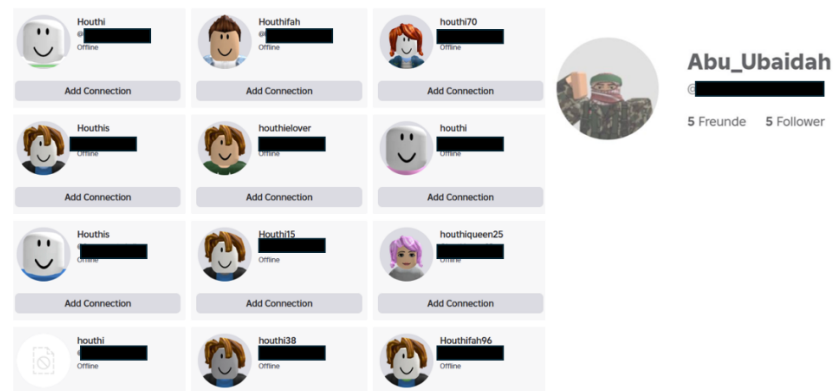


그림 4: 후티와 하마스를 언급하는 Roblox 사용자 프로필의 사용자가 선택한 이름의 스크린샷.

사용자가 만든 셔츠

데이터 세트의 우익 극단주의 부분과 마찬가지로, *Roblox*의 이슬람주의 및 지하디스트 관련 자료도 사용자 제작 아이템, 특히 티셔츠를 통해 표현되었습니다. (삭제된 이후) 소위 이슬람 국가(ISIS)의 상징이 있는 티셔츠, 영어와 아랍어로 된 후티 반군 선전 문구, 그리고 하마스와 헤즈볼라를 지지하는 티셔츠가 발견되었습니다. 아래 스크린샷에서 제작자가 해당 티셔츠에 공개적으로 "houthi_propaganda"라는 이름을 붙인 것이 특히 주목할 만합니다.

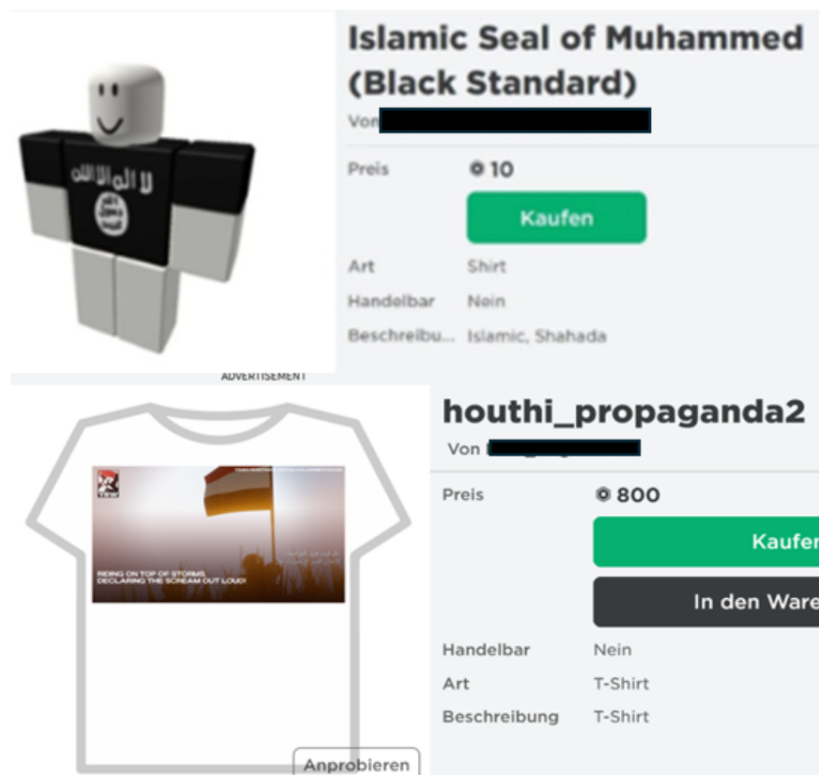


그림 5: 이슬람 국가와 후티 민병대를 언급하는 Roblox의 사용자 생성 디지털 셔츠 스크린샷.

여러 때

자료에는 살라피스트 및 지하디스트 행위자들과 관련된 소수의 단체도 포함되어 있지만, 극우 및 우익 극단주의 단체보다 훨씬 적습니다. 그러나 이러한 단체를 운영하는 자칭 셰이크라고 주장하는 일부 단체의 팔로워 수는 3,000명이 넘으며, 상당한 영향력을 시사합니다. 우익 극단주의 단체와 마찬가지로, 살라피스트 및 지하디스트 단체에서도 페이스북 북 그룹, 유튜브 계정, 디스코드 채널 등 다른 디지털 플랫폼으로 연결되는 링크를 발견했습니다.

경험담

또한, 이슬람주의 및 지하디스트 신앙과 관련된 영어와 아랍어로 된 여러 경험을 발견했는데, 예를 들어 ISIS와의 연관성을 보여줍니다. 이러한 경험은 게임의 이념적 내용과 명확한 연관성 없이 눈에 잘 띄지 않는 썸네일을 사용하는 경우가 많은데, 이는 감지를 피하기 위한 것으로 보입니다. 여러 경우 제작자의 프로필은 삭제되었지만, 경험 자체는 여전히 이용 가능했습니다. 특히 아래에 표시된 "후티 군사 훈련" 경험은 흥미로운데, 제작자가 후티 테마를 헤즈볼라와 공산주의 도상과 결합했기 때문입니다. 이는 혼합된 이념 또는 '샐러드 바 극단주의'의 존재를 암시하는 것일 수 있습니다.

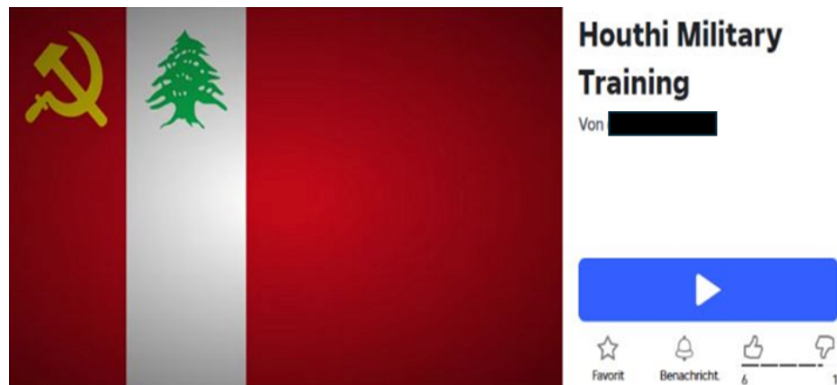


그림 6: "후티 군사 훈련"이라는 제목의 현재 삭제된 Roblox 경험의 스크린샷.

반유대주의

데이터 세트에 포함된 206개의 게시물은 반유대주의적 신념과 내용을 담고 있는 것으로 코딩되었습니다. 이 경우에도 사용자 이름, 사용자 생성 콘텐츠, 그룹, 그리고 경험이 데이터 포인트에 포함되었습니다.

사용자 이름

반유대주의적 사용자 이름을 가진 여러 프로필이 발견되었습니다. 특히 눈에 띄는 것은 홀로코스트를 부정하거나 찬성하는 이름을 가진 여러 프로필이었는데, 이는 종종 지크 하일 (Sieg Heil), 14(백인 우월주의자들의 14단어 서약을 가리키는 말), 88과 같은 우익 극단주의 코드와 결합되어 있었습니다.

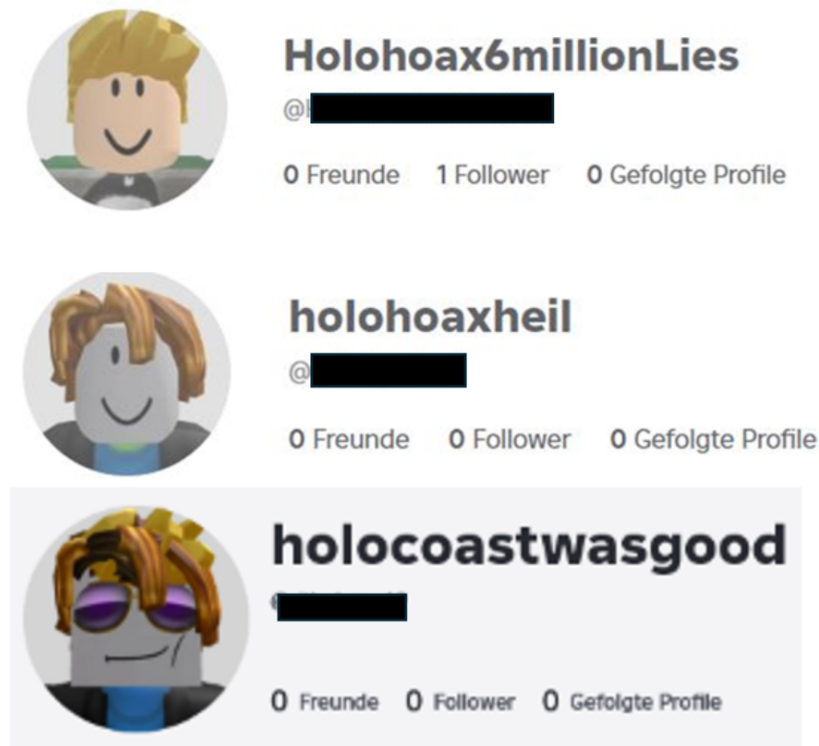


그림 7: 홀로코스트를 부인하고 기념하는 Roblox 사용자 이름의 스크린샷.

사용자 생성 항목

여기서는 아바타용 자체 제작 셔츠를 포함한 사용자 제작 콘텐츠의 활용도 확인할 수 있습니다. 아래 이미지는 "This is Kanye West"라는 슬로건이 적힌 셔츠와 안네 프랑크의 사진을 보여줍니다. 래퍼 카니에 "예" 웨스트는 반유대주의적 발언으로 여러 차례 비판을 받았으며, 올해 초 새 앨범을 발표했는데, 이 앨범에는 반유대주의를 표방하고 나치 독일을 미화하는 "WW3" 나 "HH" 와 같은 노래가 수록되어 있습니다. 사용자 제작 콘텐츠 중에는 쇼아(Shoah)를 거짓으로 추정하는 내용도 있습니다. 예를 들어, 아래 셔츠는 쇼아에 대한 의문 제기는 충분한 증거가 없기 때문에 법적으로 처벌받을 수 있다는 비꼬는 듯한 암시를 담고 있습니다.



그림 8: Roblox에서 사용자가 생성한 디지털 셔츠의 스크린샷으로, 카니예 웨스트의 반유대주의적 음악 앨범을 언급하고 홀로코스트를 부정합니다.

여러 때

많은 단체들이 노골적인 표현을 사용하여 이름에 반유대주의를 드러냅니다. 예를 들어 "Jewish"라는 단어를 "J3wesh"로 표기하는 등, 검열을 피하기 위해 오타를 전략적으로 사용하는 경우가 발견되었습니다. Roblox에서의 토론은 주로 고전적인 반유대주의적 고정관념과 이스라엘 관련 반유대주의에 대한 내용을 다룹니다. 겉보기에 '유머러스한' 이 게시물은 유대인의 부에 대한 반유대주의적 신화와 이스라엘이 코로나 19 확산의 배후에 있다는 음모론을 결합하고 있습니다. 유대인의 권력에 대한 이러한 신화는 플랫폼에 널리 퍼져 있습니다. 또한, 유대인과 이스라엘에 대한 살해 위협과 안네 프랑크와 같은 인물을 조롱하는 댓글도 발견되었습니다.

giv money or else I reveal that the coronavirus was israeli bioweapon

Your people are the ones who are controlling the media!

jews control everything

@death @to @filthy @jew land israel! #####

Israel needs to get bombed

Anne Frank never existed.

anne frank SIEG HE IL

그림 9: Roblox 그룹 내 반유대주의적 발언의 스크린샷.

경험담

우리는 반유대주의 사용자가 모이는 공간으로 활용되는 경험과, 학살 수용소를 재현한 게임이나 사용자가 팔레스타인 테러리스트 역할을 맡을 수 있는 경험 등 공공연히 반유대주의적인 게임들을 발견했습니다.

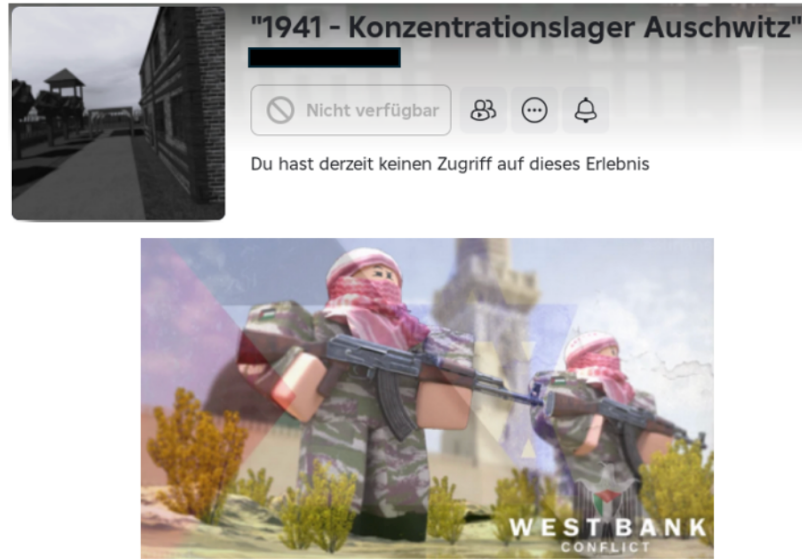


그림 10: 강제 수용소를 배경으로 한 Roblox 경험의 스크린 샷으로, 플레이어는 팔레스타인 테러리스트 역할을 맡을 수 있습니다.

주요 내용

Roblox 에서 접한 모든 유형의 극단주의와 정체성 기반 증오에 대해 다음과 같은 관찰 결과가 두드러집니다.

- *Roblox* 의 사용자 이름은 극단주의 단체 및 사상에 대한 지지 또는 연대를 나타내는 핵심 도구이며, 이러한 추세는 인기 비디오 게임에서도 관찰 됩니다 . 이러한 사용자 이름에는 철자 오류, 약어, 코드가 눈에 띄게 포함되어 있어, 검열을 회피하려는 의도적인 시도를 시사할 수 있습니다.
- 사용자 프로필이 극단주의적 세계관을 옹호하는지 여부를 적절히 판단하기 위해서는 프로필 전체를 평가해야 합니다. 예를 들어, "Reichskriegsflagge"를 사용하는 것 자체는 불법이 아닐 수 있지만, 특히 극우 코드가 포함된 사용자 이름이나 정체성 기반 증오를 옹호하는 환경 조성 및 결합될 경우 우익 극단주의 성향을 나타낼 수 있습니다.
- 티셔츠와 기타 사용자 제작 아바타 제작 아이템은 인기가 많으며, 이념적 성향을 드러내는 데 사용됩니다. 이러한 아이템들은 시장에서 공개적으로 공유되는 경우가 많으며, 이는 사용자 제작 콘텐츠가 디지털 게임 분야에서 중요한 문제임을 다시 한번 입증합니다 .
- 증오적이고 극단주의적인 이름을 가진 그룹은 비교적 쉽게 찾을 수 있었습니다. 이러한 그룹은 대개 그룹 내 소통이 거의 없지만, 사용자의 프로필에 이념적 성향을 표시하거나 안내 표지판으로 사용될 수 있습니다.
- 신원 기반 증오 및 극단주의 콘텐츠가 포함된 경험은 키워드 검색을 통해 찾을 수 있었습니다. 여러 경우, 극단주의 콘텐츠가 포함된 경험이나 그룹은 플랫폼에 남아 있었지만,

제작자의 프로파일은 삭제되었습니다. 삭제가 관리자에 의해 수행되었는지, 아니면 제작자 본인이 직접 수행했는지는 불분명하지만, 어쨌든 이는 관련 자료를 완전히 삭제하기 위해 삭제된 계정에서 생성된 경험과 그룹을 더욱 면밀히 검토해야 할 필요성을 시사합니다.

- 영어가 아닌 언어, 특히 아랍어로 된 이슬람교 관련 콘텐츠의 경우, 검토 기준이 언어마다 다르다는 것을 시사합니다. 예를 들어, 아랍어로 기술된 경험은 사용자가 독재자와 전범 역할을 맡을 수 있도록 허용했지만, 라틴 알파벳으로 입력된 동일한 등장인물의 이름은 자동 콘텐츠 검토를 통해 차단되었습니다.

결론

*Roblox*는 플랫폼 내 극단주의적 영향력을 억제하기 위해 이미 상당한 노력을 기울였습니다. 그럼에도 불구하고 *Roblox*의 매우 젊은 사용자 기반과 모든 데이터가 플랫폼의 공개된 부분에서 수집되었다는 점을 고려할 때, 본 연구 결과는 어린이와 청소년이 플랫폼에서 정체성 기반 증오 및 극단주의적 사상에 노출될 수 있음을 시사합니다. 경우에 따라 이는 젊은이들의 급진화 과정에 기여할 수 있습니다. 물론, 정체성 기반 증오 및 극단주의적 콘텐츠가 *존재한다고 해서 반드시 상당한 영향을 미친다*는 것을 의미하는 것은 아닙니다. 그러나 *Roblox*의 일부 젊은 사용자는 그러한 콘텐츠로 인해 부정적인 영향을 받거나 그러한 콘텐츠를 제작하고 공유하는 사용자와 관계를 형성할 가능성이 있습니다. 따라서 신속한 검열, 철자 오류 및 자동 감지 도구를 우회하려는 기타 시도에 대한 대응, 사용자 프로파일, 사용자 생성 콘텐츠, 그룹 및 경험(이미 삭제된 사용자 프로파일에서 생성된 콘텐츠 포함)을 포괄하는 검열을 통해 젊은 사용자가 그러한 콘텐츠에 노출될 가능성을 줄이는 것이 중요합니다. 또한, 우리의 연구 결과는 *Roblox*가 미성년자에게 영향을 미치려는 극단주의자들의 시도를 예방하고 대응하기 위한 노력에 중요한 공간이라는 것을 보여줍니다.

—

린다 솔레겔은 프랑크푸르트 평화연구소(PRIF)의 박사후 연구원으로 *RadiGaMe* 프로젝트를 공동 이끌며 디지털 게임 공간에서의 극단주의 활동을 연구하고 있습니다. 또한 *moduslrad*의 연구원으로 디지털 P/CVE 접근 방식의 새로운 방향을 모색하고 있으며, 극단주의 및 게임 연구 네트워크(EGRN)의 창립 멤버이기도 합니다.

콘스탄틴 잉클러는 프랑크푸르트 평화연구소(PRIF)의 RadiGaMe 프로젝트에서 박사 학위를 취득한 연구원입니다. 그는 디지털 게임 커뮤니티의 반유대주의와 급진화를 연구하고 있으며, 반유대주의 연구, 문화사회학, 그리고 비판 이론에 중점을 두고 있습니다.

라스 비골트는 프랑크푸르트 평화연구소(PRIF)의 RadiGaMe 및 RADIS 프로젝트 연구원입니다. 그의 연구는 특히 디지털 게임 커뮤니티의 급진적이고 극단주의적인 온라인 환경에 중점을 두고 있습니다.

—

온라인 테러 및 폭력적 극단주의 활동에 대응할 역량을 강화하는 데 관심이 있는 기술 기업입니까? GIFCT 멤버십에 가입하여 기술, 전문 지식, 그리고 부문 간 파트너십을 활용하여 테러리스트와 폭력적 극단주의자들이 온라인 플랫폼을 악용하는 것을 방지하기 위해 협력하는 30개 이상의 기술 플랫폼에 합류하세요.