

How Gamified Terrorism Establishes a Hierarchy of Life: The Case of Christchurch, Halle and Buffalo Shooting

Amandine Nadja, Universitas Gadjah Mada

Abstract

This article corroborates the usage of gamification elements in far-right lone wolf terrorism by contextualizing the case of Christchurch, Halle and Buffalo Shooting. It is a qualitative analysis of how gamification elements such as releasing manifestos, live-stream footage and posts on 4chan have led to establishing a hierarchy of human life. The hierarchy is illustrated in a pyramid diagram that showcases how the perpetrators of far-right extremist lone wolf terrorism view different groups of people. There is an urgent need to investigate the concept of the 'hierarchy of life' in the study of violent extremism in order to better understand the perspective and motivations of lone wolf terrorists.

Keywords: Far-Right Extremism, Lone Wolf Terrorism, Gamification, Hierarchy of Human Life

Abstrak

Artikel ini menguatkan penggunaan elemen gamifikasi dalam terorisme serigala sayap kanan dengan mengkontekstualisasikan kasus penembakan Christchurch, Halle, dan Buffalo. Artikel ini merupakan sebuah analisis kualitatif mengenai bagaimana elemen gamifikasi seperti rilis manifesto, rekaman streaming langsung, dan marak postingan di 4chan telah mengarah pada pembentukan hierarki kehidupan manusia. Hirarki tersebut diilustrasikan dalam diagram piramida yang menunjukkan bagaimana para pelaku terorisme serigala tunggal (baca: lone wolf terrorism) ekstremis sayap-kanan memandang kelompok-kelompok orang. Ada kebutuhan mendesak untuk menyelidiki konsep 'hierarki kehidupan' dalam studi ekstremisme kekerasan untuk lebih memahami perspektif dan motivasi para teroris yang melakukan tindakan lone wolf.

Kata Kunci: Ekstremisme Sayap-Kanan, Terorisme Serigala Tunggal, Gamifikasi, Hierarki Kehidupan Manusia