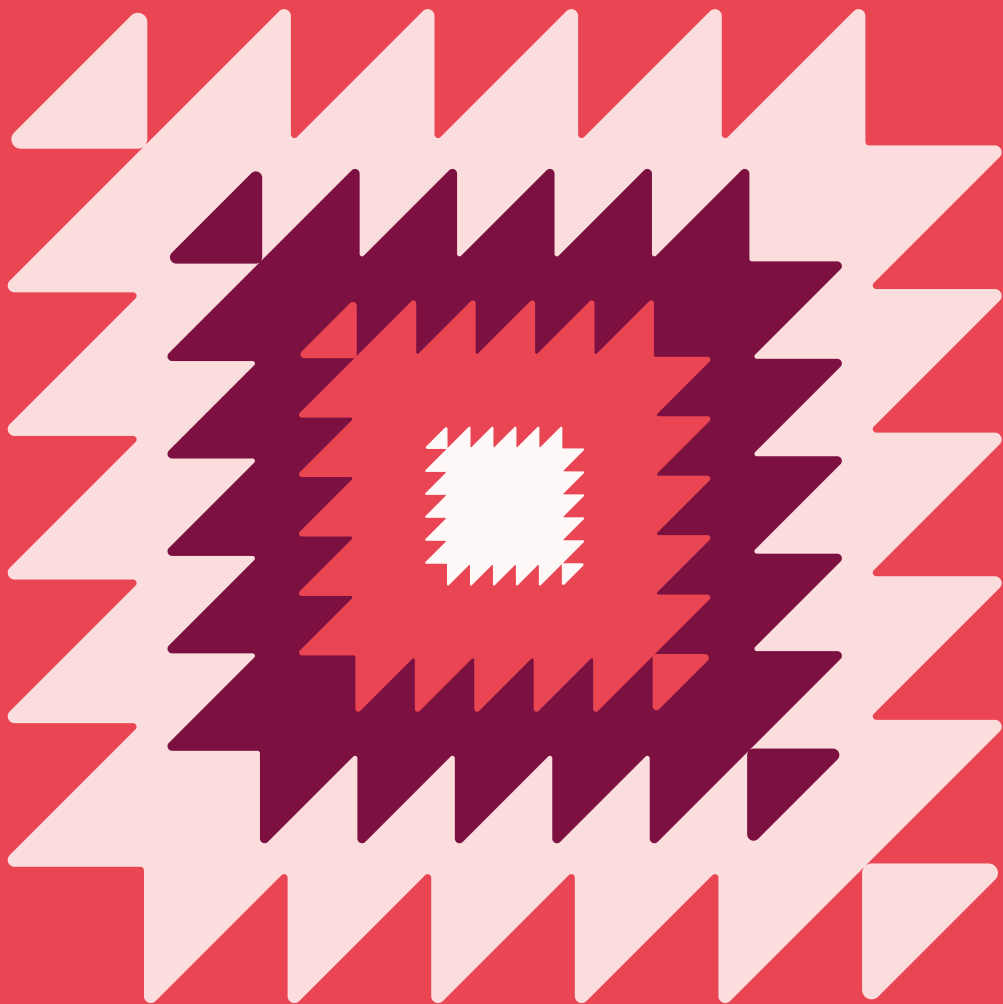


Extremister i gamingvärlden

Med stöd
från **cve**



Svenska barns upplevelser av anti-
demokratiska rörelser på spelplattformar

Sverok



ISBN: 978-91-639-1458-4

Innehåll

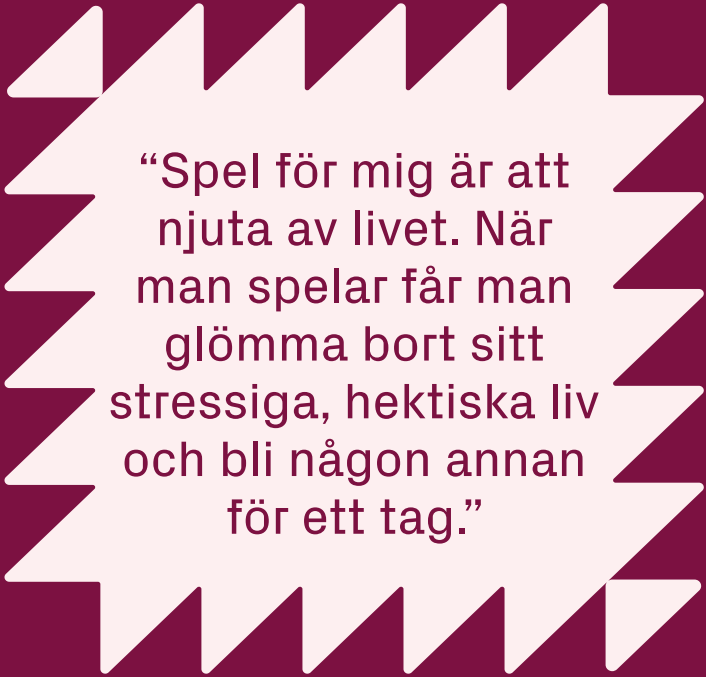
	Inledning	4
	Om Sverok	7
	Bakgrund	8
	Mål, syfte och resultat	10
	Enkätundersökning	11
	Intervjuer	12
1.	Onlinespel, hat & toxicitet	14
	Kön och sexualitet	16
	Rasism och religion	20
	Normalisering av hatiskt beteende	22
2.	En lekplats fylld med extremister	24
	Bekräftelse och vänskap	25
	Bred spelarbas	26
	Skämt eller extremism?	27
	Anonymitet	30
3.	Vuxenvärldens ansvar	34
	Stöd från vuxenvärlden	35
	Vikten av trygga spelplatser	40
	Intervjufrågor	44
	Enkätfrågor	46

Inledning

Barn och unga spelar digitala spel idag mer än någonsin och en viktig del av deras sociala liv finns i gamingvärlden. Enligt Svenskarna och internet har 7 av 10 barn mellan 8-19 år umgåtts med sina vänner på spelplattformar det senaste året¹. Samtidigt ser vi en spridning av desinformation och trakasserier online. Enligt Sveroks undersökning om antidemokratiska rörelser i spelplattformar kan vi se att majoriteten av barn och unga någon gång stött på antidemokratiska och extremistiska budskap på spelplattformar och hur extremistiska aktörer utnyttjar den öppna gamingvärlden. Trygga spelplatser för unga är viktigare nu än någonsin.

I den här rapporten lyfter vi varför gamingvärlden är viktig när vi pratar om vad unga möter online. Sverok har under 2023 kartlagt svenska barn och ungas upplevelser av toxicitet, trakasserier och extremism i gamingvärlden. Rapporten visar flera exempel

¹ Svenskarna och internet, 2023



“Spel för mig är att njuta av livet. När man spelar får man glömma bort sitt stressiga, hektiska liv och bli någon annan för ett tag.”

på hur gamingvärlden inte existerar utanför det dagliga samhället utan snarare reflekterar samhällsdebatten och världen i stort. Det kan vi bland annat se i hur Gamergate tog fart under 2014 – en hatstorm som utlöstes av extremhögern och som främst riktade sig mot kvinnor och icke-vita inom datorspelsbranschen. Under COVID-19 pandemin och kriget i Ukraina var det många som i spelplattformar diskuterade världsläget och spelare klädde

sina karaktärer i blågult efter Ukrainas flagga. I samband med kriget i Israel-Palestina (2023) ser vi hur islamofobi och antisemitism tas i uttryck i samhället och då inte minst på internet där vi ser en spridning av extremistiska budskap och propaganda. Frågan är vad som skiljer sig mellan konversationerna online och i verkligheten? Är det anonymiteten som har en påverkan på samtalsklimatet online och ger möjlighet till en hårdare ton, eller finns det andra anledningar? Och hur utnyttjar antidemokratiska rörelser dessa utrymmen i gamingvärlden för att sprida sina budskap?

För att säkerställa ungas trygghet på spelplattformar måste närstående vuxna och makthavare engagera sig och förstå det som sker i gamingvärlden. Genom den här rapporten hoppas vi sprida medvetenhet och sänka

Om Sverok

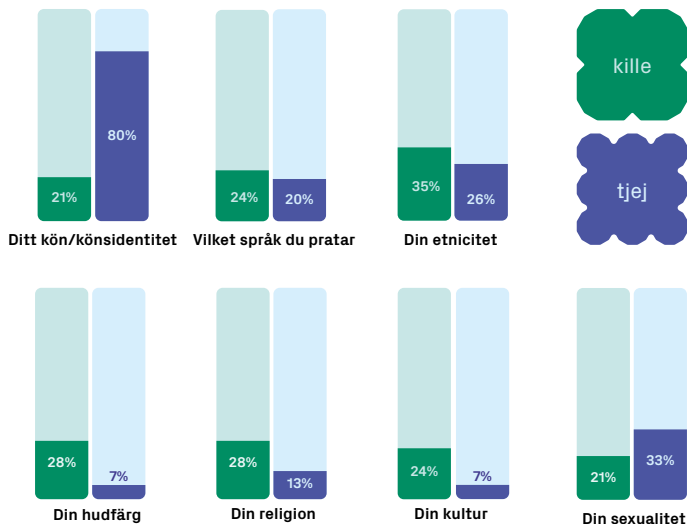
Sverok är en ideell organisation som startade år 1988 med syftet att sprida och utveckla spelkulturen samt hjälpa barn och unga att starta egna föreningar på sina villkor. Sedan dess har vi vuxit och är nu ett av Sveriges största ungdomsförbund. Sverok värderar trygga spelplatser och genom spelkulturen hjälper vi unga att engagera sig kring sin hobby. Vi uppmuntrar våra medlemmar att spela tillsammans i en öppen och demokratisk miljö. Genom detta projekt vill vi sprida spelkulturen och lyfta ungas upplevelser av den digitala gamingvärlden, och hur vi tillsammans kan arbeta för att säkerställa och bevara ungas trygghet online.



Bakgrund

Under 2022 genomförde Sverok projektet Förstudie mot rasism vars resultat presenterades i rapporten “Spelvärlden där rasism normaliseras”². I förstudien framkom det bland annat att rasistiska och trakasserande uttryck användes fritt mellan spelare online, med syfte att väcka en reaktion hos andra spelare som tvingades avfärda uttrycken som “skämt”. Förstudien (A) beskrev hur främst killar utsattes för trakasserier om etnicitet, hudfärg och religion, medan de kommentarer tjejerna upplevde till största delen handlade om sitt kön eller sin sexualitet.

(A) Har du under ett spel varit med om att du upplevt kränkande kommentarer eller skämt om..?



² Sverok, 2022: “Spelvärlden där rasism normaliseras: en förstudie om rasism i spelkulturen”

Förstudien visade även att nästan 55% av de svarande med minst en förälder född utanför Europa någon gång har upplevt kränkande kommentarer om sin hudfärg, etnicitet, deras språk, religion eller kultur i spelsammanhang. De flesta av den här typen av kränkningar skedde via chatt/röstfunktionen. Men utöver det visade förstudien också att unga som spelade tillsammans med vänner generellt upplevde färre kränkningar, hot eller trakasserier. Det här är något som vi kommer att återvända till senare i rapporten och hur detta påverkar vikten av trygga spelplatser.

Den här rapporten sammanställer de erfarenheter och åsikter som unga spelare beskrivit och självskattat i Sveroks undersökning. Här har respondenter tagit ställning till och fått beskriva hur toxicitet, extremistisk propaganda och antidemokratiska rörelser ser ut på spelplattformar idag. Alla citat och exempel i rapporten kommer från undersökningen som skedde våren 2023 i form av djupintervjuer och en enkätundersökning. Mycket arbete har tidigare gjorts kring just antidemokratiska rörelser i online utrymmen med särskilt fokus på sociala medier och internetforum. Dock är gamingvärlden fortfarande ett relativt utforskat territorium även om mer forskning har gjorts bara de senaste åren.

Resultatet från enkätundersökningen visar att majoriteten av de svarande upplever att toxicitet förekommer i alla typer av onlinespel samt att konsekvensen av trakasserande och hatiska kommentarer bidrar till bland annat tidigt avslutande av ett spel eller till och med att vissa personer slutar spela helt. De främsta platserna som barn och unga rapporterar att de möter negativa eller toxiska kommentarer i spel är genom röstchatt i spelet, samt på Discord, en spelangränsande plattform som ofta används av spelare för att kommunicera under och efter spelomgångar.

Radicalisation Awareness Network (RAN) har identifierat fyra sätt som extremister missbrukar gamingvärlden och spelplattformar.³

- 1. Röst/textchatt** - Extremister använder sig av röst/textchatt för att etablera kontakt med användare på öppna plattformar. Efter att ha byggt upp en relation med personen kan de sedan försöka skapa en närmare kontakt genom att bjuda in till ett privat forum. Chattfunktionen i spel kan också utnyttjas av extremister för grooming av barn och minderåriga.
- 2. Spelangränsande plattformar** - Plattformar som Discord, Twitch och Steam har i flera fall missbrukats av extremister för att skapa kommunikation med nya och gamla följare.
- 3. Användandet av moddning för populära spel** - Ett kanske vanligare sätt för spridning av extremistiskt innehåll är att utnyttja redan inbyggda element i spel, som möjligheten att använda sig av moddning eller spelmodifiering. Detta syftar till ett fenomen där spelare lägger till eller ändrar innehåll i ett dator/tv-spel.
- 4. Spelkulturella referenser** - Populära spelreferenser och memes används av extremister för att sprida propaganda. En vanlig sådan symbol och referens är "Pepe the Frog" som ofta sammanlänkas ihop med högerextremism.

Vi kommer att kolla närmare på just dessa punkter i samband med de intervju- och enkätresultat som presenteras i den här rapporten.

³ RAN C&N, 2020: "Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives"

Mål, syfte och resultat

Den här rapporten har tagits fram i syfte att informera och lyfta frågan om antidemokratiska rörelser i spelplattformar bland barn och unga i Sverige. Rapporten är en del av ett ettårigt projekt finansierat av Center mot Våldsbejakande Extremism (CVE), för att få en djupare förståelse av vad unga möter online idag och hur makthavare tillsammans med aktörer från spelvärlden kan hjälpa till att skapa en tryggare gamingvärld online.

Rapporten fokuserar på dator- och tv-spel där spelare kan kommunicera med varandra via röst- och textchatt. Av den anledningen har vi valt att använda begreppet "onlinespel" för att inte förvirra läsare med analoga spel. Genom rapporten används "spelplattformar" som samlingsbegrepp och syftar till onlinespel och spelangränsande plattformar, som till exempel Discord och Twitch.

Med denna rapport vill vi visa den verklighet som majoriteten av alla barn och unga i Sverige lever, samt lyfta frågan hur civilsamhället, myndigheter, spelbolagen och makthavare tillsammans kan förebygga att unga utsätts för radikaliseringsförsök och extremistisk propaganda. Vilken roll har trygga spelplatser för att motverka antidemokratiska rörelser inom spelvärlden? Hur kan vi säkerställa ungas trygghet online?

Enkätundersökning

Under våren 2023 skickades en enkätundersökning till personer med spelintresse genom annonsering, samt till Sveroks egna medlemmar. Av de 800 som svarat tillhör nästan 700 av dessa projektets målgrupp 12–20 åringar. Det är endast de 700 personerna mellan 12 och 20 år vars svar vi har inkluderat i underlaget.



I enkäten svarar målgruppen på frågor om extremism, toxicitet och utsatthet i spelplattformar, men behandlar även frågor om spelindustrin och utökade resurser till gamingvärlden. Enkätundersökningen belyser variabler som kön, sexualitet och religion, för att tydligare få en förståelse av ungas spelupplevelse och hur antidemokratiska rörelser utnyttjar gamingvärlden och dess användare för att sprida sin ideologi. Av de som svarat på enkäten är 72% killar, 20% tjejer och 8% icke-binära eller annat. För att enklare presentera resultaten i rapporten kommer vi utgå från de två största grupperna som i det här fallet är killar och tjejer.

Intervjuer

Som komplement till enkäten har vi genomfört intervjuer, där frågorna tagits fram utifrån enkätresultaten. Flertalet av de genomförda intervjuerna har nedanstående teman gemensamt.

1. Antidemokratiska uttryck och andra toxiska kommentarer avfärdas ofta som skämt eller "icke-seriösa" av spelarna. De används främst i syfte att skapa en reaktion bland övriga spelare. Det här gör det svårt att urskilja vilka uttryck som är menade som propaganda för extremistiska rörelser och vilka som "endast är skämt" bland spelarna.
2. Spelplattformar är effektiva platser för spridning av extremistisk propaganda och rekrytering till antidemokratiska rörelser. Det stora utbudet av spelare, populariteten hos unga och flertaliga interaktioner är avgörande faktorer för extremistisk propaganda. Anonymiteten online ses som en avgörande faktor för toxiska och trakasserande kommentarer mellan spelare.
3. Spelare som är ensamma och isolerade är mer utsatta för extremistisk diskurs och möter oftare ett hårdare samtalsklimat online. I kontrast till detta upplevs onlinespel trevligare och tryggare i sammanhang när man spelar tillsammans med vänner eller i sin förening.
4. Vuxenvärlden har lite eller ingen förståelse för det barn och unga möter på spelplattformar. Konsekvensen av vuxnas bristande kunskap i ämnet resulterar i att unga inte söker hjälp eller stöd när de utsätts för trakasserier och hat online. Många unga har lågt förtroende för vuxenvärlden, och avfärdar dessutom toxicitet som en vanlig del av spelupplevelsen

I övriga delar av rapporten kommer vi utforska hur enkätresultaten och intervjuerna tillsammans bildar en uppfattning av unga spelares upplevelser i gamingvärlden, och hur extremistiska aktörer missbrukar dessa utrymmen.



1. Onlinespel, hat & toxicitet

“Så fort en person börjar bli toxic börjar alla andra bli toxic. Det blir som en kedjereaktion.”

I de genomförda intervjuerna nämns ett antal spel flertalet gånger när de fick frågan om vilka spel intervjupersonerna ansåg som mest toxic: Apex Legends, Counter-Strike:GO (CS:GO), League of Legends och Valorant. Spelens popularitet, hur enkelt det är att skapa ett konto och att det är tillgängligt över hela världen, tror en intervjuperson gör att vissa spel blir mer toxiska än andra. En intervjuperson beskriver trots detta att han inte kan sluta med spelet League of Legends med anledning av tycket för spelet och dess spelkaraktärer, någonting som enar många. Lösningen för flera spelare är då att ta på sig en obrydd mentalitet och att inte “ta åt sig”, av de kommentarer som skrivs i chatten.

Strax över 50% av de svarande i enkäten menar att toxicitet finns i alla onlinespel. Möjligheten att kommunicera med flera personer på kort tid, många gånger i en tävlingsinriktad miljö, nämns som en av anledningarna. Även anonymitet pekas ut som en påverkande faktor där förmågan att kunna gömma sin identitet kommer med både positiva och negativa konsekvenser.

Toxicitet i onlinespel beskrivs i Sveroks förstudie som ett “gift” och något som sprider sig mellan spelare.⁴ Vad som anses som “toxic” kan dock se annorlunda ut, men generellt anses en toxic person vara någon som är aggressiv eller negativ i en match. Personen använder negativiteten för att dra ner andra spelare och det är här en kedjereaktion utlöses. Om en person börjar bete sig toxic är det ofta fler som hakar på och hela stämningen i spelet förändras.

“Ja, men det finns ju alltid något alltså. Det finns ju inte ett enda spel som jag tror är helt felfritt när det kommer till spelarna. Även i Minecraft som kan vara mysigt så finns ju folk som är sura och vill bli bäst. Så även där finns det toxiska personer. Så varför det är just onlinespel vet jag inte, men det är väl alla spel överhuvudtaget.”

4 Sverok, 2022: “Spelvärlden där rasism normaliseras: en förstudie om rasism i spelkulturen”

73% av respondenterna i enkäten (B) rapporterar att de någon gång upplevt negativa eller toxiska kommentarer riktade mot sig på spelplattformar. Samtidigt håller 45% av svarande i enkätundersökningen helt med att onlinespel är positiva utrymmen för spelare. I den här delen kommer vi utforska normaliseringen av trakasserande kommentarer om kön, sexualitet och rasism inom onlinespel och hur det påverkar unga spelare i relation till antidemokratiska rörelser på spelplattformar.

73%

73% av spelare rapporterar att de någon gång upplevt negativa eller toxiska kommentarer mot sig i spel/spelplattformar.”

Kön och sexualitet

I flera onlinespel finns det möjlighet att kommunicera med sina medspelare och motståndare genom “in-game voice chat”, alltså röstchatt inom spelen. Interaktionerna är ofta korta och snabba, men mycket hinner sägas i ett spann av 10 sekunder mellan matcher, beskriver en intervjuperson. Frågan om huruvida in-game voice chat verkligen är nödvändigt visade sig vara en vattendelare bland intervjupersonerna. I League of Legends till exempel kan spelare endast höra varandra om de är vänner i spelet och är en uppskattad funktion för att få samarbetet att fungera. Även om röstchatt kan behövas i mer tävlingsinriktade spel skulle det kanske vara en lösning att ta bort den funktionen för att minska den kedjereaktion av toxicitet som kan utlösas,

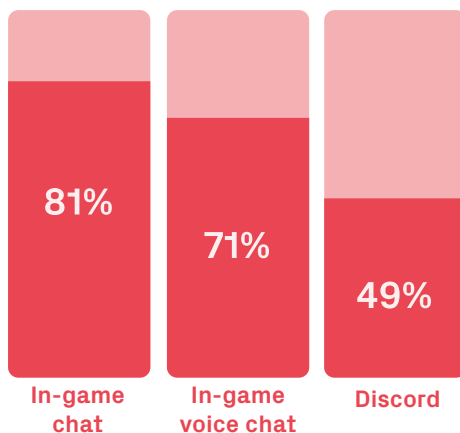
(B) Var har du hört negativa eller toxiska kommentarer under ett spel?

berättar en intervjuperson.

En annan menar att en stor del av känslan att kommunicera i spelet

försvinner utan funktionen,

även om han också beskriver hur spel utan röstchatt upplevs som mindre toxiskt. De som till största del uppger att de påverkas av trakasserier i röstchatt är tjejer och kvinnor.



Trakasserande kommentarer i spel om personers kön och sexualitet är tyvärr inte något ovanligt. Enkätstudien visar att 68% av personer som identifierar sig som tjejer att de inte längre använder chatt/röstfunktionen i spel med anledning av trakasserande kommentarer. Flera intervjupersoner beskrev att kommentarer som "gå tillbaka till köket", "j*vla h*ra" och andra trakasserier, var några av de kommentarer kvinnliga spelare mötte dagligen. I den här rapporten har vi tittat närmare på var dessa typer av kommentarer förekommer och ser att röst/textchatten i spel är vanliga sådana platser. 81% av spelare rapporterar att de mött negativa/toxiska kommentarer i spelets textchatt, 71% i spelets röstchatt och 49% på Discord.

I enkäten rapporterar också ungefär 8 av 10 (82%) att de någon gång hört negativa eller toxiska kommentarer om tjejer generellt när de spelar. Nästan var tredje person rapporterar dessutom att dessa typer av kommentarer förekommer "ofta" eller "väldigt



ofta”. En intervjuperson berättar om hur hans flickvän inte längre väljer att spela onlinespelet Valorant om hon inte har en kompis med sig, med anledning av de sexistiska och trakasserande kommentarer hon hört från andra spelare. Andra tävlingsinriktade spel som Counter Strike och League of Legends är ökända bland många spelare som toxiska onlineutrymmen, så pass att flera skämt skapats kring ämnet. “Om jag hade fått en krona varje gång någon var elak på internet hade jag nog varit stenrik vid det här laget”, säger en intervjuperson i referens till Counter Strike. Det toxiska språket är dock någonting man vänjer sig vid ganska snabbt, beskriver intervjupersonen, och att han och hans vänner inte längre “tar åt sig” av det de möter online. Tankesättet att det toxiska språket är “en del av spelet” normaliserar de rasistiska och trakasserande uttryck som förekommer. “Om man vill fortsätta spela är det någonting en behöver vänja sig vid.”

I enkäten ställdes frågan: “Negativa eller toxiska kommentarer från andra spelare har lett till att jag...”. Enkäten visar skillnad mellan könsens svar, där 43% av killar valde “inget av ovanstående” i jämförelse med tjejers 13%. Killar behöver alltså generellt inte anpassa sig för att kunna fortsätta spela i samma utsträckning som tjejer. Vi kommer också se i den senare delen av rapporten

att tjejer, mer än killar, vill se ökat stöd och förebyggande resurser mot hot och hat online.

En annan grupp som ofta utsätts för trakasserier online är HBTQ-personer. 1 av 4 rapporterar att de väldigt ofta upplever toxiska kommentarer om homo-/bis sexuella. Nästan var femte person upplever väldigt ofta negativa kommentarer om transpersoner, och 72% uppger att de någon gång hört eller sett negativa kommentarer riktade mot transpersoner. Även här pekas anonymitet ut som en viktig faktor bland intervjupersonerna, där tanken är att det inte finns riktiga konsekvenser för hur en uttalar sig, då ingen vet vem man är online. Flera intervjupersoner rapporterar också att trakasserande kommentarer generellt oftast kommer från män och yngre killar på grund av den mansnorm och sexistiska kultur som finns i gamingvärlden.

“Det är sällan jag tänker:
oj, nu var jag för hård i tonen.”

En intervjuperson beskriver hur användandet av trakasserande kommentarer som “b*gj*vel” och “tr*nsa”, inte är ovanligt mellan spelare. I intervjuerna förekom att spelare använder dessa typer av trakasserier och hatiska kommentarer för att “väcka en reaktion” hos andra spelare, och att inte alltid är riktat till en specifik person. Intervjupersonerna beskriver hur kommentarerna kastas fritt i röst- och textchatt. När frågan varför dessa typer av kommentarer används mellan spelare ställdes till intervjupersonerna kunde de inte se någon tydlig anledning. Några menar att “Folk vill bara trolla” och “De vill att någon ska reagera och säga ifrån. De tycker det är kul att få en reaktion av andra.”

Rasism och religion

“Jag har hört saker som: ‘Alla muslimer bombar’[...] Det är dagligen jag möter sådana typer av kommentarer.”

I konversationer och uttalanden i gamingvärlden kan vi se reflektioner ur nuvarande samhällsdebatter och världen idag. Under COVID-19 ökade antalet hatbrott mot personer med östasiatisk bakgrund. En intervjuperson beskriver hur den under pandemin mötte flera rasistiska kommentarer i onlinespel på grund av sitt östasiatiska namn. Flera personer nämner också hur antalet hatiska kommentarer mot ryssar och ukrainare har ökat sedan kriget bröt ut 2022.

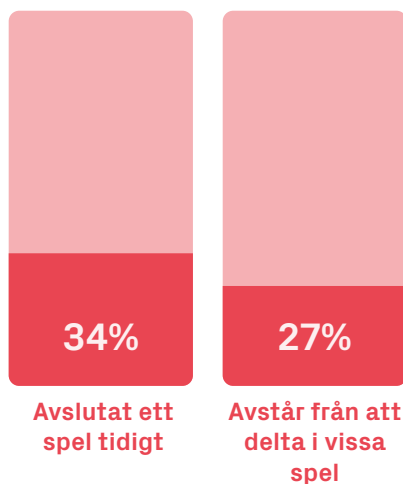
Enligt enkätundersökningen upplever var tionde person väldigt ofta negativa eller toxiska kommentarer om judar och muslimer. Totalt har 61% någon gång upplevt nedverderande kommentarer om judar, respektive 67% om muslimer. Rasistiska och hatiska kommentarer tar stor plats i onlinespel och påverkar spelares mående och generella intresse för spel. 62% av svarande i enkäten rapporterar att negativa eller toxiska kommentarer från



andra spelare har lett till att de avslutat ett spel tidigt, eller väljer att avstå från vissa spel helt (C).

Framförallt utpekas hatiska kommentarer om personers hudfärg och etnicitet som någonting som ofta upplevs i spelchatter. I onlinespel som utspelar sig i krigsmiljöer berättar flera av intervjupersonerna hur de stött på kommentarer relaterade till muslimer och terrorism. En intervjuperson beskriver hur spelet CS:GO ibland går ut på planera en bomb och att hatiska kommentarer om islam och muslimer oftast görs i samband med detta. "Ibland spelar jag CS:GO och då ska man planera en bomb och då kan det vara att folk börjar hoppa på muslimer för de kopplar det med islamism" berättar intervjupersonen och säger att vissa folkgrupper blir mer påhoppade än andra. Flera intervjupersoner berättar att man ofta inte kommer ihåg specifika händelser med anledning att man hört alla möjliga kommentarer i onlinespelen. En person berättar hur den vanligaste rasistiska kommentaren han hört i spel är "n-ordet" och att ordet "slav" används i hänvisning till personer med mörk hudfärg.

(C) Negativa eller toxiska kommentarer från andra spelare har lett till att jag...

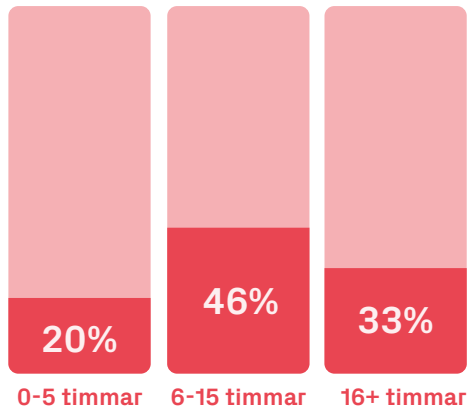


Normalisering av hatiskt beteende

Enkätstudien (D) visar att 46% av barn och unga mellan 12 och 20 år spelar i genomsnitt 6–15 timmar i veckan. När frågan: “Vad betyder spelande för dig?” ställdes i enkäten, svarade 95% underhållning och för 75% av spelare innebär det även kontakt med vänner. Gaming är idag ett viktigt socialt verktyg för många barn och unga. Normaliseringen av toxiska och trakasserande uttryck påverkar flera aspekter av spelandet som vi nämnt ovan. När unga berättar att trakasserier är något som måste accepteras för att kunna spela innebär det att det skett en normalisering av ett skadligt beteende som skulle kunna få konsekvenser i vardagen.

En intervjuperson berättar om hur hennes vän har använt sig av toxiska kommentarer under en match men att personen inte betar sig så IRL. “Han ändrar personlighet nästan”, säger intervjupersonen. Flera nämner i intervjuerna hur det är lätt att glömma världen runt omkring sig och bli indragen i den toxiska gamingvärlden. Saker man inte skulle säga i vanliga fall blir mycket enklare bakom en skärm och korrigerande konsekvenser uteblir.

(D) Hur många timmar spelar du i genomsnitt under en vecka?





Flera onlinespel har infört filter i spelchatten för att censurera rasistiska, sexistiska och trakasserande ord. Dock menar ett flertal intervjupersoner att även om tanken är god fungerar filtret inte alltid så effektivt, och att det är lätt att komma runt det genom att byta ut vissa bokstäver till siffror eller specialtecken. Många uttalanden avfärdas också som skämt, även kommentarer relaterade till extremistiska åsikter. Flera intervjupersoner menar att även om de flertal gånger mött extremistiska uttryck i onlinespel innebär det inte alltid att personen som uttryckt sig nödvändigtvis delar den ideologin. Det gör det svårt att urskilja vilka uttryck som är menade som propaganda för extremistiska rörelser och vilka som "endast är skämt". Detta kommer nästa del av rapporten utforska vidare.

2.

En lekplats fylld
med extremister

I intervjuerna fick målgruppen svara på frågan “Varför tror du att antidemokratiska rörelser/extremister använder sig av spelplattformar för rekrytering eller spridning av sin agenda?” Generellt rörde sig svaren främst om tre olika punkter: bekräftelse, vänskap och en bred spelarbas.

“Kan vara från första början att man hör ordet nazism på TV och sen när de spelar ett spel hör de andra säga ‘Hitler wasn’t a bad guy’”.

Bekräftelse och vänskap:

En intervjuperson beskrev hur spelare försöker vara “roliga” genom att uttrycka sig högerextremistiskt. I intervjun beskriver han hur personer i spelet RUST ritat hakkors och använt sig av nazistiska uttryck, med humor som syfte. En annan intervjuperson menar att spelare försöker vara “edgy” genom att använda sig av högerextrema skämt. “Vissa tycker det är kul att trycka ner andra spelare på skämt” säger han/hon. Det är när spelare får bekräftelse för dessa extremistiska åsikter som toxiciteten eskalerar. Det resulterar i den kedjereaktion som beskrevs i tidigare kapitel.

Det finns flera studier⁵ som indikerar att antidemokratiska nätverk använder sig av flera av dessa taktiker för att rekrytera och utnyttja unga spelare. GNET beskriver att rekryteringsprocessen kan börja med att en vänskap byggs upp som börjar oskyldigt med ett par matcher som spelas tillsammans. Extremisten bekräftar och kanske till och med uppmuntrar den unga spelarens rasistiska och trakasserande skämt. Med detta etablerats en relation mellan rekryteraren och spelaren och konversationen

⁵ GNET, 2023: “The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts”

kan flyttas vidare till mer privata forum som Discord eller andra spelangränsande plattformar. DIIS⁶ beskriver hur den rasistiska och toxiska jargongen som finns mellan spelare kan vara ett sätt för extremister att hitta vad de tror är likasinnade. DIIS lyfter att fler antidemokratiska rörelser väljer att vända sig till spelangränsande plattformar som Discord och Twitch på grund av den ökade censureringen som följer med sociala medier.

Bred spelarbas

Då en stor del av spelare är unga är det lättare att nå fram med extremistiska budskap, menar en intervjuperson. Ofta möter man flera hundra spelare på bara några minuter i onlinespel. Detta gör spelplatser till effektiva utrymmen för extremistiska aktörer. En intervjuperson menar att eftersom det finns så många olika typer av spel så finns det också olika typer av spelare. Beroende på vilket spel man går in på kan man nå en "bred publik", säger intervjupersonen.

Enligt RAN⁷ utnyttjar extremistiska grupper Discord-serverar av två primära anledningar:

1. Att vara ett säkert forum för unga som är nyfikna på extremistiska ideologi och vill ha tillgång till material och ett nätverk.
2. Koordinera grupper med avsikt att trakassera minoritetsgrupper online. Medlemmar på en Discord-server kan kommunicera med varandra genom röstchatt och meddelanden, och har även möjlighet att dela dokument och videos med varandra. Då en server kan skapas av vem som helst och även hållas privata, är det ett enkelt sätt för extremistiska grupper att upprätthålla kontakt med sina medlemmar.

6 DIIS, 2022: "Playing with religion: THE GAMIFICATION OF JIHAD"

7 RAN C&N, 2020: "Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives"

Skämt eller extremism?

“Jag tror inte det är så värt att titta djupare i det. Jag tror oftast att man gör det bara för att den som stöter på detta hakkors i väggen kommer reagera liksom: ”wow satan, ett hakkors, vad fruktansvärt”.

Det finns en tunn linje mellan skämt och extremism, i vissa fall kan de till och med vara sammanlänkade, exempelvis i hur RAN⁸ beskriver att memes kan användas. Som vi varit inne på tidigare är det flera intervjupersoner som berättar att man måste vänja sig och skratta bort mycket kränkande uttryck. Det är också ett exempel på hur skämt och extremism ligger nära varandra, och i vissa fall normaliseras. Det här sättet att kommunicera mellan varandra är något som antidemokratiska aktörer utnyttjar. Det är viktigt att komma ihåg hur de extremister som utnyttjar spelplattformar oftast också är spelare själva och förstår gamingvärlden. Genom att vara insatta i hur spelare interagerar mellan varandra kan extremisterna anpassa sina budskap för att locka unga spelare. Detta kan vara genom spelreferenser, memes eller andra spelkulturella uttryck. Innehållet blir lättillgängligt och enkelt att ta till sig. Extremister har blivit experter på att utnyttja den öppna digitala miljön för att uppfylla sin egen agenda.

Den öppna miljön gör det dock svårare att urskilja vad som faktiskt är extremistiskt innehåll och vad som menas som “skämt”. En intervjuperson berättade hur han i spelet GTA skjutit skotthål i en vägg för att få det att likna ett hakkors. Personen menar dock att budskapet aldrig var något han verkligen stod för, utan snarare att många unga tonåringar vill åt chockfaktorn

8 RAN C&N, 2020

som högerextremistiska budskap för med sig. En annan intervjuperson berättar hur hennes vän under en CS-match sagt: “du är säkert jude” med en nedsättande ton mot en annan spelare. Intervjupersonen menar dock att vännen inte har dessa rasistiska åsikter egentligen, utan syftar på hur anonymitet kan skapa en barriär mellan spel och “verklighet” och hur enklare det blir att uttrycka sig bakom en skärm. Genom att applicera normaliseringen av kränkande och trakasserande uttryck, som vi beskrev i tidigare kapitel, kan vi få en förståelse för hur detta påverkar den övergripande gamingvärlden och dess spelare. Genom att låta extremistiska budskap ta plats på spelplattformar normaliserar detta stödjandet av antidemokratiska rörelser, som därigenom får en plats i gamingvärlden. Även om det kan vara svårt att urskilja på vad som är “faktisk” extremistiskt innehåll och vad som endast betraktas som “skämt”, är det viktigt att förstå att normaliseringen av den toxiska gamingvärlden är en bidragande faktor.

Även andra intervjupersoner beskriver att de mött högerextremistiska åsikter som hyllar Hitler och nazismen på spelplattformar. Avbildningar av hakkors, antisemitiska uttryck och byggen som efterliknar Auschwitz i Minecraft, är några av de högerextrema uttryck som några intervjupersoner berättar att de mött.

Generellt upplever spelarna i intervjuerna att högerextremism är enklare att uppfatta än vänsterextremism i spel. Även Center mot Våldsbejakande Extremism (CVE) menar att den vänsterextrema miljön generellt är svårare att kartlägga då den är decentraliserad. Trots detta svarar 53% av spelare i enkäten att de någon gång upplevt kommentarer om vänsterextremism på spelplattformar. Hur exakt de vänsterextrema åsikterna uttrycker sig på spelplattformar är svårt att säga och när frågan ställdes



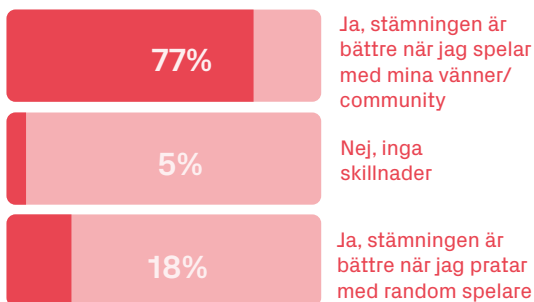
till intervjupersonerna fanns inte här heller några tydliga svar. Några intervjupersoner kopplade Rysslands invasion av Ukraina och ett förnekande av det pågående kriget som en form av vänsterextremism. Kanske är snarare vad som betraktas som vänsterextremism en bieffekt skapad av extremhögern? Ett exempel på detta kan vara hur rörelsen Gamergate främst drevs av högerextrema aktörer, och motsatte sig kvinnor och icke-vita i spelbranschen. De misogynna och rasistiska samtal som fördes under 2014 visar den motreaktion högerextrema aktörer drev mot kvinnor och mångfald i spelbranschen. Istället för att vänsterextremism står som en egen enhet, kan den istället förstås genom att studera budskapen som förespråkas av extremhögern.

Anonymitet

Anonymitet för med sig både positiva och negativa sidor till spelvärlden. I intervjuerna rapporterar de flesta hur de tycker det är enklare att uttrycka sig själva online i jämförelse med i verkligheten. En intervjuperson menar hur man genom anonymitet enkelt kan placera personer i fack, oftast med väldigt lite information. Om en spelare har en specifik röst, spelar en viss karaktär eller uttrycker sig på ett sätt, så menar intervjupersonen att det blir enkelt att tänka: "han kommer bete sig såhär hela tiden, eller hon kommer vara såhär." Genom förutfattade meningar om individer blir det således enklare att uttrycka sig både positivt och negativt om dem. Vissa intervjupersoner menar att anonymitet medför att rasistiska, sexistiska och andra hatiska uttryck används utan tanke på konsekvenser och bidrar till en toxisk gamingvärld. Men vid frågan om anonymitet borde tas bort från den digitala miljön var de flesta kritiska. En intervjuperson beskriver hur en "toxisk chatt" inte är ett tillräckligt stort problem för att ta bort anonymiteten helt.

En intervjuperson menar att det är lättare att uttrycka sig toxiskt när man inte vet vem som sitter på andra sidan skärmen. "Folk känner ju sig tryggare bakom en skärm liksom. Då kan man ju nästan säga lite vad som

(E) Upplever du att det är skillnad i stämningen när du spelar med personer från ditt community/vänner, jämfört med "random" spelare?



helst. Intervjupersonen menar att det inte finns några "riktiga" konsekvenser av att vara toxisk online och att anonymitet är en avgörande faktor i detta.

Anonymitet kan dock vara en viktig del för många spelare. En intervjuperson beskriver sig själv som ganska introvert i sitt dagliga liv och har tidigare haft svårt att knyta vänskaper. Anonymiteten i spel sänkte tröskeln för att skapa kontakt med andra spelare och gjorde det enklare att prata och forma vänskaper.

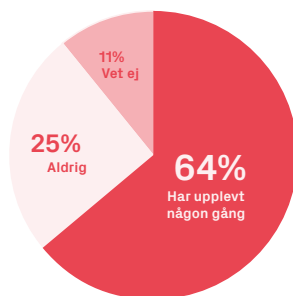
Högerextremism och att spela tillsammans

“Det har gjort mig väldigt osäker och har gett mig ångest för att göra fel, jag är rädd att de ska bli arga.”

Konsekvenserna av toxicitet och det grova språket i spel kan resultera i att barn och unga avstår från vissa spel eller väljer att inte spela alls längre. I Sveroks förstudie svarade 77% att stämningen ofta är bättre när en spelar med sina vänner eller sitt community (E).

En intervjuperson beskriver hur det är stor skillnad mellan att spela med vänner och personer som man inte känner online. Skillnaden beskrivs ur ett perspektiv där spelare har möjlighet att umgås med sina vänner online

Hur ofta upplever du kommentarer om högerextremism i spel/spelplattformar?



och som i sin tur skapar en positiv stämning kring spelandet. Intervjupersonen menar att motsatsen går att jämföra med hur klimatet är i spelet Counter Strike där man ofta spelar med slumpmässigt utvalda spelare”. Han beskriver miljön i spelet som “vulgärt och otrevligt” och att detta är något man undviker genom att bara spela med personer man känner.

64% av spelare mellan 12–20 år svarar i enkäten att de någon gång upplevt kommentarer om vit makt i spelplattformar. Hur exakt dessa kommentarer tar sig till uttryck kan se olika ut enligt intervjupersonerna. Det kan handla om kommentarer i spelets textchatt som “hitler was right” till hatiska kommentarer om främst icke-vita. En intervjuperson förklarar hur en person i hennes klass delade bilder på Hitler och andra diktatorer i deras gemensamma Discord-server. Hon berättar också hur högerextremistiska kommentarer ofta förekommer i spel som utspelas i historiska sammanhang.

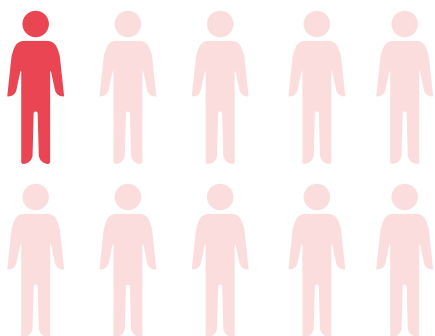
En av intervjupersonerna berättar att han väljer att spela andra spel än League of Legends på grund av det extremistiska hatet som han upplevde. Intervjupersonen berättade om hur spelare under Black Lives Matter rörelsen 2020 utnyttjade karaktären Volibear för att trakassera personer som använde karaktärer med svart hudfärg. I just denna situation använde spelare en version av karaktären Volibear när han var klädd i en polisuniform, Captain Volibear. Det här speglar händelsen med George Floyd och andra svarta personers systematiska förtryck av polisen i USA som väckte liv i rörelsen 2020. Det här är ett tydligt exempel på hur rasism och vitmakt normaliseras inom spel, och går även att vända till tidigare diskussion om hur samtida händelser “diskuteras”.

En annan intervjuperson berättar hur hans vän tidigare blivit kontaktad av den högerextrema gruppen Nordfront via strategispel Hearts of Iron IV. Spelet utspelar sig år 1936 där en


har möjlighet att spela och uppleva de tidigare fascistnationerna runt om i världen. Intervjupersonens vän gick med i ett forum relaterat till spelet och blev då kontaktad av en högerextrem användare. Det framgår dock inte i intervjun vad som hände efter den initiala kontakten utöver att vännen ignorerade meddelandet. Spel har inga begränsningar och den alternativa världen är något som lockar extremistiska grupper. Möjligheten att uppleva ett scenario där deras ideologi styr gör att vissa strategispel funkar som måltavlor för spridning av extremistiska budskap. Extremistiska grupper kapar genom detta gamingvärlden och påverkar barn och ungas trygghet online. Enkätundersökningen visar att var tionde person (11%) mellan 12 och 20 år rapporterar att de någon gång mötts av radikaliseringsförsök från antidemokratiska rörelser på spelplattformar. Utöver det har 8% av svarande sett det hända någon annan.

1 av 10

har någon gång mötts av försök till rekrytering av anti demokratiska rörelser



Flera intervjupersoner beskriver hur det positiva med spel är att man skapar en gemenskap med andra som delar samma intresse och hobby. För många intervjupersoner är detta det främsta sättet de umgås med sina vänner och beskriver också att spel är en möjlighet att träffa likasinnade. Extremistiska aktörer använder sig av liknande taktik för att nå likasinnade. Det här är även någonting som RAN förklarar genom användandet av spelkulturella referenser.



3. Vuxenvärldens ansvar

Stöd från vuxenvärlden

När frågan om hur man skulle vilja få stöd vid utsatthet av antidemokratiska rörelser ställdes i intervjuerna hade de flesta respondenterna inget tydligt svar. Det finns ett brett utbud av aktörer som arbetar med att informera om hur digitala arenorna utnyttjas av antidemokratiska grupper, några av dem har redan nämnts i den här rapporten. Det är viktigt att alla delar av samhället; myndigheter, civilsamhället och privata aktörer, aktiveras för att tillsammans arbeta förebyggande och proaktivt mot extremistiska grupper som rör sig på spelplattformar. Genom att öppna upp konversationen med barn och unga i ens närhet om vad de möter online så kan vi få fler att söka hjälp och stöd vid behov, någonting som unga killar tenderar att vara negativt inställda till.

I diagrammen (F, G) kan vi uppfatta en skillnad mellan killar och tjejers inställning till ökade resurser i spelvärlden. 57% av tjejer (F) håller helt med om att det borde finnas fler resurser för spelare som blir utsatta för trakassering i onlinespel, i jämförelse med 29% av killar. 38% av tjejer håller också helt med om att spelföretag borde göra mer för att onlinespel ska bli tryggare och mer inkluderande, medan endast 17% av killar (G) håller helt med påståendet. Detta såg vi tidigare i rapporten där vi lyfte att det främst är killar som ser toxicitet i onlinespel som oundviklig och något man får vänja sig vid. Det är då även intressant att killar som grupp generellt inte ser behovet av ökade resurser i spelvärlden (G).

I intervjuerna var det flera som enades kring hur spelföretag, spelutvecklare, samt spelare själva, alla är ansvariga för att skapa en trygg gamingvärld online. Flera av intervjupersonerna hänvisade till att det behöver finnas välfungerande rapporteringssystem som faktiskt har konsekvenser, men att

(F) Tjejer som håller helt med om att...

Spelföretag borde göra mer för att onlinespel ska bli tryggare/mer inkluderande.

Det borde finnas fler resurser för spelare som blir utsatta för trakasserier i onlinespel.

57% 38%

(G) Killar som håller helt med om att...

Spelföretag borde göra mer för att onlinespel ska bli tryggare/mer inkluderande.

Det borde finnas fler resurser för spelare som blir utsatta för trakasserier i onlinespel.

29% 17%

det även ligger hos individer själva att nyttja dessa resurser. “Den gyllene regeln är väl att behandla andra som man vill bli behandlad”, svarar en intervjuperson på frågan. Frågan om chattfilter och censurering var också något som kom upp i intervjuerna. Majoriteten av intervjupersonerna höll med om att spelare inte borde få skriva vad som helst i chatten, men att filtret som finns i många spel inte fungerar ordentligt och är lätt att undvika. “Det räcker ofta med att du byter ut en bokstav mot en siffra.” säger en intervjuperson.

“Mest ignorerar jag det, annars har jag kompisar jag kan ringa på Discord. Vissa vuxna är inte bäst att prata med, de förstår liksom inte alltid vad man pratar om,” säger en intervjuperson. Det här är en åsikt som flera delar och kan komma från idén att unga spelare inte känner att vuxna förstår det som sker i gamingvärlden. Det här är även någonting som lyfts i Sveroks rapport “Ungt digitalt ledarskap”⁹ och hur vuxenvärlden (föräldrar, skola och myndigheter) generellt är okunniga kring ungas engagemang online och inte heller tar det på allvar. Rapporten lyfter att unga idag tror att vuxna ser internet och onlinespel främst som en plats där “dåliga saker” händer och inte en källa till så mycket mer. De unga digitala ledarna beskriver hur föräldrarna ser att hänga framför datorn som slöseri med tid och att det finns en generell ovilja bland vuxna i deras närhet att lära sig mer om det digitala ledarskapet.

9 Sverok, 2023: “Ungt digitalt ledarskap, en rapport om ungas engagemang online”



Det här är något som också går att applicera på intervjupersonernas svar i enkätundersökningen. Brist på intresse från vuxenvärlden och oviljan att lära sig mer kan vara ett hinder för unga spelare som möter extremistisk propaganda och radikaliseringsförsök i gamingvärlden att vända sig till någon vuxen. För att säkerställa ungas trygghet är det viktigt att förstå vad unga möter online och samtidigt se betydelsen spelandet har för deras sociala liv.

A large, red, decorative shape with a scalloped, multi-lobed border, resembling a stylized flower or a shield with rounded corners. It is centered on a light pink background.

Vikten av trygga spelplatser

Spelplattformar är viktiga för att bevara ungas sociala samhörighet och ger dem möjlighet att utforska sin identitet och sina intressen i en trygg miljö. Tyvärr hotas dessa platser av extremistiska aktörer och kan skapa oro bland unga spelare. Det låga förtroendet för vuxenvärlden bidrar till att unga inte söker hjälp om de råkar ut för otrygga situationer online. Det är viktigt att notera att även om vi vill inkludera unga mer i samtalen om trygghet i spel kan vi inte förvänta oss att de kommer med alla lösningar. Det är samhällets ansvar att skapa en trygg plats för barn och unga överallt, detta gäller även i gamingvärlden. Genom att visa intresse, ställa frågor och öppna konversationen med unga i sin närhet kan vi börja förstå hur extremistiska aktörer tar sig uttryck i spelplattformar.

I den här rapporten har vi kartlagt unga spelares upplevelser av antidemokratiska rörelser och vikten av trygga rum där man uppmuntras att spela tillsammans med vänner. Genom att bryta den normalisering av hatiska och trakasserande kommentarer som används i spelplattformar, kan vi börja förstå hur dessa rum utnyttjas av extremistiska aktörer.

I en tid där gamingvärlden är en stor del av ungas sociala liv, är trygga spelplatser viktigare nu än någonsin. Att ha en plats där extremistiska aktörer inte får utrymme och där spelare kan vara i en trygg miljö. För att detta ska lyckas måste civilsamhället, myndigheter, spelbolagen och makthavare tillsammans samarbeta för en bättre gamingvärld. Detta är förhoppningsvis en inte alltför avlägsen framtid.

Bilaga 1

Intervjufrågor

- Vad är din upplevelse med antidemokratiska rörelser på spelplattformar?
- Tror du det är enklare att uttrycka sig på ett visst sätt online jämfört med IRL? Varför? Varför inte?
- Har du upplevt kränkande kommentarer från andra spelare? Om ja, kan du berätta lite mer?
- Vad för typ av negativa kommentarer brukar användas mellan spelare? Är de riktade till någons kön, religion, hudfärg, sexualitet etc?
- Har du upplevt kommentarer om vit makt/högerextremism eller jihadism/ våldsbejakande islamism i spel eller på andra spelplattformar?
- Hur många timmar i veckan spelar du ungefär?
- Varför tror du att antidemokratiska rörelser/extremister använder sig av spelplattformar för rekrytering eller spridning av sin agenda?
- 50% av alla svarande i enkäten uttrycker att toxicitet finns i alla onlinespel. Varför tror du det är så? Finns det någon anledning till att just onlinespel är mer toxiska än andra digitala spel?

- Hur reagerar du eller andra andra spelare på toxiska, diskriminerande eller extremistiska kommentarer?
- Om en spelare uttryckt sig toxiskt eller antidemokratiskt, har du försökt hindra eller stoppa det på något sätt?
- Finns det några spel som upplevs mer toxiska än andra enligt dig? Varför tror du just dessa spel upplevs på det sättet? Finns det någon gemensam/speciell faktor i dessa spel?
- Om du är utsatt för antidemokratiskt hat när du spelar online, hur skulle du vilja få stöd?
- Vem tycker du bär ansvaret för att skapa en trygg spelmiljö online?
- Hur tycker du att spelupplevelsen kan förbättras på spelplattformar?
- Finns det något man kan göra för att säkra en trygg spelmiljö för spelare? Om ja, vem bär i sådana fall ansvaret?
- Vad tycker du är positivt med gaming? Varför gillar du att spela?

Bilaga 2

Enkätfrågor

1. Är du...?*

- Kille
- Tjej
- Annat/Icke-binär

2. Jag är... (ålder)

3. Var är du född?*

- Sverige
- Norden
- Europa
- Utanför Europa
- Vet ej
-

4. Var är dina föräldrar födda?*

- Förälder 1
- Sverige
- Norden
- Europa
- Utanför Europa
- Vet ej

5. Var är dina föräldrar födda?*

- Förälder 2
- Sverige
- Norden
- Europa
- Utanför Europa
- Vet ej

6. Hur många timmar spelar du i genomsnitt under en vecka?

- 0-5 timmar
- 6-15 timmar
- 16+ timmar

7. Välj det svar som överensstämmer mest med ditt spelande:

- “Jag spelar oftast...”
- Ensam
- Med vänner
- Med random spelare/personer jag inte känner privat
- Med mitt community
- Annat... (utveckla)

8. Vad betyder spelande för dig?

- Underhållning
- Kontakt med vänner
- Spänning
- Lära känna nya vänner
- Gemenskap
- Att tävla
- Annat...

9. Vad för genre av spel spelar du främst?

- Strategispel
- FPS (first-person shooter)
- Äventyrsspel
- Rollspel
- MMO-spel
- MOBA-spel
- Battle Royal
- Sandbox-spel
- Annat...

10. Har du i ett spel/spelplattform sett eller hört negativa eller hotfulla kommentarer om personens...

(Du kan välja flera svar)

- Kön/könsidentitet
- Språk
- Etnicitet
- Hudfärg
- Religion
- Kultur
- Sexualitet
- Ålder
- Annat...
- Vet inte
- Nej, aldrig

11. Var har du hört negativa eller toxiska kommentarer under ett spel?

- I spelchatt
- I voice chat
- Från streamers
- I chatter under streams
- I Discord
- I Steam
- Annat... (utveckla)

12. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer mot dig i spel/spelplattformar?

- Varje gång jag spelar
- Ofta, nästan varje dag
- Sällan, någon gång per månad
- Aldrig

13. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer om tjejer i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

14. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer om personers etnicitet eller kultur i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

15. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer om personens hudfärg i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

16. Hur ofta upplever du kommentarer om vit makt i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

16. Hur ofta upplever du kommentarer om jihadism eller våldsbejakande islamism i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

16. Hur ofta upplever du kommentarer om vänsterextremism i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

17. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer om judar i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

18. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer om muslimer i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

19. Hur ofta upplever du negativa eller toxiska kommentarer om homosexuella i spel/spelplattformar?

- Väldigt ofta
- Ofta
- Ganska ofta
- Ganska sällan
- Sällan
- Inget alls

20. Välj ett/flera alternativ som stämmer med dig:

“Negativa eller toxiska kommentarer från andra spelare har lett till att jag...”

- Avslutat ett spel tidigt
- Avstår från att delta i vissa spel
- Inte använder mig av röst/chatt funktionen i spelet
- Endast spelar själv
- Endast spelar med personer jag känner
- Inte spelar alls längre
- Inget av ovanstående

21. Har du stött på försök till rekrytering eller radikalisering av antidemokratiska rörelser? (med antidemokratiska rörelser menar vi rörelser som inte är förenliga med det demokratiska statsskicket och som försvarar våldshandlingar med politik eller religion. Exempelvis vit makt eller jihadism.)

Ja, flera gånger

- Nej, inte alls
- Någon gång
- Vet inte

22. Rangordna följande påståenden från 1-5. (1 = Håller inte alls med. 5 = Håller helt med)

- Spelföretag borde göra mer för att onlinespel ska bli tryggare/mer inkluderande.
- Det borde finnas fler resurser för spelare som blir utsatta för trakassering i onlinespel.
- Toxicitet finns i alla onlinespel.
- Spel borde ha teknologi som övervakar in-game voice chat
- Jag är nöjd med hur rapporteringssystem funkar i onlinespel.
- Onlinespel är positiva utrymmen för spelare.

23. Om du är utsatt för antidemokratiskt hat när du spelar på nätet, hur skulle du vilja få stöd?

- Att chatta med någon vuxen privat som kan de här frågorna.
- Att ringa någon vuxen som kan de här frågorna och prata med dom.
- att prata med en vuxen i ett chattrum på Discord tillsammans med andra unga.
- Jag vill inte prata med en vuxen.
- Jag vet inte.

24. Är det viktigt att du får vara anonym (ingen vet vem du är) när du pratar eller chattar med en vuxen som stödjer dig?

- Ja
- Nej
- Vet inte

Författare: Aya Winssi
Fotografier: Anna Gerdén, Andreas Pegelow,
Mattias Andersson, Istock photo

Kontakt: projekt@sverok.se

Med stöd från Center mot våldsbejakande extremism
Sverok 2023

Extremister i gamingvärlden – Svenska barns upplevelser

Spelplattformar är viktiga platser för ungas sociala liv. Den öppna gamingvärlden riskerar dock att kapas av antidemokratiska aktörer med syfte att sprida sin agenda. I spelplattformar möter barn och unga en normalisering av hatiskt språk som påverkar deras spelintresse och mående.

Genom den här rapporten vill vi lyfta vikten av trygga spelplatser och varför civilsamhället, myndigheter, spelbolagen och makthavare tillsammans måste agera för att säkra ungas trygghet online.