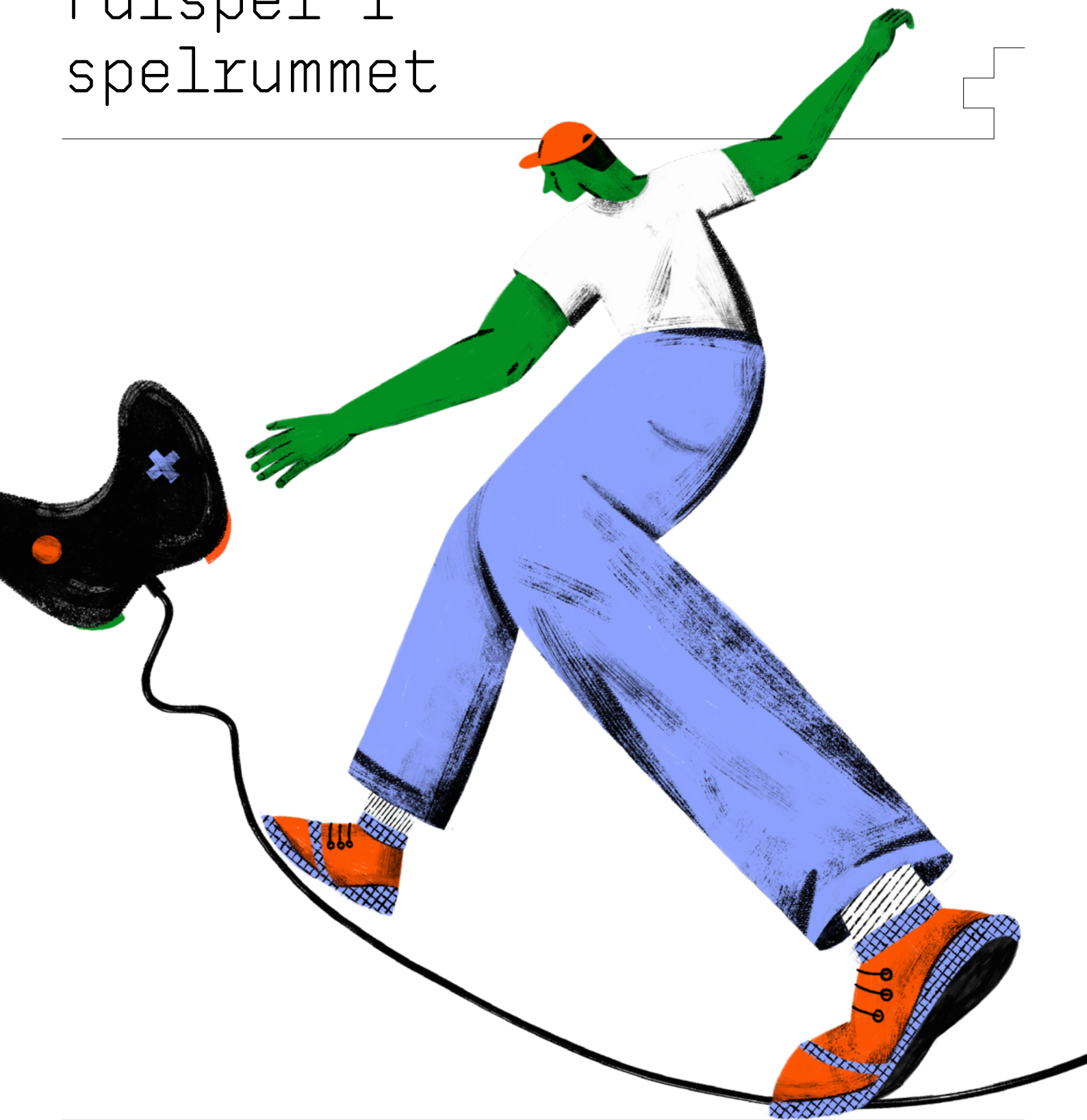


# Fulspel i spelrummet

---



---

Fulspel  
delrapport I

**EXPO**

En introduktion till  
gamingvärlden och  
hur högerextremister  
missbrukar den

**Producent** Stiftelsen Expo

**Projektledare** Sara Aarnivaara

**Författare** Åsa Mitchell

**Redaktör** Sara Aarnivaara, Peter Gustavsson, Daniel Poohl

**Formgivning, illustration och grafik** Agnes Florin

**ISBN** 978-91-986464-4-3

Fulspel är ett projekt som drevs av stiftelsen Expo under 2023 med stöd från MUCF.

© Stiftelsen Expo och skribenter

[www.expo.se/fulspel](http://www.expo.se/fulspel)

Publikationen har tagits fram med stöd av Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor (MUCF). Innehållet reflekterar enbart åsikterna hos författarna. MUCF kan inte hållas ansvarig för informationen i publikationen eller hur den kan komma att användas.

# EXPO



# Innehåll

4	Resultaten i korthet
5	Förord
6	Syfte och terminologi
<b>8</b>	<b>Kapitel 1</b> Populära datorspel med högerextrem närvaro Populära plattformar
<b>13</b>	<b>Kapitel 2</b> Trakasserier och rasism Gamergate, pizzagate och Alt-right Näthat inom incel- och chan-kulturerna Toxiska gaming-streamers
<b>18</b>	<b>Kapitel 3</b> Spelplattformarna utnyttjas av högerextremister Högerextremisterna träffas på barnens plattformar Normalisering av hat Humor och ironi som täckmantel för extrema budskap
<b>25</b>	<b>Kapitel 4</b> Risker för "måltavlorna" (de som drabbas) Risker för "målgruppen" (rekryteringsbasen) Risker för spelbranschen Risker för samhället i stort
29	Slutsatser
31	Referenser

# Resultaten i korthet

- > Datorspel är en social hobby som lockar miljarder människor globalt.

Att spela datorspel har blivit ett populärt intresse globalt. Över 3,2 miljarder människor runt hela världen spelar, och kvinnor utgör nu 48 procent av spelarna både i USA och Europa. Genomsnittlig speltid är hela 13 timmar/vecka. Många spelare rapporterar att spelandet har positiva effekter som ökad glädje i vardagen, stresslindring och inspiration. Datorspelsbranschen är också en betydande ekonomisk kraft såväl globalt som i Sverige.

- > Hatkulturen mot kvinnor, icke-vita och hbtqi+-personer lever och frodas i chattrum och på spelangränsande plattformar.

Toxiskt beteende, trakasserier och hat är utbredda problem inom gamingkulturen. Detta inkluderar normaliseringen av rasistiska, sexistiska och homofobiska ”skämt”, vilket har en negativ påverkan på spelarnas upplevelse och välmående. Detta i en miljö där barn och unga spenderar en betydande del av sin fritid.

- > Högerextrema individer och organisationer utnyttjar gamingmiljön för att sprida sitt budskap bland barn och unga, med få filter och kontroller.

Högerextrema grupper och aktörer har en historia av att infiltrera och kapa nya ungdomskulturer för sina egna ideologiska syften, och gamingvärlden är inget undantag. Idag utnyttjar de bildspråk och memes från gamingkulturen för att sprida propaganda och normalisera hatiska åsikter samt den infrastruktur som miljön erbjuder. Gamingmiljön erbjuder högerextremister möjligheter till anonymitet och en stor publik, särskilt unga, som de annars aldrig skulle nå fram till på samma skala.

- > När gamingmiljön används för rekrytering till högerextremism är det ett hot mot individens och samhällets säkerhet.

Ny statistik visar att högerextremism har en verklig närvaro inom gamingvärlden och potentiellt kan nå ut till många spelare. Högerextremister kan kapa plattformar för socialisering och operativ verksamhet. Barn och unga saknar ofta både kunskap och förmåga att förstå de extremistiska krafter som de utsätts för, och kan därför ha en lägre tröskel för att radikaliseras. Alternativt att de drabbas av grova trakasserier och rasism som påverkar deras mående och självbild. Därför krävs en gemensam kraftsamling för att förebygga att antidemokratiska krafter slår rot i barn och ungas sociala utrymmen.

# Fröna växer sakta under ytan

Vi befinner oss i en tid då populism, nationalism och högerextremism vinner mark. Experter diskuterar frekvent demokratiska bakslag i länder som inskränker sina medborgares fri- och rättigheter. Rasistiska och hatiska röster flyger högt i de politiska kamrarna och gensvar hörs från många håll. Demokratin är bräcklig, och måste underhållas och försvaras.

Den digitala arenan har blivit en viktig del av det demokratiska samtalet men den som deltar i den offentliga debatten online får räkna med att utstå både hat och hot. Ett hat som ofta riktas mot sexuella, religiösa och etniska minoriteter.

I ett direktiv från 2018 från kommittén *Nationell satsning på medie- och informationskunnighet och det demokratiska samtalet* konstaterades det att försöken att tysta vissa samhällsgrupper från att delta i den offentliga debatten måste betraktas som ett antidemokratiskt fenomen som ska motverkas i alla skepnader.<sup>1</sup>

Högerextrema grupper i såväl Sverige som resten av världen har effektivt utnyttjat internet för att sprida extremistisk propaganda, opinionsbilda och rekrytera. Samma verktyg har använts för att skapa kontakt med meningsfränder runt om i världen som inspirerat och stöttat varandras högerextrema rörelser.

På 2010-talet flyttades verksamheten till sociala medieplattformar och på bara ett par års tid byggdes en stark, global närvaro upp av högerextrema organisationer och aktörer på samtliga onlinemedier. Ett faktum som har hjälpt deras ideologi att nå större genomslag sedan dess.

Detta sker parallellt med och underblåser en ökande radikaliserings av barn och unga online. Barn och unga saknar ofta både kunskap och förmåga att förstå de extremistiska krafter som de utsätts för och kan därför ha en lägre tröskel för att radikaliseras.

Spridningen av antidemokratiska och extremistiska budskap är inte något som är begränsat till sociala medier som Twitter/X, Facebook och Instagram, utan samma fenomen har observerats även inom gamingvärldens olika delar som i spel och på spelangränsande plattformar.



Högerextremismens närvaro inom gamingvärlden är inte enbart ett problem för de som vistas där. De hatiska åsikterna och antidemokratiska ideologier som uttrycks riskerar att få konsekvenser långt bortom spelservrarna. Att personer som vistas i gamingmiljön online riskerar att utsättas för högerextrema, rasistiska, homofobiska och antifeministiska budskap från en mycket tidig ålder, kan leda till att dessa extremistiska åsikter blir vardagsmat, avdramatiseras och därigenom normaliseras.

Gaming är ett socialt och utvecklande fritidsintresse och en viktig träffpunkt för många, inte minst för barn och unga. Därför är det viktigt att denna mötesplats är trygg, tillgänglig och välkomnande för alla som söker sig dit.

När stiftelsen Expo bildades 1995 var det för att kartlägga och synliggöra hotet från den tidens framväxande nynazism. Den föddes ur skinnskallekulturen och vitmaktmusiken, och hur den tidens högerextrema kapade en ungdoms- och proteströrelse.

Idag har en annan ungdomskultur vuxit sig stark, och högerextremister har fått fritt spelrum för sin propaganda och organisationsbyggande. I framtiden kan det vara gamingmiljön som beskrivs som utgångspunkten för en ny våg av ännu grövre högerextremism. Om vi inte stoppar den i tid.

1. Kommittédirektiv 2018:88

# Gamingvärlden berör oss alla

Detta är den första av tre delrapporter från stiftelsen Expos projekt ”Fulspel – högerextremism inom gamingvärlden”. Genom projektet vill Expo bidra till ökad kunskap om hur unga exponeras för högerextrema budskap inom gamingvärlden, samt öka förståelsen för hur denna exponering kan leda till normalisering av våldsbejakande rasistiska idéer och radikalisering.

I rapporterna kommer vi kartlägga och granska hur rasistiska och högerextrema budskap kommer till uttryck och fungerar i gamingmiljöer som lockar unga. Vi studerar vilka faktorer som ligger bakom detta, pekar på luckor i de preventiva insatser som görs idag samt lyfter förslag på lösningar.

Rapporterna fokuserar på ungas särskilda utsatthet i miljön med utgångspunkt i vilka extrema krafter barn och unga utsätts för och vilka risker detta medför, snarare än ungas utsatthet i sig självt. Barn och unga utgör en stor (om inte den största) andel av spelarna, samtidigt som de är en attraktiv målgrupp för högerextremistiska aktörer att ansätta med propaganda.

Det är även en miljö som många vuxna i barnens liv saknar kunskap om, vilket försvårar möjligheten att stötta och skydda dem. En problematik som denna rapport hoppas kunna bidra till att minska.

Syftet med denna första rapport är att ge en introduktion till centrala aktörer, plattformar och terminologi inom gamingvärlden, varför gamingvärlden är en attraktiv plats för högerextrem påverkan och vilka hot och risker högerextremas närvaro utgör.

Vi vill bidra till att åtgärda den kunskapslucka som vi har identifierat hos många som har en viktig roll att spela för att motverka och förebygga radikalisering av unga. För de som inte själva ägnar sig åt gaming kan det vara en hopplöst brant inlärningskurva för föräldrar, lärare och andra tjänstemän att på ett effektivt sätt möta barnen där de befinner sig. Rapporten har för avsikt att agera som en bro över den klyftan och stärka föräldrar och tjänstemän i barns närhet i sina roller.

Det är väldigt få platser utanför skolan som samlar en så stor del av samhällets unga som just gamingvärlden. Anledningen till att vi riktar ett särskilt fokus på unga

i miljön är för att de utgör en grupp som på grund av sin ålder är dåligt rustade för att förstå och bemöta den ideologiska propaganda som de riskerar att utsättas för. Det är troligt att de både saknar kunskapen att förstå nyanserna i samhällsfrågor som debatterats i decennier och även saknar insikt i allvaret och de våldsamma konsekvenser ideologin skulle få om den vann genomslag.

Unga utgör potentiella offer, publik och deltagare i spridningen av hat och hot. Det är även en grupp som högerextrema organisationer är måna om att locka till sig och gamingvärlden kan komma att utgöra en optimal rekryteringsmiljö för att lyckas med just detta.

I nästa delrapport görs en djupdykning i hur högerextrema individer och grupper använder sig av gamingvärlden och vilka risker detta medför för unga såväl som samhället i stort. I den tredje och sista delrapporten är fokus på hur spelbranschen och andra aktörer arbetat för att motverka problemet hittills, vilka aktörer som kan och bör vara en del av lösningen samt konkreta förslag för såväl spelbransch som tjänstemän och politiker.

## Avgränsningar

Rapporten använder begreppet ”gamingvärlden” snarare än ”spelvärlden” på grund av att denna rapportserie inte inkluderar brädspel, utan enbart tv- och datorspel. Fokus ligger på vissa typer av spel och i huvudsak olika spelplattformar.

Vi har valt att inte inkludera samtliga spelangränsande plattformar, som exempelvis Reddit, för att en sådan granskning inte ryms inom ramen för projektet. Däremot är det en miljö som har stor betydelse för hur propaganda och hat och hot sprids i gamingvärlden och som behöver granskas i större omfattning än vad som görs idag.

Fokus har lagts på de spel och miljöer där vi ser den främsta högerextrema närvaron och som erbjuder möjligheter för högerextrema att nå ut brett till en stor grupp unga. Därför fokuserar rapporterna på online multiplayer-spel på PC eller konsol, vilket innebär att mobilspel faller utanför ramarna för denna studie. Detta med undantag för spel som finns på både mobiltelefoner och PC/konsoler, som till exempel Roblox.

## Vanliga begrepp

### Spelare och gamer

I denna rapport särskiljer vi begreppen *spelare* och *gamer*. Med *spelare* syftar vi på alla som spelar datorspel, oavsett om det är på en PC, Mac eller tv-spelskonsol. Med *gamer* syftar vi istället på de spelare som använder den termen för att beskriva (en del av) sin identitet eller självbild.

### Gamerkultur

En annan term som återkommande används är *gamerkultur*. Inom ramen för rapporten syftar detta på den gemensamma kultur som etablerar normer för beteende, språk och liknande, för de som identifierar sig själva som gamers. En stor andel av dem som spelar datorspel tillhör *inte* denna grupp.

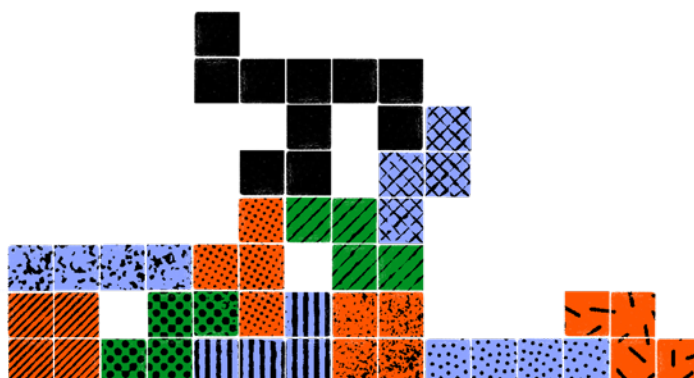
### Högerextremism

I denna rapportserie använder vi av oss begreppen *högerextremism/högerextrema* samt *extremhögern* som synonyma. Högerextremism är ett paraplybegrepp som täcker in allt från nazism och vit maktideologi till etnonationalism. Det inhyser såväl den populistiska, anti-feministiska och främlingsfientliga alt-right-rörelsen som främst finns online, till mer formella organisationer som vill förändra samhället utifrån rasbiologiska övertygelser.

Även om de ideologiska detaljerna kan variera, så finns det gemensamma teman som präglar extremhögern. Det är en misogyn ideologi som förespråkar strikt traditionella könsroller, kvinnors underlägsenhet gentemot män och heterosexualitet som norm. Allting utanför heterosexuella förhållanden med traditionella könsroller anses skadligt och onaturligt. Ideologin är därför inneboende homo- och transfobisk.

Det finns i de allra flesta fall inslag av våldsbejakande extremism och en syn på våldsamhet som en manlig dygd. Antisemitism och islamofobi är andra kännetecken och i sin extrem propageras det för vita etnostater där enbart infödda, vita individer har rätt att bo och leva samt att raskrig förespråkas för att uppnå detta mål.

Extremhögern utmärks även av sin auktoritarianism samt en preferens för hierarkiska rangordnings-system. Samhället ska präglas av strikt ordning och överträdelser ska straffas mycket hårt. Slutligen kännetecknas högerextremismen av sin populism. De säger sig företräda en tillbakatryckt och tystad folkmajoritet mot ett korrupt etablissemang, där både etablerad media och det politiska etablissemanget räknas in.



# Kapitel 1

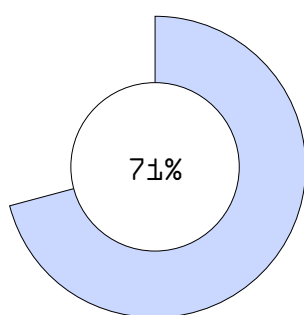
---

En miljardindustri  
som lockar en hel värld

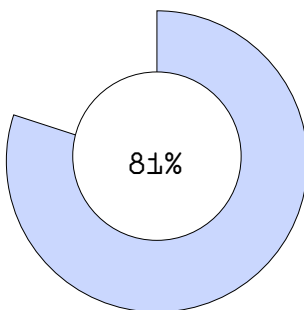


I detta kapitel introduceras gaming-världens ekonomiska omfattning, karaktär och angränsning till andra subkulturer. Det är viktigt att ha en översikt och förståelse för miljön där datorspel, unga och högerextrema möts, för att förstå hur den kan utnyttjas och

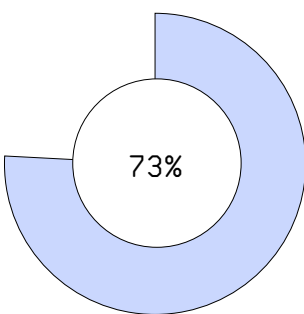
### Datorspelare i Europa, andel per åldersgrupp



6-10 år



11-14 år



15-24 år

Källa: Video Games Europe (2023)

kapas av aktörer som vill sprida högerextremism i olika former.

Tv- och datorspel är ett fritidsnöje som har blivit otroligt populärt. 3,2 miljarder människor världen över spelar datorspel.<sup>2</sup> Mer än hälften av alla invånare i Europa mellan 6–64 år spelar datorspel. I de lägre åldersgrupperna är andelen ännu större.

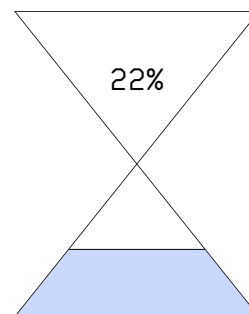
Datorspel är ett varierat medium som lockar till sig en mångfaldig publik. Några av de positiva effekter som spelare lyfter är att det skänker dem glädje i vardagen, hjälper dem att minska stress samt att datorspel är inspirerande.<sup>3</sup> Från att tidigare vara en hobby som dominerades av en manlig publik, utgör kvinnor numera 48 procent av spelarna, både i USA och Europa.<sup>4</sup>

Dator- och tv-spel är inte bara en populär hobby utan även en global ekonomisk tungviktbranch. World Economic Forum rapporterade 2021 att den globala datorspelsbranschen omsatte 214,2 miljarder dollar och prognosen är att den siffran kommer ha stigit till 321 miljarder dollar redan 2026.<sup>5</sup>

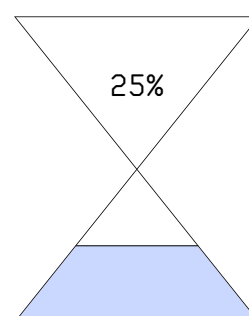
2021 fanns det 785 verksamma bolag inom den svenska datorspelsbranschen som sammanlagt omsatte nästan 59 miljarder kronor. Dessa svenska bolag hade 2022 sammanlagt cirka 19 000 anställda både i och utanför Sverige.<sup>6</sup> Svensk datorspelsutveckling har varit framgångsrik även internationellt. Spel som utvecklats i Sverige har laddats ner cirka sex miljarder gånger och nästan var fjärde person på jorden har vid något tillfälle spelat ett svenskt datorspel.

Denna bransch har med andra ord på bara några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse.

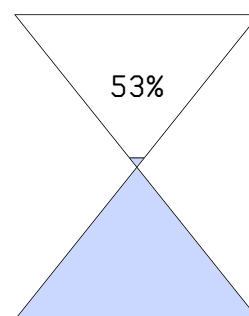
### Genomsnittlig speltid per spelare, Europa och USA



1-3h i veckan



3h+ i veckan



7h+ i veckan

Källa: The Entertainment Software Association (ESA) (2022)

## Populära datorspel med högerextrem närvaro

Det finns en oändlig mängd datorspel. Bara under 2022 släpptes 10 963 nya datorspel på försäljningsplattformen Steam.<sup>7</sup> Det är svårt att kortfattat beskriva alla dessa spel i generella termer. Steam delar upp sina spel i sex olika genrer; *action*, *rollspel*, *strategi*, *äventyr*, *simulering* och *sport & racing*. För en närmare förklaring av dessa och många fler begrepp, se [ordlistan](#) på Expos hemsida.

Hatiska meddelanden kan spridas i de flesta spel med chattfunktioner, men ett fåtal spel har pekats ut som de med högst högerextrem närvaro.<sup>8</sup> Dessa spel blir därför särskilt intressanta att se närmare på. Nedan följer en kortare beskrivning av spelen och i kapitel tre går vi mer på djupet kring kopplingen till högerextremism.

### ▫ [Call of Duty \(CoD\)](#)

En spelserie av First-Person Shooters (FPS) som fokuserar på militära konflikter och erbjuder intensiva actionfyllda strider och realistisk grafik. Spelet kan spelas i både enspelarläge eller i flerspelarläge mot andra spelare online.

### ▫ [Counter-strike: Global Offensive \(CS:GO\)](#)

Ett av de mest framgångsrika och populära FPS-spelen, utvecklat av Valve Corporation. Spelarna delas in i två lag, terrorister och antiterrorister. Spelare kan köpa vapen och utrustning vid varje omgång och måste använda strategi och samarbete för att uppnå mål och eliminera motståndare.

### ▫ [Dota 2](#)

Ett gratis onlinespel i Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)-kategorin utvecklat av Valve Corporation. Spelare delas upp i två femmannalag och tävlar om att förstöra motståndarens bas. Genom strategi och samarbete måste spelarna erövra territorium, besegra fiender och nå mål för att vinna. Dota 2 är känt för sin komplexitet, stora publik och aktiva e-sportscen och är ett av de mest framgångsrika spelen inom MOBA-genren.

### ▫ [Fortnite](#)

Ett väldigt populärt, gratis onlinespel utvecklat av Epic Games. Det är ett ”Battle Royale”-spel och spelarna kan samla resurser, bygga strukturer och använda olika vapen och föremål för att eliminera motståndare. Fortnite har framförallt lockat en yngre publik.

### ▫ [Grand Theft Auto V \(GTA V\)](#)

Ett actionäventyrs-spel utvecklat av spelstudio Rockstar. Det erbjuder ett omfattande narrativ och en öppen dynamisk spelvärld där spelarna kan utforska staden, utföra uppdrag och interagera med olika Non-Player Characters (NPC:er, läs mer i [ordlistan](#)) och aktiviteter. Spelet har även en online multiplayer-komponent där spelare kan spela tillsammans (GTA V Online).

### ▫ [League of Legends \(LoL\)](#)

Ett gratis onlinespel utvecklat av Riot Games och ett av de mest framgångsrika e-sportspelen i världen. Det är ett MOBA-spel (Multiplayer Online Battle Arena) där två lag med fem spelare var tävlar om att förstöra motståndarens bas. Spelarna väljer karaktärer (champions) med olika färdigheter och roller i matchen.

### ▫ [Players Unknown's Battlegrounds \(PUBG: Battlegrounds\)](#)

Ett online multiplayer-spel utvecklat av PUBG Corporation. Det var ett av de första ”Battle Royale”-spelen och spelarna söker vapen, utrustning och fordon för att överleva och eliminera motståndare. PUBG har varit ett av de mest inflytelserika spelen inom Battle Royale-genren och lockar en något äldre publik än Fortnite.

### ▫ [Roblox](#)

Lanserades 2006 och har enligt ägarna 66 miljoner aktiva användare globalt varje dag.<sup>9</sup> Roblox är ett ”Sandbox”-spel med en väldigt ung publik, men som även spelas av vuxna. Spelet erbjuder möjligheter för användarna att skapa sina egna spelmoduler, eller ”upplevelser” på Roblox serverar, som fungerar som avgränsade rum. Roblox är alltså ett spel som är skapat för att modifieras av användarna själva.

### ▫ [Valorant](#)

Ett taktiskt FPS-spel utvecklat av Riot Games. Spelet erbjuder en lagbaserad multiplayer-komponent där två femmannalag tävlar mot varandra. Varje spelare väljer en karaktär (agent) med unika färdigheter och förmågor och målet är att planera strategiskt och samarbeta för att eliminera motståndarlaget och uppnå mål på spelbanan.

### ▫ [World of Warcraft \(WoW\)](#)

Spelet hör till genren Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) utvecklat av Blizzard Entertainment. Det utspelar sig i en medeltida fantasyvärld där spelare kan skapa sina egna karaktärer från olika raser och klasser. WoW är ett av de mest framgångsrika MMORPG-spelen genom tiderna.

"Den globala gemenskapen är en väsentlig del av gaming-världen"

### Populära plattformar

En vanlig missuppfattning är att datorspel är en enslig hobby för de introverta, men med mängden deltagare är det lätt att se att detta inte stämmer. Gaming är en social hobby som spelare delar med sina vänner såväl som med en global gemenskap. Hobbyn ger oändliga möjligheter att möta och umgås med nya människor och vänner, något som olika spel- och spelangränsande plattformar utanför själva spelen erbjuder.

Den sociala aspekten kan se lite olika ut. Många spelar spelen tillsammans med sina skolkamrater och pratar tillsammans i privata röstchattrum, andra spelar med vänner som de har träffat online via det gemensamma datorspelet. För att inte nämna de oändliga mötesplattformarna där spelare från hela världen chattar om sitt delade intresse för datorspel.

I en studie från 2022 som tillfrågade spelare uppgav 83 procent av respondenterna att datorspel hade lett till nya vänskaper eller relationer.<sup>10</sup> 61 procent svarade att de hade träffat människor de annars aldrig skulle ha mött och 78 procent ansåg att datorspel hade hjälpt dem delta i fler sociala interaktioner.<sup>11</sup>

Den globala gemenskapen är en väsentlig del av gamingvärlden och att få dela sin hobby med andra är ofta det som håller intresset vid liv.

### Discord

Discord är en social plattform som utformats för spelare och som låter sina användare skapa virtuella servrar (eller så kallade "rum") med obegränsat antal medlemmar. I rummen kan de skriva, röstchatta och livesända spel med varandra.

Servrarna kan variera från att ett fåtal skolkamrater använder dem som en gruppchatt där de kan skicka memes och prata när de spelar tillsammans, till servrar för fans av ett specifikt spel eller influencers (populära online-kreatörer) med tusentals medlemmar.

Discord, som från början var avsedd för just gaming, har börjat användas för fler ändamål efter covid-19-pandemin när allt fler sökte nya digitala mötesplatser. Plattformen har bland annat lockat till sig aktörer som Andrew Tate (för mer information om Andrew Tate se Expos hemsida).

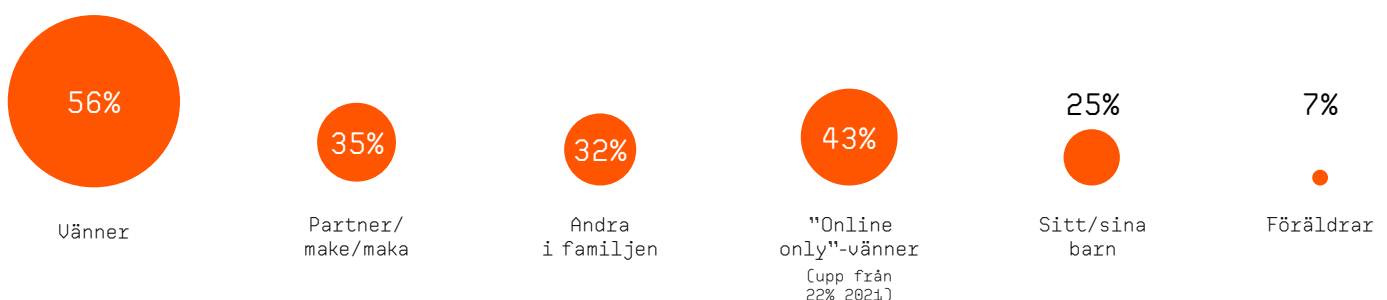
### Steam

Steam är den största onlinebutiken för datorspel med ett utbud på över 50 000 olika spel. Plattformen etablerades av spelstudion Valve 2003 och är idag en av gamingvärldens mest populära och centrala institutioner.

Steam är inte enbart en butik, utan har även sina egna sociala funktioner med vänner, profiler, grupper, chatt- och samtalsfunktioner och live-

## Vem man spelar datorspel med

Källa: The Entertainment Software Association (ESA) (2022)



Steam-grundaren Gabe Newell har uppnått helgonstatus i gamingvärlden.



streaming. 2020 rapporterade Steam att de i genomsnitt hade 120 miljoner aktiva användare i månaden. Även Steam ökade i popularitet under pandemin men fortsätter att slå rekord än idag. I maj 2023 nådde de över 31 miljoner samtidigt användare på plattformen.<sup>12</sup>

Stears långa närvaro och enorma popularitet i spelvärlden har lett till att gamers skämtsamt betraktar Steam som något som angränsar till heligt. Grundaren Gabe Newell (eller Lord Gaben som han ofta kallas) porträtteras ofta som Gud, Jesus eller Maria i memes.

### Twitch

Twitch är med stora marginaler den mest populära livestreaming-plattformen. Plattformen utformades från början (2011) för att användare skulle kunna titta på när andra spelar datorspel. Twitch inspirerades av det då existerande fenomenet av videos med personer som spelar datorspel på Youtube, och tog det vidare till underhållning i realtid.

Livesändningar av gaming har lockat miljontals tittare till plattformen, där publiken både kan titta och chatta med streamern och varandra. Chattfunktionen, som tillåter streamern att prata med sin publik och tittarna att diskutera spelet med varandra, är i mångt och mycket hjärtat av Twitch och gemenskapen som finns på plattformen. Till skillnad från att lämna kommentarer på en youtubevideo av en person som spelar, är det här en konversation mellan tiotusentals spelare i realtid.

### Referenser

2. Rosenblat, Mariana Olaizola och Barrett, Paul M. (2023)
3. The Entertainment Software Association (ESA) (2022)
4. The Entertainment Software Association (ESA) (2022)
5. Read, Simon (2022)
6. Nylander, Johanna (2023)
7. Statista (2023a)
8. Rosenblat, Mariana Olaizola och Barrett, Paul M. (2023)
9. Statista (2023b)
10. The Entertainment Software Association (ESA) (2022)
11. The Entertainment Software Association (ESA) (2022)
12. Steam (2023)

# Kapitel 2

---

Gamingvärldens  
toxiska (mot)kultur

”Ofta är chockeffekten av stötande skämt det som betraktas som kvalitetsstämpeln”

**G**aming är inte bara en form av underhållning utan har i allt högre utsträckning blivit en form av socialt umgänge och en identitetsmarkör. Särskilt bland pojkar och män.

I Ungdomsbarometerns undersökning från 2022 fann man att bland killar och män i åldersgruppen 15–24 år var ”gamer” det vanligaste sättet att definiera sin egen identitet. För tjejer i samma åldersgrupp låg ”feminist” i topp.<sup>13</sup>

Precis som andra identitetsetiketter bär termen ”gamer” på olika implicita egenskaper, beteenden, intressen etc. Gamingkulturen kan ses som en gren på nördträdet.

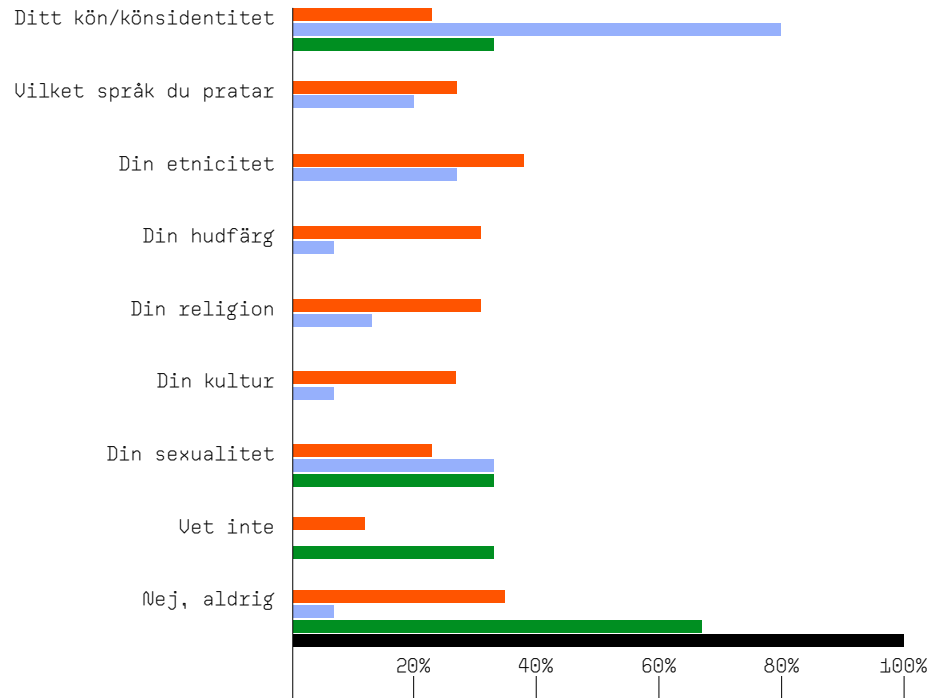
Datorspel var länge något som bara barn eller nördar höll på med och var en hobby som man i populärkulturen gjorde sig lustig över. Det var även en miljö som dominerades av unga vita män och pojkar. Sedan dess har datorspelens popularitet fullständigt exploderat till en väldigt vanlig hobby, men kulturen bär fortfarande spår från ”nördtiden”.

Många gamers betraktar sig själva som en del av en motkultur som i flera aspekter skiljer sig från det som beskrivs som ”normie”-kulturen, det vill säga de som inte spenderar sin tid på nätet eller i datorspel. Denna motsättning i relation till den ”vanliga” kulturen innebär även en avsky för allting som uppfattas som politiskt korrekt (”PK”) eller feminism inom gamingvärlden. Dessa inslag betraktas som påtvingade och som censur av den ”genuina” gamerkulturen.

Rasistiska, sexistiska, homofobiska och transfobiska ”skämt” i olika format som till exempel memes, är vanliga i gamingmiljön och är ett viktigt verktyg för normaliseringen av dessa typer av idéer. Tongången är rå och ofta är chockeffekten av stötande skämt det som betraktas som kvalitetsstämpeln. Att svära åt och förolämpa både sitt eget och motståndarlaget är normen och trakasserier en normal del av kulturen.

**Trakasserier och rasism**  
Sverok, ett ungdomsförbund som samlar spelare, genomförde 2022 en undersökning bland svenska spelare där det tydligt framkommer att den

Har du under ett spel varit med om att du upplevt kränkande kommentarer eller skämt om... (du kan välja fler svar)



Källa: Sverok (2022)

toxiska spelkulturen är vardagsmat för de flesta.<sup>14</sup> En stor skillnad är att kvinnor uppger att de framförallt blir trakasserade baserat på kön/könsidentitet, medan män i större utsträckning möter kränkande uttalanden kring deras etnicitet, hudfärg, religion och kultur.<sup>15</sup>

I en rapport från organisationen Anti-Defamation League (ADL) 2022 fann man att 30 procent av spelarna i studien mellan 13–17 år valde att sluta spela datorspel när de upplevde trakasserier, medan 35 procent valde att undvika vissa typer av spel i syfte att undvika att utsättas för hat och hot.<sup>16</sup> Ur samma grupp rapporterade 22 procent att de hade känt obehag eller upprördhet efter att de spelat datorspel och ännu mer anmärkningsvärt är att åtta procent angav att de presterat sämre i skolan som en konsekvens av trakasserier i spelen.<sup>17</sup>

Bland vuxna spelare (18–45 år) rapporterade 55 procent att de mottagit hot om fysiskt våld och 46 procent hade utsatts för sexuella trakasserier.<sup>18</sup> Som en konsekvens av de trakasserier som spelarna utsatts för rapporterade tio procent

att de hade upplevt depressiva eller suicidala tankar.<sup>19</sup>

Det är tydligt att normaliseringen av rasistiska, sexistiska och homofobiska skämt har en negativ effekt på gaming som hobby, samt på de individer som drabbas.

### Gamergate, pizzagate och Alt-right

Ett exempel på hur gamerkulturens toxicitet har tagit sig uttryck är det fenomen som kom att kallas för "Gamergate" som startade hösten 2014. Vid den tiden hade samtalet kring kvinnors närvaro och feminism inom gamingvärlden fått brett genomslag bland spelare och speltillverkare, speljournalister och populära influencers.

Kvinnliga speltillverkare lyfte och fick gehör för sin kritik av den manliga dominansen i industrin och avsaknaden av en mångfald både bland tillverkare av spel och i spelen själva (personal, karaktärer, miljöer, narrativ etc.). En kulturell förändring var i sin begynnelse, där den totala manliga dominansen av industrin undan för undan började

"Kvinnliga speltillverkare lyfte och fick gehör för sin kritik av den manliga dominansen i industrin"

luckras upp och dörrar öppnades för nya perspektiv och grupper.

Men det var inte en utveckling alla spelare såg positivt på. En löst sammansatt grupp såg förändringsprocessen som artificiell och påtvingad gamers, som en konsekvens av en upplevd betoning av politisk korrekthet i traditionella medier. Den utlösande händelsen var anklagelser och konspirationsteorier som byggde på en klassisk misogyn myt om att kvinnor byter sexuella tjänster mot framsteg i sin karriär.

Hatet riktades till en början mot den feministiska spelutvecklaren Zoë Quinn som anklagades av sin expojvän för att ha inlett ett sexuellt förhållande med en speljournalist i utbyte mot positiva recensioner på hennes spel "Depression Quest", en anklagelse som var fullständigt falsk. Sanningshalten i dessa påståenden spelade dock ingen roll för den publik som konsumerade dem.

Quinn blev den första av många kvinnor inom gamingmiljön som fick utstå misogyni, dödshot, hot mot deras familj, våldtäktshot och tvingades lämna sina hem efter att deras adresser lagts ut på nätet. Gamergate ledde även till att bombhot riktades mot offentliga event där de berörda kvinnorna skulle delta.

Gamergates trakasserikampanj kan även kopplas till högerextrema individer som utnyttjade händelsen som ett lärotillfälle inför framtida politisk verksamhet.

Mike Cernovich, advokat och gamer, var mycket aktiv och en tongivande person inom Gamergate-rörelsen. Han betraktades som något av en de facto-ledare, i den utsträckning det är möjligt att leda en splittrad, decentraliserad onlinerörelse.



Zoë Quinn var det första offret för hatdrevet under "Gamergate".

Cernovich drev på hatkampanjen mot de drabbade kvinnorna och använde sin yrkesroll för att trakassera dem juridiskt. Han betraktas även av många som en av de ledande rösterna för "Pizzagate", en konspirationsteori som menade att politiker från det demokratiska partiet, särskilt dåvarande presidentkandidaten Hillary Clinton, drev barnsexhandel i källaren på en pizzeria i Washington DC.<sup>20</sup> Cernovich stödde Trumps presidentkampanj 2016 (vars kampanj uttryckte stöd och beundran för Cernovich verksamhet online) och använde sig av sitt nyfunna inflytande för att stötta Trump på vägen till Vita huset.

Det finns även kopplingar mellan de individer som var drivande bakom Gamergate och den framväxande alt-right-rörelsen grundad av nynazisten Richard Spencer. En rörelse som bland andra Cernovich anslöt sig till. Grupperingen organiserade "Unite the Right" demonstrationen i Charlottesville,

Virginia där bland annat nynazister, Ku Klux Klan och Proud Boys deltog. Under manifestationen körde en man avsiktligt in sin bil i en grupp motdemonstranter och skadade 35 personer och dödade en person.<sup>21</sup>

Gamergate bör inte betraktas som en engångsföreteelse, utan snarare som en logisk konsekvens av de ideologiska ståndpunkter gamingmiljön fostrat. De misogyna och rasistiska idéer som normaliserats inom gamingvärlden fick ett utlopp och kunde omsättas i handling. Nu uttrycktes de i form av trakasserier och grov sexism på ett sätt som spelvärlden inte tidigare hade sett, men som onekligen inte var något nytt för miljön i sin helhet.

Överlappningen med andra närliggande nätbaserade online-kulturer kom upp till ytan på ett hatiskt och våldsamt sätt. Men de hade sedan lång tid tillbaka befunnit sig där.



## Näthat inom incel- och chan-kulturerna

Gamingkulturen existerar sida vid sida med andra internetkulturer och online-grupper, där gränserna mellan dem inte alltid är tydliga. Det finns en kultur av sexism och misogyni, homofobi och rasism som delas av flera av dessa subkulturer på nätet, som även flyter in i gamingkulturen.

Ett sådant exempel är relationen till *incelkulturen* (d.v.s involuntary celibates/ofrivilligt celibat), som under de senaste åren fått ökad uppmärksamhet från både media och allmänheten men länge växt på olika onlineforum som till exempel Reddit och Incels.co.

Gamer- och incelkulturen/världen överlappar till viss del, eftersom incels huvudsakligen består av män i ålderskategorierna där datorspel är en av de vanliga fritidssysslorna. Det finns en tydlig misogyni och upplevelse av att vara en grupp som är utstött och oönskad i samhället. Eftersom incels ofta upplever utanförskap och saknar socialt umgänge, ligger det digitala umgänget nära till hands.

En annan angränsande internetkultur är ”chan-kulturen” som syftar på de två diskussionsforumen 4-Chan och 8-Chan. Båda forumen är ökända för sin gränslöshet, fullständiga anonymitet och totala avsaknad av moderation.

Forumet har inga användarnamn, profiler eller liknande som andra sociala forum. Alla användare är automatiskt döpta till ”Anonymous” med en sifferkombination efter för att kunna särskilja användare från varandra. Därav tilltalar användarna sig själva och andra för ”Anon” eller ”Anons”.

Inom chan-kulturen är öppen nazism inte bara tillåtet utan

normalt, och videospelningar från våldsdåd som massskjutningar eller avrättningar läggs frekvent upp. Forumen är uppdelade i olika ”anslagstavlor” utifrån ämnen, där Pol (Politics), Anime och Video Games är bland de mest populära vilket visar på överlappningen mellan den politiska delen av kulturen och intresset för gaming.

## Toxiska gaming-streamers

Gamingkulturens toxiska tendenser speglas idag även i många av miljöns mest populära personligheter. Flera av dem präglas av ett sexistiskt och homofobiskt förhållningssätt som de normaliserar för sina miljontals unga följare. De är förebilder för en ofantlig mängd barn och unga, men uppvisar ofta toxiska och antagonistiska beteenden som ofta verkar bidra till deras popularitet, framförallt bland unga manliga spelare.

Att kartlägga och presentera en fullständig bild av detta fenomen skulle kräva sin egen rapport, men nedan finns en mycket kort sammanställning av några av de mest populära profilerna som exemplifierar fenomenet. För mer utförlig information och fler exempel se [Expos hemsida](#).

### XQC

XQC (Félix Lengyel) har 11,5 miljoner följare på Twitch och är troligtvis plattformens mest populära (engelsktalande) gamer. XQC blev känd under sin tid inom Overwatch där han både streamade på Twitch och spelade professionellt i e-sportligan Overwatch League.

XQC är ökänd för sina hatiska utbrott mot andra i spelet och har blivit avstängd flera gånger både från Twitch och från e-sportligor. Han anklagas ofta för homofobi eller sexism på grund av sina uttalanden mot andra på Twitch.

### Adin Ross

Adin Ross hade 7,1 miljoner följare på Twitch innan plattformen bannade honom. Han är känd för både IRL- och gamingstreams. Adin Ross är vän med Andrew Tate och har livesänt tillsammans med honom många gånger. Ross betraktar Tate som en förebild och nekar till att han skulle ha begått några brott eller att hans syn på kvinnor över huvud taget är problematisk. Ross gick över till den konkurrerande plattformen Kick där han visade porr för sin minderåriga publik, erbjöd en följare en stor penningssumma för att hålla urin på sin syster som inte gillade Tate, samt samtalade med nynazisten Nick Fuentes under en livesändning och därmed spred högerextrem propaganda till tiotusentals tittare.

### ISHOWSPEED

ISHOWSPEED, som egentligen heter Darren Watkins Jr, var en av de snabbaste växande kanalerna på Twitch innan plattformen bannade honom efter att han live hotade en kvinna med våldtäkt i ett videosamtal. Efter denna incident flyttade han sin verksamhet till Youtube. Han har vid upprepade tillfällen trakasserat kvinnliga spelare när han livesänder sig själv spela spel på Youtube. Trots detta har han idag 18,7 miljoner prenumeranter på Youtube där han både publicerar videos och livesänder.

### Referenser

13. Ungdomsbarometern AB (2022)
14. Sverok (2022)
15. Sverok (2022)
16. ADL Center for Technology & Society (2022)
17. ADL Center for Technology & Society (2022)
18. ADL Center for Technology & Society (2022)
19. ADL Center for Technology & Society (2022)
20. Singal, Jessie (2016)
21. Wamsley, Laurel och Allyn, Bobby (2019)

# Kapitel 3

---

Högerextremism  
inom gamingvärlden

---

”Internet underlättade förmågan att finna och kommunicera med likasinnade helt anonymt”

**H**ögerextrema rörelser har en historia av att infiltrera och kapa nya ungdomskulturer. På 70- och 80-talet växte en ny motkultur fram som fokuserade på alkoholkonsumtion, musik och slagsmål. Kulturen var nihilistisk, våldsam och dominerad av vita, unga män. Det dröjde inte länge innan miljön politiserades och skinnskallarna blev en ny högerextrem subkultur. På 2000-talet har kassetband och vitmaktkonserter bytts ut mot datorspel och chattforum.

Högerextrema var även tidiga med att förstå värdet av internet och utnyttjade det fort på ett slagkraftigt vis. Internetforum och chattar erbjöd anonymitet och i början av sin framväxt fanns det en nästan total avsaknad av reglering och moderering, faktorer som gjorde det till ett attraktivt nytt verktyg. Internet underlättade förmågan att finna och kommunicera med likasinnade helt anonymt.

Det är samma faktorer som gör även gamingmiljön till ett attraktivt

utrymme för högerextremister. Budskapen kan nå ut till en stor grupp, där många är unga, och den enda riktiga insatsen är spelkontot. Den som stängs av (blir ”bannad” från ett spel) kan enkelt skapa ett nytt konto och fortsätta på samma sätt, särskilt om spelet i fråga är gratis, vilket är fallet för många populära spel som vänder sig till de yngsta spelarna.

Onlinespel med öppna text- och röstchattar blir enkla forum för att sprida rasistiska, sexistiska och homofobiska budskap till en stor grupp på en och samma gång. I en undersökning publicerad 2021 av ADL (Anti Defamation League) framkom det att åtta procent av amerikanska spelare i åldern 18–45 hade kommit i kontakt med propaganda eller teman kopplade till vit makt-ideologi i multiplayer-spel som World of Warcraft, Fortnite, Apex Legends, League of Legends och Call of Duty<sup>22</sup>. När samma fråga ställdes i en uppföljande rapport 2022 hade den siffran ökat till 20 procent för 18–45-åringar och 15 procent för 10–17-åringar.<sup>23</sup>

I en studie från New York University 2023 konstaterades det att extremistiska aktörer utnyttjar och kapar gamingplattformar för att sprida hatisk och våldsamt retorik.<sup>24</sup> Studien inkluderade även ett frågeformulär som besvarades av över tusen spelare från USA, Frankrike, Storbritannien, Sydkorea och Tyskland. Respondenternas svar visade att 51 procent av spelarna hade utsatts för extremistiskt innehåll i onlinespel.<sup>25</sup>

Studien identifierade sex online multiplayer-spel där budskap om vit makt var mest frekventa: Call of Duty, Grand Theft Auto V Online, Valorant, World of Warcraft, Fortnite och Player Unknown's Battlegrounds.<sup>26</sup> Siffrorna visar att högerextremism har en verklig närvaro inom gamingvärlden, med potential att nå ut till miljontals spelare.

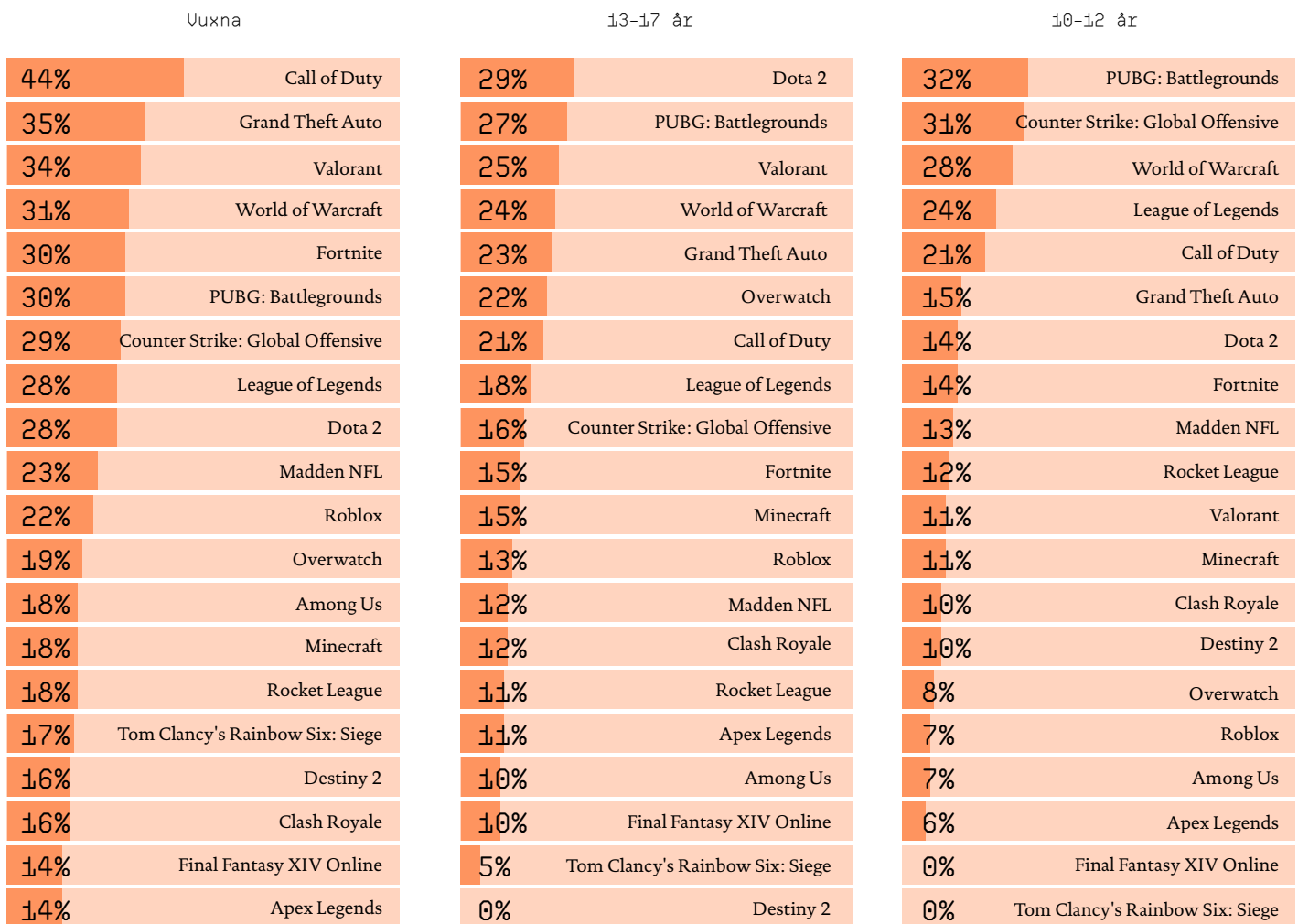
### Spelplattformarna utnyttjas av högerextremister

Gamingvärlden omfattar flera verktyg som högerextrema kan missbruka på olika sätt. Ett exempel på detta är röstchatten. I princip alla spel finns det någon typ av röstchatt där spelare kan prata med varandra. Även Discord och Steam har röstchatt för att spelare ska ha möjlighet att prata med varandra utanför spelen de spelar.

## Erfarenheter av vit makt-extremism i olika spel

Andel personer som rapporterat erfarenheter av vit makt-extremism i följande spel, uppdelade efter åldersgrupp

Källa: ADL (2022)



Möjligheten att prata med sina vänner är självklart en positiv sak, men att moderera dessa chattar är komplicerat. Till skillnad från textchattar har spelföretag hittills inte implementerat någon form av automatiskt moderering som motsvarar de program som exempelvis automatiskt raderar vissa ord i textchattar. Förslag om att spela in alla röstsamtal som sker inom spel för manuell moderering i efterhand, där rapporter om bl.a trakasserier faktiskt kan kontrolleras, eller att använda Artificiell Intelligens (AI) för att avlyssna i syfte att snabbare kunna motverka dåligt beteende i spelen har mötts med motstånd och är kontroversiellt. I augusti 2023 meddelade Activision att de släpper en AI-genererad moderering av röstchatten i samband med lanseringen av Call of Duty: Modern Warfare 3 i november.

#### Anonymitet och bristande moderering

Alla spelangränsande plattformar, som Discord och Steam, är gratis att ladda ner och använda, vilket även är fallet för många spel som framförallt riktar sig till yngre barn som till exempel Fortnite och Roblox. Detta innebär att tröskeln för inträde på plattformen är icke-existerande.

Att spel eller spelangränsande plattformar är gratis är i sig själv inte en negativ sak. Problemen uppstår när högerextrema aktörer utnyttjar detta för att kapa och missbruka teknologin för sina egna syften. Anonymiteten som användarnamn och spelkonton erbjuder är ytterligare en hjälpsam beståndsdel. Att skicka en länk till högerextremt innehåll från ett konto som inte avslöjar din verkliga identitet, är mycket enklare och kan upplevas som en handling med mindre risk för sociala eller ekonomiska konsekvenser än att exempelvis dela ut flygblad med motsvarande innehåll på gatan.

I kombination med anonymiteten erbjuder även spel- och spelangränsande plattformar en infrastruktur som ger högerextremister förutsättningar att bedriva operativ verksamhet. Många av plattformarna har svag moderering men är pedagogiska och lätta för nya användare att ta till sig, samtidigt som de är populära och därför redan används av många.

På Discord kunde amerikanska säkerhetsklassade dokument publiceras i ett flertal kanaler, där de låg uppe i flera veckor utan att upptäckas av plattformen.<sup>27</sup> Det finns därför potential för extremister att utnyttja och kapa även denna teknologi för sina egna syften.

Operativ verksamhet, som att sprida information om högerextremistiska organisationer eller ideologi, ge instruktioner till medlemmar eller koordinera attacker kan enkelt ske här. Högerextrema grupperingar kan rimligtvis komma att använda dessa plattformar för att bedriva sin huvudsakliga verksamhet.

#### Bristande insyn från vuxenvärlden

Andra faktorer i gamingvärlden som gynnar högerextrem närvaro är bristen på insyn från eller närvaro av föräldrar eller andra vuxna. Många vuxna spelar datorspel, men är sällan närvarande i spelen i egenskap av förmyndare eller förebilder för barn och unga i miljön. Av den anledningen kan högerextrema aktörer få obehindrad tillgång till barn utan någon insyn från vuxna anhöriga.

Alla dessa faktorer kombinerat med den enorma potentiella publiken gör gamingvärlden mycket attraktiv för högerextrema aktörer.

#### Högerextremisterna träffas på barnens plattformar

Alla högerextrema aktörer som vistas inom gamingvärlden, gör inte det i syfte att rekrytera eller radikaliserar. Gaming är en omåttligt populär hobby som åtnjuts av spelare med alla typer av ideologiska övertygelser. Det finns högerextrema aktörer som individer eller grupperingar som spelar tillsammans som en form av socialt umgänge. Detta kan ske i både stängda och öppna kanaler där vem som helst kan stöta på innehållet.

Ett exempel på detta är Steam-grupper, som är en social funktion på spelplattformen Steam. Där kan användare skapa grupper, antingen för sina vänner, eller för en bredare publik som till exempel spelare som alla är fans av samma spel. Funktionen har utnyttjats för att signalera och stärka politiska grupperingar som till exempel Alternativ för Sverige (AfS) som har en Steamgrupp där användarna hyllar sin stolta svenskhet.

Socialisering med andra högerextremister är riskfyllt för det demokratiska samhället eftersom det tillåter dem att stärka varandra i sina ideologiska övertygelser vilket kan påskynda eller förstärka ytterligare radikaliserings. Detta är problematiskt i sig självt, men att denna socialisering sker sida vid sida med barn är mycket bekymmersamt.

De högerextremas mötesplatser befinner sig i samma miljö och på samma plattformar som barn och unga besöker varje dag. Barn som aldrig tidigare stött på politisk extremism kommer i direkt kontakt med de som önskar öka dess inflytande.

## Normalisering av hat

Dessa socialiseringsytor, som till exempel en Discord-server som nås via en inbjudan, kan senare bli värdefulla för vidare opinionsbildning och rekrytering. Högerextrema grupperingar får tid och möjlighet att bygga upp en gemenskap och skapa en rolig virtuell umgängesplats med aktiva medlemmar. Hit kan sedan nya spelare bjudas in.

Tack vare Discords välutvecklade plattform kan allt ideologiskt material, propaganda och diskussioner som publicerats i servern arkiveras och förberedas så att det är organiserat och tillgängligt för nya medlemmar att enkelt konsumera. Allt det ideologiska materialet kan utan problem varvas med diskussion och innehåll som gaming, plattformens egentliga syfte.

Att acceptera högerextrema aktörer inom gamingvärlden innebär en förhöjd risk att deras budskap och åsikter normaliseras. Normalisering kan ske när åsikter som bryter mot demokratiska normer, som diskriminering utifrån könstillhörighet, sexualitet eller etnisk bakgrund, blir så vanligt att det uppfattas av omgivningen som "normalt", en åsikt som alla andra med likvärdig rätt att få framföras.

Det ger högerextrema aktörer tillfälle att normalisera hatiska åsikter i en miljö som är ovanligt mottaglig för denna typ av retorik och får opinionsbildning bland unga och barn som saknar kunskap eller verktyg för att bemöta de krafter som de utsätts för.

## Humor och ironi som täckmantel för extrema budskap

Högerextremismen har en ideologisk flexibilitet och populistiska drag som gör att de snabbt kan fånga upp nya eller plocka bort aspekter av sin världsåskådning vid behov. När en ny politisk fråga hamnar högt upp på samhällsdebattens agenda är extremhögern snabba med att ställa om sin retorik och fokusera på denna. På så sätt kan de nå nya målgrupper som inte varit mottagliga för andra extremistiska talepunkter, men däremot svepts med i denna. Ett aktuellt exempel är hur transpersoners rättigheter blivit en stridsfråga som polariserar och som extremhögern profilerar sig tydligt inom.<sup>28</sup>

Högerextremister har länge även varit duktiga på att använda sig av bildspråk för att förmedla sina åsikter vilket har passat väl för

onlinekulturen. Ett exempel är den explosion av extremistiska memes som spreds online av exempelvis "Pepe the Frog" under det amerikanska presidentvalet 2016, och hur alt-right-rörelsen i USA använde den för att sprida nazistisk propaganda.<sup>29</sup>

Hur grodan användes visar tydligt hur högerextrema aktörer kan kapa objekt och effektivt använda dem för sin egen agenda. Skaparen av Pepe var själv så förfärad av hur hans skapelse missbrukades, att han valde att döda karaktären i sin egen serieteckning.

Både 4- och 8-Chan var tidiga med att anamma Pepe the Frog som en symbol för sin kultur och grodan är än idag den vanligaste och mest populära bildfiguren i forumen. Användarna använder sig ofta av olika typer av Pepe som ett sätt att porträttera sin egen reaktion eller känsla kring det som diskuteras. Idag är Pepe i olika format den vanligaste emoten på Twitch och är en självklar del av gamingkulturen.

Gamingvärlden är en miljö som lutar sig tungt på memes, gifs, emotes och andra typer av digitala bild- och videospråk. Högerextrem propaganda och myter kan därför med hjälp av figurer som Pepe



varvas med humor och gaming-terminologi för att upprätta en upplevd gemenskap och samhörighet.

Ett annat exempel på detta är begreppet "NPC". Förkortningen står för Non-Player Character och syftar på datorstyrda karaktärer som spelare möter i datorspel, men som inte är spelade av en annan riktig person. Begreppet har kapats av högerextrema som istället använder det för att benämna meningsmotståndare, eller människor som inte delar deras världsbild, i syfte att avhumanisera dem och stämpla dem som icke-människor som inte kan tänka själva.<sup>30</sup>

Detta skapar ett språkbruk som får gamingkultur och högerextremism att överlappa. Det kan ge illusionen av att dessa två grupper står nära varandra eller har saker gemensamt. En illusion som sedan kan utnyttjas för att skapa utrymme för alltmer radikala budskap.

Gaming ger högerextremister och andra spelare ett gemensamt intresse. Det är lättare att knyta band kring datorspelandet än exempelvis kring antisemitiska

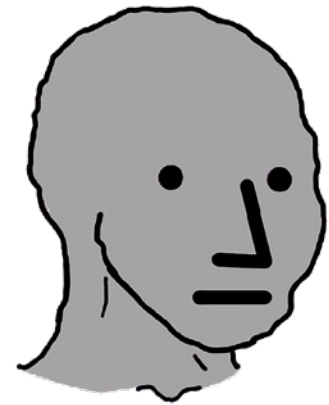
"Gaming ger högerextremister och andra spelare ett gemensamt intresse"

konspirationsteorier. Genom att publicera meddelanden eller bildspråk i form av memes som använder sig av terminologi och estetik hämtad från gamingkulturen kan extremistisk propaganda delas och spridas under täckmantel att innehållet är ironiskt eller provokativ humor.

Att använda sig av ett populärt existerande meme-format för att förmedla extrema och hatiska åsikter är ett sätt att kamouflera sig och hitta gemensamma infallsvinklar i form av internet-baserad internhumor. Det sänker tröskeln för att konsumera och sprida denna typ av material.<sup>31</sup>

Strategin har visat sig vara mycket effektiv eftersom den gör det svårt att avgöra om innehållet är uppriktigt menat, eller ett klumpigt försök till humor. Det ger personen en evig sköld att gömma sig bakom ifall någon skulle ifrågasätta innehållet.

Problematiken är dubbel. Dels normaliseras stötande humor som är nedsättande mot framförallt kvinnor och minoriteter, något som redan är ett problem inom gaming-



Begreppet NPC (Non-Player Character) används för att beskriva en person som inte tänker själv utan följer andras åsikter. Ovanstående bild är en gråfärgad variant av det populära meme-formatet "wojak".

världen. Dels möjliggör det för högerextrema aktörer att smälta in och obehindrat sprida propaganda till barn och unga.

Detta fenomen gav upphov till följande populära meme:



Memen exemplifierar förvirringen som kan uppstå när rasism normaliseras till den grad att många betraktar det som en naturlig del av den kulturella humorn eller språkbruket, men sedan upptäcker att det finns personer som inte alls skämtar utan faktiskt har rasistiska åsikter.

Utöver den propagandafiering av gamingpreferenser som sker genom spridningen av förklädda, extremistiska memes, kan högerextrema aktörer komma i direkt kontakt med barn och unga på en individuell nivå.

Vänskap både online och offline uppstår ofta ur gemensamma intressen. Det gemensamma intresset ger individerna något att prata om och något att göra tillsammans, i det här fallet att spela datorspel. Utifrån denna kontakt kan förtroende och kamratskap växa fram. Högerextrema aktörer kan sedan utnyttja detta som en inkörsport där vänskapen flyttas till mer stängda, privata kanaler som är säkrare för att dela sina ideologiska övertygelser. Det behöver inte nödvändigtvis vara en medveten, planerad eller organiserad handling, utan något som kan ske organiskt.

Det är naturligt att öppna sig mer kring sina åsikter i takt med att vänskap fördjupas. Det förtroende som redan byggts upp kan utnyttjas för att dela högerextrema material och åsikter i ett försök att rekrytera och radikalisera mottagaren.

Den ideologiska opinionsbildning som genomförs på nätet stannar självklart inte där. Skulle mottagaren ifråga komma att övertygas av den högerextrema propagandan, innebär det att denna person bär med sig dessa hatiska åsikter ut i samhället.

I extrema fall där opinionsbildningen och rekryteringen

är framgångsrik, kan den ideologiska propagandan leda till en radikaliserings som innebär att personen i fråga planerar att begå, eller faktiskt begår ett våldsdåd. För en fördjupad diskussion om radikaliserings och rekrytering med utgångspunkt i ett fall i Tyskland där två barn under 14 år radikaliserades, se [rapport 2](#).

#### Referenser

22. ADL (2021)
23. ADL (2022)
24. Rosenblat, Mariana Olaizola och Barrett, Paul M. (2023)
25. Rosenblat, Mariana Olaizola och Barrett, Paul M. (2023)
26. Rosenblat, Mariana Olaizola och Barrett, Paul M. (2023)
27. Harris, Shane och Oakford, Samuel (2023)
28. Poohl, Daniel (2022); Dalsbro, Anders och Nilsson, Niclas (2023)
29. BBC (2016)
30. Expo (2022)
31. Institute for Strategic Dialogue (2023)



# Kapitel 4

---

Risker med den  
högerextrema närvaron

**D**en högerextrema närvaron inom gamingvärlden får olika konsekvenser beroende på vem det är som exponeras för deras propaganda och påverkansförsök. Detta kapitel är en sammanfattande överblick av de risker som finns och hur olika delar av den här världen drabbas utifrån den empiri som presenterats ovan. I efterföljande rapport kommer vi att fokusera på att granska hotet och de underliggande faktorerna mer djupgående.

De risker som projektet har identifierat är indelade i fyra kategorier, utifrån vilka aktörer eller grupper de främst drabbas: måltavlor, målgrupp, spelbranschen och samhället. Utifrån högerextremisters

intresse kan unga spelare något förenklat delas in i två grupper; "målgruppen" och den utsatta gruppen "måltavlorna".

Målgruppen syftar på den grupp som extremister önskar att rekrytera eller åtminstone influera genom att exponera dem för och normalisera högerextrema idéer och budskap. Den utsatta gruppen är tvärtom den grupp som får hat och hot riktade mot sig, som etniska och religiösa minoriteter, hbtqi+-personer och kvinnor som utmålas som en gemensam fiende eller används för att projicera olika former av problem på. De framställs som orsaken till de problem som många unga killar som spelar upplever, som exempelvis utanförskap, ensamhet och ekonomiska svårigheter.

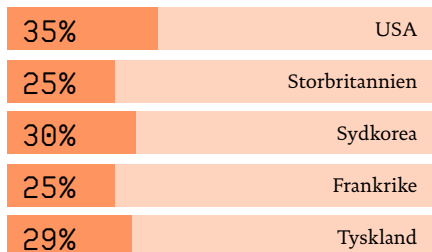
### Risker för "måltavlorna" (de som drabbas)

De risker högerextrem närvaro inom gaming utgör för måltavlorna är uppenbara. De riskerar att utsättas för mer frekvent diskriminering, trakasserier eller andra former av hat och hot baserat på deras etniska bakgrund, sexualitet, könsidentitet eller religiösa övertygelser.

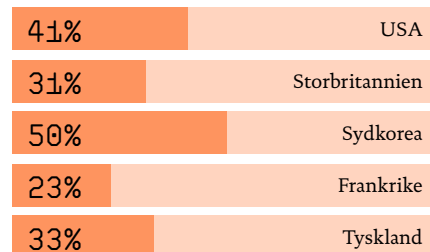
Högerextrem ideologi avhumaniserar och andrafierar kvinnor, hbtqi-personer och rasifierade grupper vilket normaliserar trakasserier och i värsta fall kan leda till våld mot dessa grupper. Gaming slutar då att vara ett roligt, eller över huvud taget möjligt fritidsintresse för stora grupper av framförallt unga som identifierar sig med eller upplevs tillhöra dessa grupper

## Kontakter med extremism

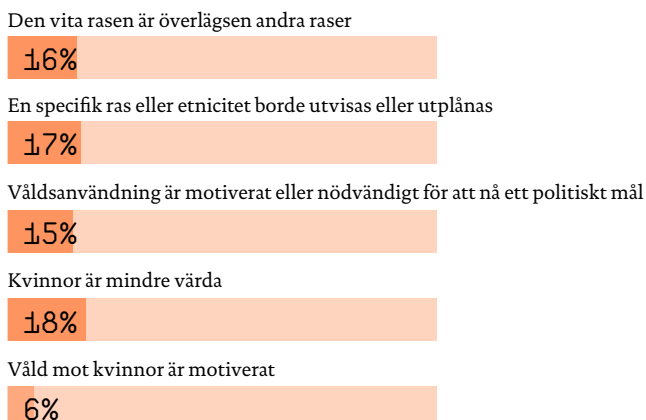
Procentandel av de svarande som kom i kontakt med uttalanden som stödjer användandet av fysiskt våld gentemot en specifik person eller grupp baserat på identitet.



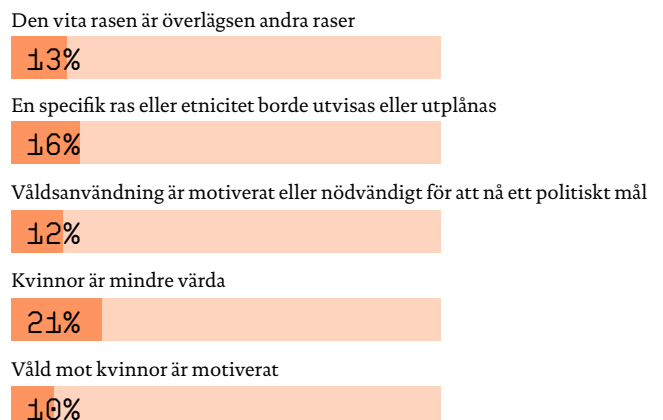
Procentandel av de svarande som kom i kontakt med uttalanden som beskriver en specifik etnisk, köns- eller religiös grupp som mindre värd.



Procentandel av de svarande under 18 som kom i kontakt med uttalanden som beskriver stöd för idén att:



Procentandel av de svarande över 18 som kom i kontakt med uttalanden som beskriver stöd för idén att:



Källa: Rosenblat, Mariana Olaizola och Barrett, Paul M. (2023)

i samhället. De stängs ute från viktiga sociala mötesplatser och förlorar möjligheten att knyta värdefulla sociala kontakter med människor världen över.

Konsekvenserna av denna segregation online riskerar dock att få konsekvenser långt utanför gamingvärlden. I onlineforum där rasideologiska och hatiska åsikter får uttryckas utan motstånd finns risken att de får ett större fäste i en bredare grupp och kan därefter få konsekvenser för hela samhället. Högerextrem propaganda bygger till stor del på att avhumanisera och demonisera olika grupper men det försvåras när personer som upplevs som representanter för dessa grupper är närvarande i miljön.

Om måltavlorna drivs bort från dessa ytor som är mycket viktiga för ungas sociala umgänge, och spridningen av rasistiska, sexistiska och homofobiska budskap kan ske utan att tillbakavisas, kan normaliseringen gå på högvarv.

### Risker för "målgruppen" (rekryteringsbasen)

För målgruppens del ser riskerna annorlunda ut. Det är unga som upplevs som potentiellt mottagliga för högerextrema budskap och försök till radikaliserings.

Deras utsatthet i form av till exempel socialt utanförskap kan utnyttjas i syfte att rekrytera och radikalisera. För många som spelar datorspel är det ett sätt att komma bort från verkligheten och under några timmar kasta sig in i en ny värld. För en del är det även en möjlighet att hitta vänner som de inte har i skolan eller andra sociala sammanhang i sitt liv.

Detta är självklart en av de mest fantastiska aspekterna av gaming som hobby. Varje datorspel erbjuder nya potentiella vänner som du aldrig hade träffat annars.

Erbjudandet av ett socialt umgänge kan vara väldigt lockande när det finns en avsaknad av sociala sammanhang i andra aspekter av livet.

Gamingmiljön har redan en förhöjd tolerans för rasism, sexism och homofobi och därför kan denna typ av kommentarer göras utan att några ögonbryn höjs. Vänskaper som knyts tack vare spel kan sedan flyttas till privata chattar och övergå till diskussioner om ämnen som inte längre är relaterade till datorspel.

I stängda kanaler som privata Discord-servrar, där högerextremismen inte ifrågasätts av meningsmotståndare eller auktoriteter som lärare, föräldrar, förebilder etc, riskerar deltagarna att stärkas i sina rasistiska och misogynna övertygelser. De stärker sin gemenskap och sammanhållning, samtidigt som de bekräftar varandras extremistiska syn på världen. Detta kan innebära stora risker för de utsatta grupperna såväl som övriga samhället, eftersom högerextrem propaganda sänker tröskeln för och glorifierar våld.

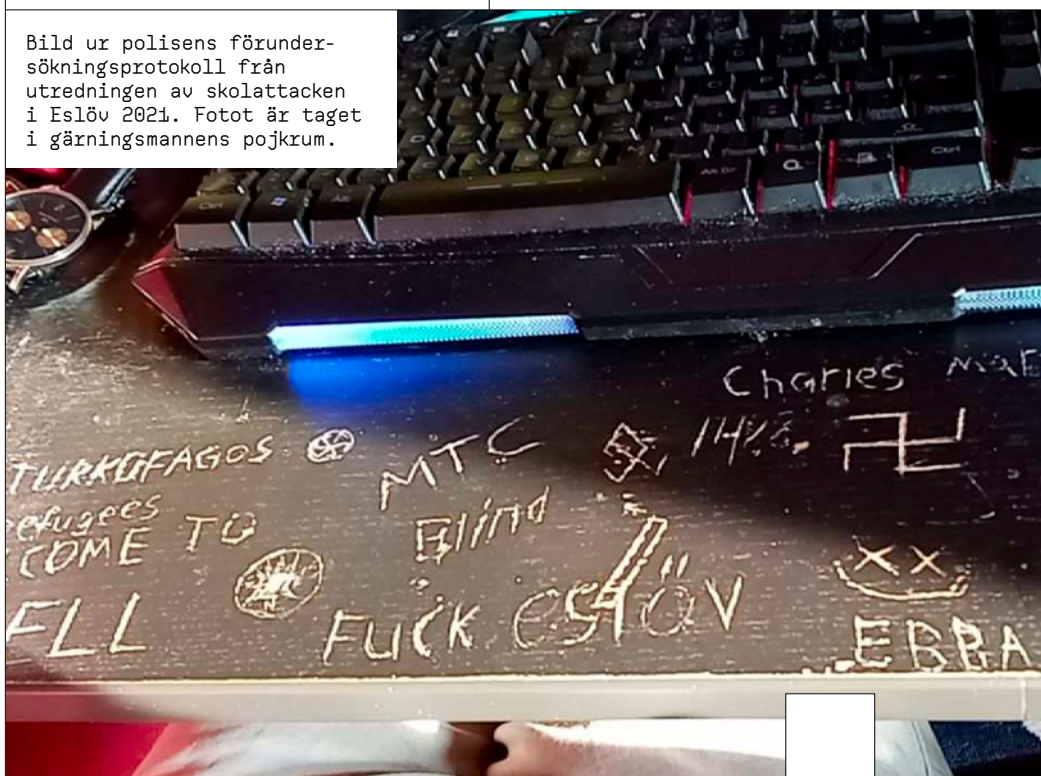
Acceptansen för, eller till och med uppmuntran till, att delta i planeringen av eller utföra våldsamma ideologiskt motiverade våldsdåd är vanlig inom högerextrem ideologi. Faktorer som en känsla av utanförskap eller liknande som kan ha lett till att en person rekryteras riskerar leda till regelrätt isolering från övriga samhället på grund av ett anammande av ideologiska övertygelser som demoniserar stora delar av det demokratiska samhället och dess invånare.

Det ursprungliga problem som högerextrema aktörer erbjuder en lösning på, utanförskapet, förvärras istället avsevärt och vägen ut blir längre och snårigare.

### Risker för spelbranschen

En reell risk för spelbranschen, om modereringen och det förebyggande arbetet mot högerextrem propaganda i deras kanaler fortsätter att brista, är att utsatta väljer att lämna miljön. Om individer inte kan vistas i ett spel eller på en plattform utan att behöva utstå hat, hot och

Bild ur polisens förundersökningsprotokoll från utredningen av skolattacken i Eslöv 2021. Fotot är taget i gärningsmannens pojkrum.



trakasserier är det naturligt att de väljer att undvika dessa utrymmen.

För spelbolagen själva kan det innebära förlorad inkomst då dessa spelare inte längre skulle köpa eller använda sig av företagets produkter. Men det riskerar även att gamingmiljön segregeras och att de extremistiska åsikter som uttrycks bemöts med mindre, eller inget motstånd. På så sätt kan det skapas ekokammare där extrema budskap normaliseras och går oemotsagda, vilket i sin tur kan innebära att extremister stärks i sina övertygelser.

Unga som snubblar in i dessa sammanhang blir då utsatta för hatiska budskap som får stå helt oemotsagda. Föräldrar som ofta kontrollerar tillgången till datorspel och andra gamingprodukter kan rimligtvis känna motstånd till att tillåta sitt barn att vistas i en miljö där barnets trygghet inte kan garanteras. Det skulle också öka kraven från olika väljargrupper att fatta politiska beslut som reglerar branschen och inskränker spelföretagens handlingsfrihet.

På samma sätt skulle fysiska mötesplatser som utställningar, konvent för spel, spelcaféer, LAN (Local Area Network)<sup>32</sup> etc vara en betydligt mindre attraktiv plats för måltavlorna att vistas i. Den senaste statistiken konstaterar att kvinnor utgör nästan hälften av alla spelare. Det är självklart att om hälften av alla potentiella kunder inte kan garanteras en trygg miljö fri från trakasserier, väljer bort att konsumera produkter eller betala inträdesbiljetter för att besöka fysiska sammankomster, så innebär det avsevärt minskade inkomstmöjligheter.

Ett segregerat och ohämmat utrymme inom gaming där högerextrema aktörer får fritt spelrum riskerar att eskalera problematiken vilket kan leda till

att gamingkulturen utvecklas i en mer extrem riktning, något som ytterligare skulle skada datorspels rykte som legitimt fritidsintresse.

### Risker för samhället i stort

Förutom de risker den högerextrema närvaron utgör för individuella spelare och spelindustrin, skapar den även risker för övriga samhället. Högerextrem ideologi är antidemokratisk. I vilken utsträckning varierar, eftersom begreppet högerextremism inrymmer en hel skala av olika radikala världsåskådningar.

För de som befinner sig på den lägre änden av skalan kan dessa tendenser uttryckas genom att argumentera för att förbjuda samkönade äktenskap eller abortförbud samt återinförandet av straffarbete och dödsstraff. För mer extrema grupperingar är det allvarigare inskränkningar av människors rättigheter som till exempel att neka kvinnor rösträtt, förbud mot äktenskap mellan vita och icke-vita individer eller kriminalisering av hbtqi+-personer.

Ju större fäste och inflytande denna extremistiska ideologi får i ett samhälle, desto större växer sig hotet mot den liberala demokratin. Radikalisering och rekrytering av nya individer, som sedan genom socialisering kan stärka varandras antidemokratiska övertygelser, har potential att skapa starka, eller till och med, våldsamma motsättningar mellan olika samhällsgrupper. En ökad radikaliserings kan även i extrema fall öka risken för ideologiskt motiverade våldsdåd.

En av anledningarna till varför just gamingmiljön har potential att bli en grogrund för radikaliserings, är att spelvärlden till stor del flyger under radarn för många lagstiftare,

forskare och civilsamhället. Regleringar av sociala medier inkluderar sällan spel- eller spelangränsande plattformar, trots att det finns mycket som pekar på att detta är en minst lika viktig social yta för många unga som traditionella sociala medier.

Brott mot nationella lagar kan ofta vara svårt att utreda då spelstudion, moderbolaget, servern och spelarna ofta befinner sig i helt olika geografiska och juridiska områden. Det skapar svårigheter för myndigheter att utreda brott som begås samt för utformandet av nationell lagstiftning för att komma åt problemet.

En annan central aspekt av problematiken ur ett samhällsperspektiv, är att de högerextrema har möjlighet att utnyttja plattformar och får möjlighet att influera eller kapa kulturella ungdomsidentiteter som ”gamer” eftersom detta är något som många vuxna saknar kunskap om. Många av de aktörer inom civilsamhället som arbetar för att motverka våldsbejakande extremism, såväl som föräldrar som önskar skydda sina barn från hat och hot, har själva aldrig visats i miljön och har därför begränsad insikt i de forum och plattformar som högerextremister kapar och utnyttjar.

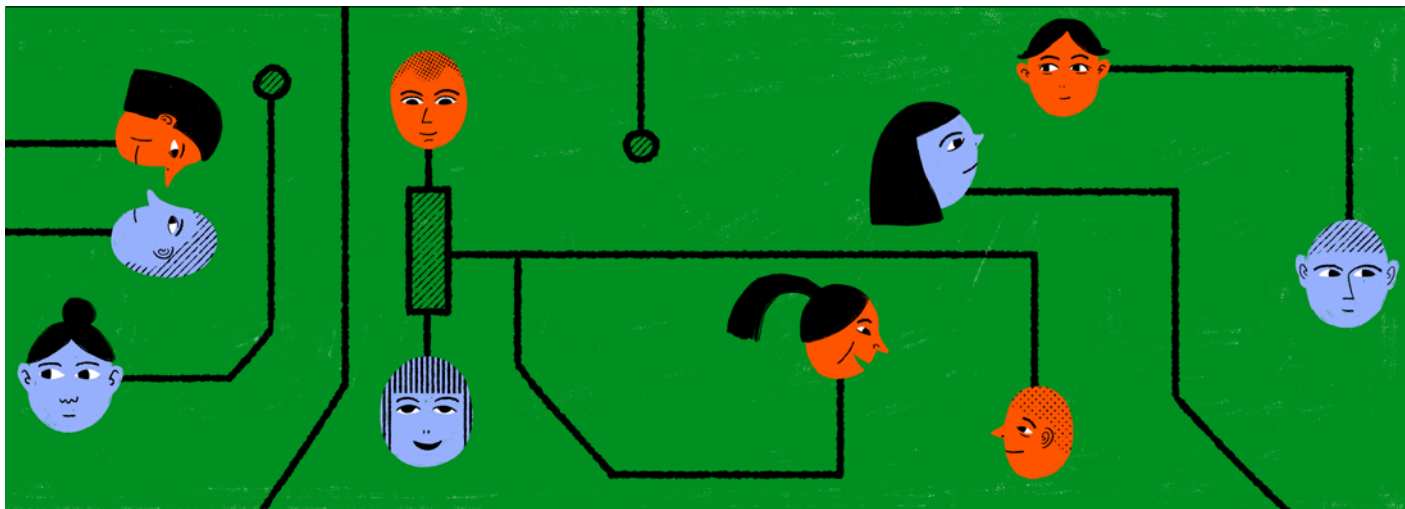
Detta innebär att det kan vara svårt för viktiga aktörer att förstå sig på de faktorer och dynamiker som underbygger det problem de har till uppgift att bekämpa. Utan rätt kunskap är det näst intill omöjligt att ta fram effektiva motverkande och förebyggande lösningar. Detta kommer diskuteras på djupet i den tredje och sista rapporten i denna rapportserie.

---

#### Referenser

32. Wikipedia (2020)

# Kraftsamla för att förändra gamingmiljön



Gamingmiljön är en viktig social mötesplats för många barn och unga. Det är ett forum som erbjuder positiva aspekter som kreativitet, inspiration och ett stort socialt utbyte.

Det står klart att detta är en miljö som måste värnas och vara trygg och tillgänglig för alla. Demokratiska, inkluderande principer behöver genomsyra gemenskapen och den oändliga mängden samtal och utbyten som sker här. Antidemokratiska krafter får aldrig vinna mark och genomslag i samhället, allra minst där de som har de sämsta förutsättningarna att värja sig befinner sig.

Den högerextrema närvaron inom gamingvärlden är tydlig och oroande. Utifrån den presenterade empirin kan vi se att högerextrema aktörer redan har etablerat sig inom gamingvärlden och sprider sina budskap till spelare och inom den större spelgemenskapen. Studier visar att andelen spelare som möter budskap om vit makt (högerextremism) i spel mer än fördubblats från 2021 till 2022.

Problematiken med detta måste förstås inom kontexten av gamingkulturens egna svårigheter med hatiska och diskriminerande tendenser. Fenomenet "Gamergate" är ett exempel på hur dessa toxiska tendenser i gamingkulturen kunde leda till omfattande trakasserier och hot mot kvinnor och andra grupper inom spelvärlden.

Gamingmiljön kan potentiellt komma att bli en grund för radikaliserings, eftersom den inte är lika reglerbar som andra sociala medieplattformar vilket kan

utnyttjas av högerextremister. Gamingvärlden är en relativt ny arena, och bristen på kunskap och förståelse i civilsamhälle och hos föräldrar behöver åtgärdas som ett led i att motverka högerextremismen på ett effektivt sätt.

Riskerna med den högerextrema närvaron är tydliga, och utgör ett uppenbart hot mot olika grupper såväl som samhället i stort. Den utsätter de som drabbas, "måltavlorna", för mer frekvent diskriminering, trakasserier och hot baserat på deras etnicitet, sexualitet, kön eller religiösa övertygelser.

Högerextremism är en antidemokratisk ideologi där hbtqi+-personer, kvinnor och rasifierade grupper blir särskilt utsatta och avhumaniserade. Genom att normalisera trakasserier och hat mot dessa grupper riskerar spelare att bära med sig dessa attityder in i resten av sina liv och därför ut i övriga samhället.

Vidare finns det även en förhöjd risk för rekrytering och radikaliserings av den så kallade "målgruppen", det vill säga spelare som extremisterna önskar rekrytera eller påverka genom opinionsbildning. Gamingvärlden är en viktig plats där ungdomar söker social gemenskap och vänner. Därför blir det enkelt för högerextrema att utnyttja de som är i en utsatt situation eller känner sig utanför, för att radikalisera dem och stärka deras extremistiska övertygelser. Stängda kanaler och privata Discord-servrar erbjuder en miljö där dessa övertygelser kan bekräftas och förstärkas utan motstånd.

Utöver detta innebär den högerextrema närvaron inom gamingmiljön en potentiell risk för själva spelindustrin.

Om inte moderering och förebyggande arbete mot högerextremism förbättras, riskerar det att bli en ogästvänlig plats för utsatta grupper och därmed främja segregation och utestängning. Utsatta individer kan välja att lämna miljön, vilket kan resultera i förlorade intäkter för företagen. Dessutom kan en segregerad miljö där extremistiska åsikter får fritt spelrum leda till ytterligare normalisering av dessa budskap och skapa ekokammare där hatiska och våldsamma åsikter frodas.

Den största oron är dock de risker som högerextrem närvaro inom gamingmiljön innebär för samhället som helhet. Högerextrem ideologi är antidemokratisk och kan leda till en ökad polarisering i samhället samt ett bredare hot mot den liberala demokratin. Om extremistiska budskap normaliseras och får en ökad spridning inom gamingvärlden, kan det leda till ökat ideologiskt motiverat våld och konflikter mellan olika samhällsgrupper. Detta parallellt med att vi ser en ökning av radikaliserings bland unga män som riskerar att spås på till följd av närvaron av högerextremism inom gamingvärlden.

Det krävs samarbete mellan spelindustrin, spelare, forskare, civilsamhället och myndigheter för att aktivt motverka och bekämpa spridningen av högerextrema budskap inom spelkulturen. Det är av yttersta vikt att skapa en inkluderande och trygg gamingmiljö där alla spelare kan känna sig välkomna och respekterade och där extremistiska åsikter och handlingar inte tolereras.

Endast genom en gemensam ansträngning kan vi bygga en spelkultur som främjar positiva värderingar och bidrar till ett mer demokratiskt och sammanhållet samhälle.

# Referenser

---

## [ADL \(2021\).](#)

*Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021.*

[www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021#results](http://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021#results)

## [ADL Center for Technology & Society \(2022\).](#)

*Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022.*

[www.adl.org/sites/default/files/documents/2022-12/Hate-and-Harassment-in-Online-Games-120622-v2.pdf](http://www.adl.org/sites/default/files/documents/2022-12/Hate-and-Harassment-in-Online-Games-120622-v2.pdf)

## [BBC \(2016\).](#)

*Pepe the Frog meme branded a 'hate symbol'.*

[www.bbc.com/news/world-us-canada-37493165](http://www.bbc.com/news/world-us-canada-37493165)

## [Dalsbro, Anders och Nilsson, Niclas \(2023\).](#)

*Den transfobiska ekokammaren – aktörerna SD-tjänstemannen sprider.* Expo.se.

[www.expo.se/2023/03/den-transfobiska-ekokammaren-aktorer-na-tjanstemannen-sprider](http://www.expo.se/2023/03/den-transfobiska-ekokammaren-aktorer-na-tjanstemannen-sprider)

## [Expo \(2022\).](#)

*NPC/Non-player character.* Expo.se

[www.expo.se/fakta/symbollexikon/npcnon-player-character](http://www.expo.se/fakta/symbollexikon/npcnon-player-character)

## [Institute for Strategic Dialogue \(2023\).](#)

*Memes & the Extreme Right-Wing.*

[www.isdglobal.org/explainers/memes-the-extreme-right-wing](http://www.isdglobal.org/explainers/memes-the-extreme-right-wing)  
(Hämtad 3/8-23)

## [Harris, Shane and Oakford, Samuel \(2023\).](#)

*Discord member details how documents leaked from closed chat group.* The Washington Post.

[www.washingtonpost.com/national-security/2023/04/12/discord-leaked-documents/](http://www.washingtonpost.com/national-security/2023/04/12/discord-leaked-documents/) (Hämtad 31 juli 2023)

## [Kommittédirektiv 2018:88.](#)

*Nationell satsning på medie- och informationskunnighet och det demokratiska samtalet (2018).* Regeringskansliet.

[www.regeringen.se/rattsliga-dokument/kommittedirektiv/2018/08/dir.-201888](http://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/kommittedirektiv/2018/08/dir.-201888) (Hämtad 18 juni 2023)

## [Nylander, Johanna \(2023\).](#)

*Spelutvecklarindex 2022.* Tredje upplagan (april, 2023) Stockholm: Dataspelebranschen.

[www.static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/64412849994a9f314d3c2508/1681991764899](http://www.static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/64412849994a9f314d3c2508/1681991764899)  
*Spelutvecklarindex2022-SV-WEBB.pdf* (Hämtad 28 juli 2023)

## [Persson, Andreas \(red.\) \(2016\).](#)

*Frågor och svar: om frågekonstruktion i enkät- och intervjuundersökningar.* Stockholm: Statistiska centralbyrån (SCB).

## [Poohl, Daniel \(2022\).](#)

*Transpersoner – extremhögerns nya hotobjekt.* Expo.se.

[www.expo.se/2022/08/analys-transpersoner-extremhogerns-nya-hotobjekt](http://www.expo.se/2022/08/analys-transpersoner-extremhogerns-nya-hotobjekt)

## [Read, Simon \(2022\).](#)

*Gaming is booming and is expected to keep growing. This chart tells you all you need to know.* World Economic Forum.

[www.weforum.org/agenda/2022/07/gaming-pandemic-lockdowns-pwc-growth/](http://www.weforum.org/agenda/2022/07/gaming-pandemic-lockdowns-pwc-growth/) (Hämtad 4 maj 2023)

## [Rosenblat, Mariana Olaiola och Barrett, Paul M. \(2023\).](#)

*Gaming the system – How Extremists Exploit Gaming Sites And What Can Be Done To Counter Them.* NYU Stern Center for Business and Human Rights

[www.static1.squarespace.com/static/5b6df958f8370af3217d4178/t/6465b2f8be2da5102bbeb2e6/1684386554096/NYU+CBHR+Gaming+ONLINE+UPDATED+May+16.pdf](http://www.static1.squarespace.com/static/5b6df958f8370af3217d4178/t/6465b2f8be2da5102bbeb2e6/1684386554096/NYU+CBHR+Gaming+ONLINE+UPDATED+May+16.pdf) (Hämtad 28 juli 2023).

## [Singal, Jessie \(2016\).](#)

*How Mike Cernovich Is Pizzagating His Latest Victim.* *Intelligencer.*

[www.nymag.com/intelligencer/2016/12/how-mike-cernovich-is-pizzagating-his-latest-victim.html](http://www.nymag.com/intelligencer/2016/12/how-mike-cernovich-is-pizzagating-his-latest-victim.html) (Hämtad 11 augusti 2023)

## [Statista \(2023a\).](#)

*Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022.*

[www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam](http://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam)  
(Hämtad 20 juni 2023)

## [Statista \(2023b\).](#)

*Daily active users (DAU) of Roblox games worldwide from 4th quarter 2018 to 2nd quarter 2023.*

[www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox](http://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox)

## [Steam \(2023\).](#)

*Spel som säljer bäst och spelas mest på Steam.*

[www.store.steampowered.com/charts](http://www.store.steampowered.com/charts)

## [Sverok \(2022\).](#)

*Spelvärlden där rasism normaliseras – En förstudie om rasism i spelkulturen.*

[www.sverok.se/wp-content/uploads/2023/06/Digital-rapport-om-rasism-inom-spelkulturen.pdf](http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2023/06/Digital-rapport-om-rasism-inom-spelkulturen.pdf)

## [The Entertainment Software Association \(ESA\) \(2022\).](#)

*2022 Essential Facts About the Video Game Industry.*

[www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf)  
(Hämtad 28 juli 2023)

## [Ungdomsbarometern AB \(2022\).](#)

*Generation Z – 2022 v 2.* Stockholm: Ungdomsbarometern.

[www.ungdomsbarometern.se/generation-z-2022](http://www.ungdomsbarometern.se/generation-z-2022)

## [Wamsley, Laurel och Allyn, Bobby \(2019\).](#)

*Neo-Nazi Who Killed Charlottesville Protester Is Sentenced To Life In Prison.* NPR.

[www.npr.org/2019/06/28/736915323/neo-nazi-who-killed-charlottesville-protester-is-sentenced-to-life-in-prison](http://www.npr.org/2019/06/28/736915323/neo-nazi-who-killed-charlottesville-protester-is-sentenced-to-life-in-prison)  
(Hämtad 11 augusti 2023)

## [Wikipedia \(2020\).](#)

*LAN-party.*

[www.sv.wikipedia.org/wiki/LAN-party](http://www.sv.wikipedia.org/wiki/LAN-party)