

FAIR GAME

att skapa en jämställd e-sportsarena



goodgame

Innehållsförteckning

Bakgrund och metod	3
Inledning	4
Resultatsammanställning av öppna frågan	5
Klimatet har försämrats över tiden	5
Sexism, könsgeneralisering och sexuella trakasserier	5
Anonymitetens inverkan	7
Hur hanterar spelare attitydproblemen?	9
Sanktionsfriheten göder problematiken	10
Svenskars beteende i onlinespel	11
Lösningar på problemen	12
Diskussion	13
Resultatsammanställning av slutna frågor	15
1. KÖN	15
2. Åldersfördelning	15
3. Hur mycket tid i genomsnitt spenderar du på internet per dag?	16
4. Tänk tillbaka på den senaste veckan. Hur skulle du beskriva ditt genomsnittliga mående efter en dags internetanvändande?	16
6. Hur ofta har du upplevt att du har blivit oschysst behandlad illa på nätet?	17
7. I vilket sammanhang blev du oschysst behandlad?	18
8. Känner du personen som har behandlat dig oschysst, eller var den anonym?	18
9. Upplever du att du har någonstans att vända dig om du har blivit illa behandlad på nätet?	19
10. Önskar du att det fanns någonstans dit du kan vända dig?	19
11. I vilken av följande plattformar känner du dig tryggast?	20
12. Spelar du spel när du är ute på nätet?	20
13. Vilka typer av spel spelar du?	21
14. Ungefär hur mycket tid uppskattar du att du avsätter åt spelandet per dag?	21
15. Har du upplevt att du har blivit oschysst behandlad när du spelat online?	22
16. Upplever du att det är ett tuffare klimat inom spelvärlden än i andra sammanhang?	22

Bakgrund och metod

Detta är en redovisning av resultaten från undersökningen *Internetvanor och attityder* som Riksförbundet Goodgame genomförde under april 2016. Syftet med undersökningen var att undersöka beteendemönster och attityder på internet med fokus på e-sport bland målgruppen spelare. Goodgame har sedan 2002 arbetat för att skapa en större förståelse för spel och spelare genom att driva olika projekt, arbeta med opinionsbildning och hjälpa spelare att organisera sig genom att starta föreningar. De senaste två åren har vi drivit projektet Inkluderande e-sport tillsammans med ABF, Unga Örnar och Svenska E-sportföreningen. Projektet finansieras av MUCF och har syftat till att öka kvinnors delaktighet inom e-sporten. I arbetet med projektet kom vi i närmare kontakt med delar av den problematik som kvinnor inom e-sporten tacklas med; särbehandling, hot, kränkningar och trakasserier bland annat. Vi har sett tendenser som pekar på ett allt hårdare klimat inom onlinespel och såg ett behov av en undersökning som riktade sig direkt till just spelare.

Sedan millenniumskiftet har e-sportens popularitet växt explosionsartat. Från att ha ansetts vara tabu har spelandet nu blivit en gren inom internetkulturen som inte liknar någonting annat. Det arrangeras mängder av turneringar årligen där de större kan ha prispotter på miljontals kronor, matcherna livesänds och ses av miljoner fans världen över. Spel där man kan tävla mot andra, antingen ensam eller i lag är de som lockar mest, det rör sig främst om genrerna MOBA (Massiv Online Battle Arena) och RTS (Real-Time Strategy). Spelarna som vinner de större turneringarna får utöver prispengarna även idolstatus. Unga spelare ser upp till dessa stjärnor och många lägger väldigt mycket tid på att förbättra sitt spelande i förhoppning om att få ta plats på de stora scenerna.

Underlaget för denna redovisning består av en webbenkät som fanns tillgänglig på goodgame.se under perioden 10-30 april 2016. Enkäten marknadsfördes med hjälp av Webhallen, en stor aktör inom återförsäljning av spel, spelutrustning och annan elektronik. En målsättning med undersökningen var att nå målgruppen spelare, därmed var det av vikt att välja en samarbetspartner som vänder sig till denna målgrupp. Detta bekräftades i undersökningen då 92,5 % av respondenterna svarade Ja på frågan *"Spelar du spel när du är ute på nätet?"*. Urvalet av respondenterna är ett bekvämlighetsurval som inte är generaliserbart för Sveriges befolkning. Däremot anser vi att det stora antalet respondenter kan antas ge en god fingervisning när det kommer till svenska spelares beteendemönster, attityder och upplevelser.

Enkäten bestod av 17 frågor, där 16 frågor var slutna med svarsalternativ och en öppen fråga. Därmed presenteras resultatet i två delar, en kvantitativ del där vi presenterar varje fråga för sig och en kvalitativ del som består av en presentation av den slutna frågan. Enkäten genererade 3845 svar, varav 1932 respondenter svarade på den slutna frågan. Svaren i den slutna frågan kategoriserades utifrån sitt innehåll i en eller flera kategorier. På grund av underlagets omfattning har vi i denna redovisning begränsat oss till att presentera delar av den mest vanligt förekommande problematiken. I resultatsammanställningen presenteras en rad citat som valts ut för att de på ett intressant sätt belyser delar av problematiken i respektive kategori.

Inledning

Nedan presenteras resultatet av den öppna frågan i webbenkäten som lydde: ***Kan du berätta med egna ord om i vilket sammanhang du blev oschysst behandlad?*** Vilket spel spelade du, vad blev du utsatt för, har det hänt upprepade gånger? Vi överraskades över respondenternas detaljrika beskrivningar och villighet att dela med sig av sina erfarenheter. Många berättar om mycket personliga situationer och uttrycker en önskan om att deras erfarenheter ska kunna bidra till att skapa förändring. Tyvärr kan vi i denna redovisning inte återge den komplexa verklighet som är svenska spelares vardag. Omfattningen av det kvalitativa material som inkommit behöver mycket mer utrymme för att kunna återges på ett rättvist och tillfredsställande sätt. Denna redovisning har begränsats till en rad sektioner som beskriver delar av den mest vanligt förekommande problematiken samt hur svenska spelare resonerar kring dessa problem.

I den andra delen av resultatsammanställningen presenteras resultatet från de slutna frågorna som behandlar respondenternas beteendemönster på internet; hur mycket tid man tillbringar på internet, vilka sociala plattformar man känner sig tryggast i, om man har ett behov av en instans att vända sig till när man blir oschysst behandlad m.fl.

Resultatsammanställning av öppna frågan

KLIMATET HAR FÖRSÄMRATS ÖVER TIDEN

Goodgame bildades 2002 och var då den enda ungdomsorganisationen i Sverige som vände sig till enbart tv- och datorspelare. Vi har haft möjlighet att följa svensk e-sport på nära håll och med glädje sett en utveckling som visar på en större acceptans och insikt om de bidrag som e-sporten tillför samhället. Det är alltför många som ägnar mer tid åt sitt spelande och som väljer att organisera sig i exempelvis föreningar. Vid sidan om den positiva utvecklingen finns dock en oroväckande problematik som måste medvetandegöras; det handlar om en allt hårdare elitistisk och uteslutande klimat. Det drabbar spelare överlag och särskilt kvinnor och andra minoritetsgrupper i spelsammanhang.

Nedan reflekterar några respondenter över hur klimatet i onlinemiljöer har förändrats över tiden:

"Klimatet inom online världen blir bara sämre med åren. När jag började spela online på 90-talet så fanns inte dom problemen. Nu kan man inte spela ett enda spel utan att stöta på folk som klankar ner på andra. Kam vara en generationsfråga då jag tror att dom som är födda runt 80 talet inte i lika stor utsträckning betar sig som 90 och 2000-talisterna gör."

"... Förr betedde sig folk betydligt bättre i online spel. då menar jag 2005-2009, efter det har det sparat ut lite."

"Internet idag jämfört med 15 år sedan är egentligen skrämmande, hur folk överlag betar sig på helt främmande människor. Spelcommunitys överlag är hemska på så vis att folk spyr galla ur sig så fort någon anser att man gjort dåligt ifrån sig..." "det är mestadels unga oförstående personer som betar sig som grisar. Mest troligt för att allt blivit så lättillgängligt och man skyddas bakom en skärm. När man själv växte upp var det helt annorlunda. Folk hade respekt för varandra, visst mobbare fanns även då, dock inte ens i närheten av det idag. Det är föräldrarnas ansvar att de lär sina barn hur man betar sig!"

"Klimatet på internet har över de senaste åren hårdnat och blivit tuffare men om jag får säga mitt så anser jag även att klimatet mellan människor i verkligheten också."

SEXISM, KÖNSGENERALISERING OCH SEXUELLA TRAKASSERIER

Kvinnor är en minoritetsgrupp i spelsammanhang, något som speglas i det antal kvinnor som deltog i vår undersökning. Av 3845 respondenter var 266 kvinnor, vilket motsvarar 6,9 % av det totala. Många av de kvinnliga respondenterna berättar att de systematiskt utsätts för särbehandling, sexism, könsgeneralisering och sexuella trakasserier. Det här är spelarnas egna berättelser och de bekräftar den sen en tid pågående debatten om diskrimineringen av kvinnor i spel och onlinemiljöer överlag.

Mycket av det här beteendet är så vanligt att det normaliserats. De faktiska prestationerna i spelandet hamnar ofta i skymundan, de negativa kommentarerna flödar oavsett om den kvinnliga spelaren har en hög ranking eller är nybörjare. En del av citaten nedan kan upplevas som grova men det är så verkligheten ser ut för många kvinnor och andra minoriteter i spelsammanhang.

Nedan berättar några kvinnliga spelare om vad de utsätts för mer eller mindre varje gång de spelar:

"I stort sett alla onlinespel får man då och då nedsättande kommentarer som kvinna. Tycker inte det är rätt på något sätt, men efter att ha spelat onlinespel i snart 10 år är det något man helt enkelt vänjer sig vid och inte orkar bry sig om längre."

"I varierande spel kommer kommentarer som "Du är inte en kvinna" "Tillbaka till köket" "Kvinnor finns inte på internet" osv."

"Jag är kvinna så det är standard att bli behandlad som skit eller sexobjekt. Alla spel."

"När man som tjej spelar dataspel är det väldigt många sexister som ber mig gå in i köket eller att avinstallera spelet, kallar mig saker som hora osv."

"För att jag är tjej oftast, blivit kallad väldigt fula saker. Händer ofta och jag spelar csgo, call of duty, Dota2, och massor av andra online spel folk skickar även privata meddelanden och skriver väldigt elaka saker. Blir ofta kallad fitta eller hora nästan varje gång jag spelar."

"Som kvinnlig spelare är det ofta som jag får höra sexistiska och otrevliga kommentarer, så som "hora", "kvinnor hör inte hemma i spelvärlden", "din man är en mes som inte kan ha koll på sin kvinna" eller "gå och gör mig en macka, kärring". Detta är oftast i samband med att man spelar bra, men om man gör något dåligt, som om man tillfälligt har dåligt aim och dör, även om man har en K/D på 10, får man höra hur alla kvinnor är sämst på spel och att jag som kvinna inte borde spela sådana här spel som "faktiskt" är till för män. Jag borde tydligen gå tillbaka och spela The Sims eller Farmville."

Många kvinnor vidtar olika åtgärder för att dölja sitt kön när de spelar, det finns en önskan om att få spela under samma förutsättningar som "alla andra", slippa undan särbehandlingen. Andra kvinnor vidtar mer drastiska åtgärder, byter spelgenrer eller slutar spela onlinespel överhuvudtaget. En del väljer att bita ihop och fortsätta spela trots det hårda klimatet i förhoppning om att deras närvaro ska bidra till att skapa förändring.

"... Det gäller att ha en neutral profil så dom andra inte kan lista ut att man är tjej, annars brukar även det tas upp om man gör dåligt ifrån sig en match."

"... Jag har även fått vidrigt detaljerade kommentarer om hur de önskar att jag blir våldtagen och stympad med kniv - av killar som jag aldrig har träffat IRL och bara sett en selfie med mig med ett PS4- kontroll och headset. Det har tärt på mig genom hela livet, men speciellt på senare tid efter att jag blivit allt mer intresserad av tv-spel... så jag har, trots att jag egentligen inte velat, raderat de flesta av mina sociala konton för att slippa alla hemska ord och hot..."

"Jag spelar inte spel där man inte kan ignorera chatten eftersom jag är där för att spela, inte för att bråka med människor eller försvara min existens. Jag är alltid könsneutral när jag spelar."

"... Jag döljer att jag är kvinna IRL så länge jag kan. I min senaste guild blev det ganska märklig stämning när det till slut slutade fungera att "aldrig ha mic" vid raider och deras top-dps visade sig inte alls vara en han (vilket alla så klart antagit, trots att alla mina toons var female)."

"Jag är streamare via Twitch där jag dagligen blir påhoppad för att jag är tjej och spelar spel. Jag spe-

lar mest Dota 2. När jag är i en 5 stack med vänner så bekommer det inte mig lika mycket som när jag spelar själv. Då blir jag bemött med väldigt elaka påhopp och kränkningar just för att jag är tjej och kanske inte är den bästa på att spela. Men jag gör det iaf och tänker fortsätta med att spela för att det är så kul och jag vill hjälpa till att bygga upp en schysst svensk e-sport community där alla ska känna sig välkomna."

En del av de manliga respondenterna reflekterar över de här frågorna berättar om sin syn på det:

"... Min fru som också spelar blir ofta bemött på ett helt annat sätt. Bara hennes val dessutom att spela med kvinnliga figurer i kombination med voicechat gör att hon väldigt snabbt får en större mängd anhängare som gärna vill hjälpa till men också uppleva andra typer utav kränkningar som inte jag vanligen får uppleva."

"Det händer att folk skickar kränkningar när man spelat mot dem online. Dock har jag personligen svårt att se det som kränkningar då jag inte tar åt mig eller känner mig utsatt. Däremot förstår jag att andra kan göra det, speciellt kvinnor inom spel och sociala medier då dom har ett mycket hårdare klimat än vad jag som man har."

"... jag tror att framförallt kvinnliga offentliga profiler (bloggare och casters) är mycket mer utsatta på nätet. I spel är, i min mening, hatet oftast baserat på hur du spelar, eftersom dom flesta som spelar är anonyma. Alltså är hatet inte knutet till din personlighet i spel, enligt min mening, medans bloggare och andra profiler oftast utsätts för hat som är mycket mer knutet till deras personliga attribut eftersom de oftast går ut mer personlig information."

"Det handlar främst om Dota 2, där är det ganska standard att bli kallad diverse glåpord, och ofta homofobiska varianter. Machokulturen är stark i där, precis som i övriga samhället men det är såklart enklare att behandla någon illa i skydd av anonymitet. Med det sagt så är det viktigt att den grundläggande patriarkala machokulturen som genomsyrar samhällen tas itu med, inte bara den än mer galopperande varianten som finns i spelsammanhang."

ANONYMITETENS INVERKAN

Det är framförallt kompetitiva onlinespel som får återkommande och kraftig kritik av respondenterna. De spel som lyfts fram är Counter Strike (CS), League of Legends (LoL), Dota 2, Heroes of Newerth (HoN) m.fl. Man behöver komma ihåg att den här typen av onlinespel skiljer sig från annat interagerande online i många avseenden; spelarna loggar in i en server (mötesplats online som möjliggör spelandet) och interagerar med andra människor i olika åldrar från olika delar av världen. Om man inte i förväg bestämt att man ska spela med vänner så blir man tilldelad ett lag och ska mer eller mindre omgående tillsammans med dessa "lagkamrater" prestera och tävla mot andra. Tävlingsmomenten skapar mycket frustration vilket ofta uttrycks i form av kränkningar och hot, s.k. "griefing". Många av respondenterna menar att anonymiteten är viktig faktor som bidrar till det hårda tonläget. Spelarna använder "nicks" som är ett smeknamn för att behålla en anonym identitet.

"Eftersom man kan vara i stort sett anonym så har det skett att människor som man spelar med har sagt otrevliga saker. "Give a man a mask and he will show you his true self"; - Oscar Wilde"

"Det handlar framförallt om onlinespel där det är lättast att gömma sig bakom ett smeknamn. Sär-

skilt när man vinner över någon som inte kan hantera det, då brukar det kunna komma både ett och annat glåpord."

"Ofta när det går dåligt i onlinespel som t.ex csgo så kan vissa människor bli arga/griniga och ha en dålig attityd och säga elaka saker eftersom att man är anonym på internet"

"Det vanligaste är ju t.ex om man blir påhoppad av okänd grund. Så kallad trollning. Anonymt folk som bara häver ur sig en massa skit för att man ska bli arg eller upprörd."

"Folk verkar gärna bete sig själviskt när de presenteras möjligheten att vara anonyma. Sannolikt kommer du aldrig spela med dessa andra människor igen, och på det sättet skapas en distansering och avpersonalisering. Oftast handlar det om att vara enormt otrevliga på olika sätt, glåpord/förolämpningar och s.k. griefing."

"Var ganska standard när man var runt 12 år och spelade Counter-Strike Source, så fort man sa något i röstchatten i spelet blev man påhoppad. Sen formades man ju efter det och trodde att det var så man skulle göra för att vara cool och häftig. Men insåg rätt snabbt att det inte var någon vits med det. Nu på senare tid är det mest i LoL som folk är toxic. Redan i början av spelet innan det ens börjat börjar folk kalla en saker. Det är inte så kul. Brukar oftast blockera chatt och ljud ifrån de spelare som bara har lärt sig att skriva/skrika idiot. Varför är det såhär? För att på internet och i speciellt i onlinespel, känner folk att dem inte har gett ut sin identitet helt och hållet. Att dem känner sig lite halvt anonyma när dem sitter i spelet och skriker på en annan person."

Men alla onlinespelmiljöer ska inte dras över en kam, man kan uppenbarligen hitta en oas.

"Jag har varit aktiv på Kerbal Space Programs subreddit i över 2 år nu, och jag har aldrig sett något slags flame eller hat."

Det hårda tonläget är så vanligt förekommande att det normaliserats. Respondenterna uppvisar lite olika inställningar till det, en del menar på att de har blivit utsatta för det under så pass lång tid att det inte berör dem längre. En annan grupp reagerar med att ge igen genom att utsätta de som trakasserar med ännu grövre trakasserier.

"Call of duty och battlefield är ganska fullt av ´skitsnackare´ Inget jag bryr mig om dock! Är okränkbar."

"Alla blir oschysst behandlade på nått sätt på nätet även jag. Kan inte ge något exempel eftersom jag inte tar åt mig saker och ting (jobbade på telia förut och har blivit van)."

"... kan inte säga att jag blivit "oschysst behandlad" online, visst har man fått dödshot och blivit kallad dum i huvudet men det är ju inget man tar seriöst."

"Många personer som man spelar antingen mot eller med i spelet CS:GO kan vara ganska otrevliga och slänga ur sig en massa oartigheter, mesta dels oprovocerat. Det händer väl åtminstone en tredje del av matcherna man spelar ibland oftare än så. Men man är ju helt orörd utav det, blir mest less över hur folk betar sig oftast för att dem är helt anonyma."

"Spelat CS sedan 2006 ungefär. Tävlade i det mycket mellan 2008-2012. När man tävlar och syns så är

det många som också riktar sitt hat emot en. Är så van idag att bli illa behandlad på internet att jag inte bryr mig överhuvudtaget vad som sägs/skrivs om en."

"Jag är ett kannibal troll som ser nöje i att trola andra internet troll. Jag kommer inte ihåg senast jag personligen blivit utsatt för något som jag ser som oschysst. Det kan ha mycket med att göra att jag har ett hårt skinn när det kommer till nertryckande ord på nätet."

HUR HANTERAR SPELARE ATTITYDPROBLEMEN?

Många spelare är medvetna om omfattningen av nätmobbningen och inser att andra skadas samt att det kan finnas behov av hjälpinsatser. Nedan reflekterar några respondenter över hur andra påverkas även om de själva anser att de har lärt sig hantera situationen.

"League of Legends spelade jag en hel del förr om åren. Det är en oerhört infekterad community där svordomar och kränkningar slängs runt som helt vanliga ord och fraser. Det är något jag lärt mig hantera och inte tar åt mig av, men jag undrar hur det berör andra."

"Det finns också de personer som har otroligt lätt att ta åt sig all kritik personligt. Det i sig kan påverka oerhört mycket psykiskt, och även om det är enkelt att bara säga "ta inte åt dig" så har de kanske redan lämnat sina spår och blir värre och värre om personen inte får hjälp..."

"... Jag tror att i dagens samhälle så är människor ganska känsliga och blir 'kränkta'."

"... Problemet är väl att när man sitter över en skärm och kommunicerar i text, och inte ser personen, så suddas gränser ut/flyttas, så personer kan gå mycket längre, och faktiskt inte inser att det skadar personen i fråga..."

"Personligen vet jag inte om just jag skulle söka hjälp, men jag tror det behövs för många andra där ute. Nätmobbning blir allt vanligare och vanligare."

En del av respondenterna menar att det finns klara skiljelinjer mellan vad man kan tolerera och vad som borde bekämpas. Det finns en högre tolerans för att hantera tillmälen som rör spelprestationerna än när det handlar om sexism, rasism, funktionsnedsättningar o.s.v.

"Jag känner att det som sägs inte betyder så mycket, folk snackar skit och är elaka och så, men jag tror de flesta är medvetna om att det egentligen inte betyder så mycket. Sen är det en annan femma när det blir trakasseri, sexism och rasism, det hör inte hemma någonstans."

"Särskilt som att jag har begränsad tid att spela, så är det tråkigt att folk tycker att det är ok att skriva diverse tillmälen angående ras, sexuell läggning eller nedsättande termer för personer med funktionsnedsättning. Varje gång jag spelar ett MOBA, så ser jag någon som betar sig illa. Det är inte alltid riktat mot mig personligen, men är fortfarande något som irriterar och försämrar upplevelsen."

"Redan i början fick jag skit för att jag valt en Hero som inte passade in i "kompositionen". Förklarade att jag var ny och fick, istället för hjälp, en massa otrevligheter berättade för mig. Många av dem hade med min mamma att göra; att hon skulle få cancer, att hon borde ha gjort abort. Jag slutade spela, avinstallerade HoN och har inte rört spelet sen dess. Sen är det väl varje solo queue på League of Le-

gends. Spelar inte det längre och är nu rädd för att Heroes of the Storm ska gå samma öde till mötes. People are assholes."

"Folk snackar så mycket skit. Det var länge sen jag var så öppen med vem jag är i spelsammanhang att det var personliga påhopp. Nuförtiden är det folk som är högljudda transfober/homofober/sexister/rasister/etc i allmänna chattar som får mig att må dåligt och/eller inte känna mig välkommen.

"De som hände att alla kalla en för man sög och jag har ADHD, och kan bli förbannad lite då och då när de håller på, de mobbar en för sånt samt att man har dyskalkyli (mattesvårigheter) för siffrorna snurrar runder i spelet när de är många nummer. Man blir mer nätmobbad på grund av sitt funktionshinder."

SANKTIONSFRIHETEN GÖDER PROBLEMATIKEN

Många reflekterar över att det saknas sanktioner som i det vardagliga livet. Man menar på att det faktum att man interagerar via en datorskärm har en avhumaniserande effekt. Anonymiteten medför att man sällan eller aldrig behöver stå till svars för sitt agerande och man kommer undan med beteenden som aldrig skulle vara acceptabla i sociala sammanhang IRL (i riktiga livet).

"Detta är något som väldigt sällan skulle hända i ett spel eller aktivitet med personer man känner, så tror att det är bristen på kommunikation, friheten spelaren har att uttrycka sig över nätet utan några konsekvenser och mognadsnivån på spelargruppen som kan vara avgörande."

"... Mycket tror jag har att göra med den avhumaniserande faktorn som dataskärmar innebär under E-sociala sammanhang (så som att spela online, chatta osv). Eftersom vi inte ser personen framför oss så utgår vi från att de måste vara väldigt långt bort ifrån oss, och så inbillar sig personen att det helt plötsligt är okej att släppa de ramverk som utgör vår etik och moral."

..."Allmänt så tror jag det är en väldigt tuff miljö att vistas på, folk kan bete sig hur otrevligt som helst utan påföljder. Hade man agerat lika ohyfsat på stan en fredagkväll hade man troligen åkt på stryk".

"På internet är alla anonyma. Man kan helt enkelt vara vem man vill. Men folk väljer att vara korkade. Alla kastar ur sig allt de känner för utan konsekvenser för det är ingen där för att säga till dem."

En del respondenter menar att spelutvecklarna behöver ta ett större ansvar för att stävja problematiken. Man jämför speljättarna Riot Games som har utvecklat spelet League of Legends med Valve som bland annat ligger bakom Dota 2, Counter Strike serien m.fl. Här menar man att Riot gör mer för att försöka förstå och få bukt med problemet men att det arbetet är långt ifrån välfungerande.

"League of Legends spelade jag en hel del förr om åren. Det är en oerhört infekterad community där svordomar och kränkningar slängs runt som helt vanliga ord och fraser. Det är något jag lärt mig hantera och inte ta åt mig av, men jag undrar hur det berör andra. Av en studie några forskare gjorde tillsammans med Riot Games (skaparna av spelet League of Legends) så visade resultaten att de som slänger runt dessa "oschyssta behandlingar" är oftast de yngre tonåringarna/ungdomarna."

"Jag spelade League of Legends, det är i allmänhet ett ganska toxic community som spelet har vilket ofta leder till detta. Man kan till exempel bara ha ett dåligt game eller något liknande i den stilen och

man blir smutskastad med ord som inte är lämpade för denna text. Det är en typ av hat som groor inom communityn. Det förekommer ofta men spelskaparen har tilltagit åtgärder att stoppa detta. Nackdelen då är att speljätten riot behandlar spelare olika då man kan få ban om man lämnat ett game, då kan denna lämning av gamet vara i form av att en propp gått eller att internetet dör. Sker detta allt för ofta så kan man bli bannad längre tider. Detta finner jag också orättvis behandling."

"Senast igårkväll när jag spelade blev jag ombedd att ta livet av mig och att "lyncha" mig själv för att jag inte var tillräckligt bra enligt mina lagkamrater. Det är sällan som deras anledning till att de skriver dessa saker är korrekt (att det är för att man är dålig) för det vanligaste anledningarna enligt mig är för att det inte kan kontrollera sin ilska och för att de är anonyma och känner att det de skriver inte kommer ha någon konsekvens. Detta händer nästintill varje dag jag spelar. Jag har även märkt att LoL (Riot) straffar spelare som betar sig på detta sättet mycket bättre än vad CS (Valve) gör."

SVENSKARS BETEENDE I ONLINESPEL

Under arbetet med detta kvalitativa material stötte vi på en del inlägg som beskrev ett fenomen som vi trots vårt arbete med svenska spelare sedan lång tid tillbaka inte fått så mycket inblick i tidigare; Många respondenter har skrivit om svenskar som ett problem i onlinespel och menar på att svenska spelare sticker när det kommer till att ge uttryck för sin frustration på ett grovt och kränkande sätt. Kommentarna rör främst spelet Counter Strike: Global Offensive, även om MOBA-spel som League of Legends, Dota 2 och Defense of the Ancients 2 dyker upp. Generellt utifrån de svar som har inkommit är att svenskar har ett beteende som inte är acceptabelt i spelvärlden.

"Både CS:GO och LoL, spelar ingen roll om det är teammates eller enemies eller om man vinner eller förlorar, det är alltid någon som klagar, trycker ner eller trakasserar mig och andra och oftast är dessa personer just svenskar även om du spelar med folk från hela Europa. Detta händer nästan varje match man kör soloQ (Spelar ensam utan någon man känner)."

Inom Counter Strike: Global Offensive, lägger man märke till att det är många som anser att svenskarna är de värsta "näthatarna". Det är svenskar som oftast ger ifrån sig glåpord, taskiga kommentarer och går steget längre än vad personer med andra nationaliteter gör.

"CSGO är ju som det är, man träffar hela tiden på oschysst folk. Spelar aldrig numera så länge vi inte är full premades med härliga polare. Det jag har märkt är att svenskar är värre än ryssar oftast. Ryssar blir aldrig lika toxic som svenskar kan bli, ryssar slänger bara ur sig en massa svordomar medans svenskar kan gå ett steg längre. Händer kanske ibland att man träffar på tyskar och danskar med liknande beteende..."

En del respondenter anser till och med att svenskarna utåt sett i världen har ett dåligt anseende. Ord som "toxic" (när någon betar sig illa i ett spel), "uppkäftig" och "allmän smutskastning" förekommer relativt ofta.

"Främst Dota och CS, har hänt flera gånger när man fattat beslut som medspelare inte uppskattar. Oftast är det svenskar som tyvärr är otrevligast, skulle nog anse att Sverige förmodligen har de värsta näthatarna av alla då jag kommer i kontakt med många spelare ifrån andra länder!"

"... de något sällsyntare svenskarna är värst och jag har ingen aning vad det beror på..."

"... Svenskar och andra personer som blir irriterade för i princip ingenting."

"CS:GO, hela tiden är det "trols" eller "toxic/haters" som bara sprider skit och uppför sig allmänt tråkigt. Kan vara allt från att man är dum i huvudet, är sämst eller bara allmän smutskastning som inte baseras på någonting. Händer som sagt dagligen. Behöver inte alltid vara så, men väldigt väldigt ofta. Min uppfattning är att svenskar har riktigt dåligt anseende som jag faktiskt instämmer med. Detta är ingen generalisering då alla nationaliteter har rötägg, men svenskar är riktigt duktiga på att bete sig dåligt."

LÖSNINGAR PÅ PROBLEMEN

Hur ska man då komma tillrätta med alla oönskade konsekvenser vi ser? Ett sätt är att vända sig till de som vistas mest i den miljön och således har värdefulla insikter kring problematiken. Nedan följer ett urval resonemang som våra respondenter för kring potentiella lösningar.

"... Därmed tycker jag att med tanke på hur vanligt och populärt onlinespel har blivit, där LoL är bland de mest populära i dagsläget, så bör unga utbildas i ilskehantering och reflektion kring eget beteende."

"... Den enda lösningen jag kan tänka mig är att man spelar med kompisar där man redan från start vet vad man kan förvänta sig av varandra."

"Man blir "förföljd" där de förstör de saker man byggt upp t.ex. eller att de dödar ens spelkaraktär hela tiden. Och skriver nedsättande saker i chatten och till en direkt. Spelet i fråga heter Ark. Detta är konstant inom detta spel även om du byter server. Men det har varit likadant även i WoW, Battlefieldspelen. Det är kroniskt inom ALLA onlinespel och kallas bl.a. ganking. Det enda sätt jag kan se att detta försvinner är att speltillverkarna tar detta på oerhört mycket mer allvar och straffar de som håller på det sättet och förstör för andra."

"... Tyvärr är detta något som finns på den lokala fotbollsplanen, hockeymatchen och andra aktiviteter utöver dataspelet också. Skillnaden är det över datorn kan ske anonymt vilket ofta leder till grövre övertramp. Jag tror att en E-Sportens utbredning kommer hjälpa till att hämna detta beteende då proffs med fokus på fair-play växer fram som förebilder. Alternativt att spelföretagen jobbar aktivt med att stänga av folk som går över gränsen."

"Jag brainar mycket kring detta och den enda lösningen jag ser är att minimera anonymiteten. Tänk er lite som "Rör inte min kompis" under 80/90-talet. Ett märke som visar att man inte accepterar mobbing. Att överföra detta till internet och 2016 skulle kunna innebära en "badge" för social media och onlinespel. Den badgen är sedan kopplad till ett registreringsnummer i en databas för så kallade good gamers. Ungefär som att ha ett personnummer i Sverige."

"Online-beteendet är alldeles för många gånger "oacceptabelt" - men jag lägger inget ansvar på ungdomarna. Jag lägger allt ansvar på ointresserade vuxna som kategoriskt curlar sina barn/ungdomar och inte sätter regler. Värst är kanske att de troligen inte bryr sig om att vara delaktiga i vad deras barn/ungdomar gör online"

DISKUSSION

Undersökningen visar att trakasserier är vardagsmat inom online-spelandet. Attitydproblemen begränsar framförallt kvinnors rätt och möjlighet att uttrycka sina tankar och idéer öppet. Risken är att spelkulturen stöter bort flickor som hade kunnat tillgodogöra sig en djupare IT- och teknikförståelse. En kompetens som kan påverka val av utbildning och yrkesval.

Frågan om unga arga män har väckts vid ett flertal olika tillfällen i media där diverse teorier har florerat. Många menar att Sverige inte bara är en ledande nation i e-sport utan även hot, kränkningar och sexuella tillmälen. Vi kan nu konstatera att det finns en hel del unga arga bland spelare. Svenskar beteende mot andra nationaliteter håller på att försämra det anseende som Sverige under många år byggt upp inom bland annat ekonomi, politik, sport och litteratur. Man måste fråga sig vad det här kan detta leda till?

Många öppna svar refererar till att det är anonymiteten som ligger till grund för de omfattande påhopp. När Minecraft såldes uppgav frontfiguren Marcus Persson att en av de största anledningarna till försäljningen var att han tröttnat på näthatet. Så vad kan man göra för att lösa attitydproblemen?

På kort sikt måste leverantörer av Internet- och speltjänster ta ett mycket större ansvar då det finns anledning att tro att sexuella trakasserier har en grogrund här.

De som får flest anmärkningar från spelare är de amerikanska företagen Valve och Riot, som levererar speltjänsterna för Counter Strike och League of Legends. Internetleverantörer som Bahnhof agerar djävulens advokat när de vägrar samarbeta med svenska myndigheter. De kan här öka sina intäktsmöjligheter i en kundgrupp som gärna ser sig som anonyma. Anonymiteten som skulle skydda har plötsligt blivit ett föröverskydd där leverantörerna skyddar i anonymitetens namn.

Den svenska regeringen avsatte i juni resurser för att stävja problematiken med det är sannolikt inte tillräckligt avskräckande att avdela resurser till lite olika myndigheter. Vi skulle behöva en nationell räddningsplan för svensk yttrandefrihet och internationellt anseende.

På lång sikt måste alla inblandade parter tillsammans ta initiativ för att lyfta den problematik som finns inom spelvärlden.

Detta initiativ till gemensamt arbete kan göras genom att inrätta ett branschorgan som kan hantera ärenden innan de har blivit polisiära och som kan tjäna som en fog mellan medborgare, leverantörer och polisen. På detta sätt kan vi fortsätta utan att nödvändigtvis förlora samarbetspartners i utvecklingsarbetet. I detta arbete måste man involvera såväl kommersiella som ideella aktörer.

Man måste också våga diskutera anonymiteten. Att spelare som kränker och trakasserar online gömmer sig bakom anonymiteten är välkänt inom spelvärlden. Detta har lett till att ett flertal personer som spelar onlinespel, vare sig det handlar om tidsfördriv eller om att bli professionell, har slutat för att hatet har blivit för påträngande. Idag tas anonymiteten som självklar och är inte en fråga som vi anser är högt prioriterad idag. Vi menar att man måste våga lyfta frågan och väga för- och nackdelar med anonymiteten och se om det finns fog för att den ska finnas kvar i sin nuvarande form. Tillsammans med aktörer inom spelbranschen, myndigheter och andra inom näringsliv och det civila

samhället, måste vi tala om anonymiteten som ett hot mot det fria ordet och rättigheten att kunna spela, utan att få höra glåpord för att man är tjej eller homosexuell.

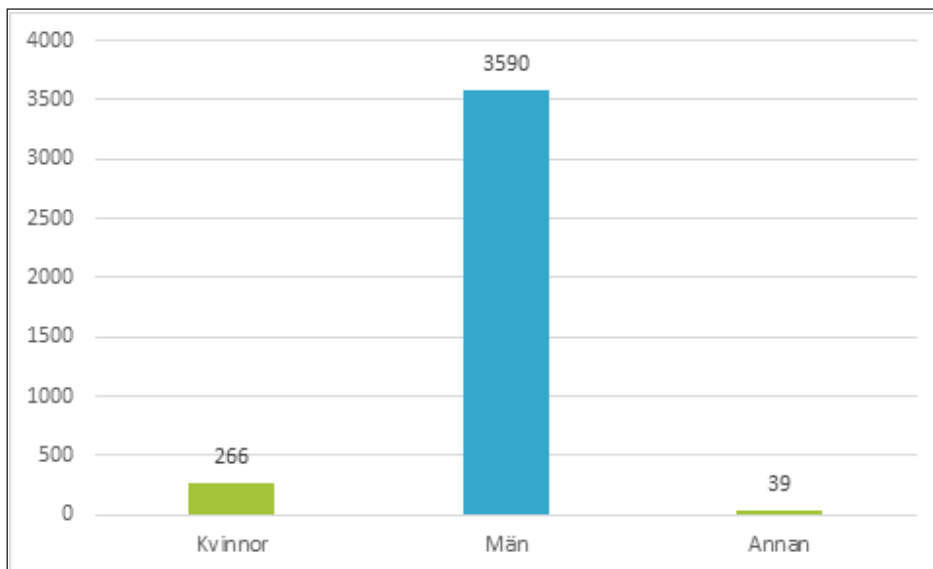
Vad som nu måste göras är att samla alla involverade aktörer i ett slags rättvisemärkt arbete kring spel. Denna rättvisemärkning är något som skulle kunna certifiera aktörer som arbetar preventivt och proaktivt med arbete rörande hot och trakasserier. Detta tror vi skulle vara en tydlig markering för att spelföretag som Valve och Riot tar ett ansvar för att bekämpa de orättvisor och orättfärdigheter som pågår inom onlinespel.

Ett dokument som redan finns framtaget är Code of Conduct som är en slags uppförandekod inom svensk e-sport. Vi menar att Code of Conduct borde användas som ett regelverk och verka för standardisering inom svensk e-sport med fokus på själva sporten, medan en ny organisation skulle arbeta med rättvisearbetet.

Resultatsammanställning av slutna frågor

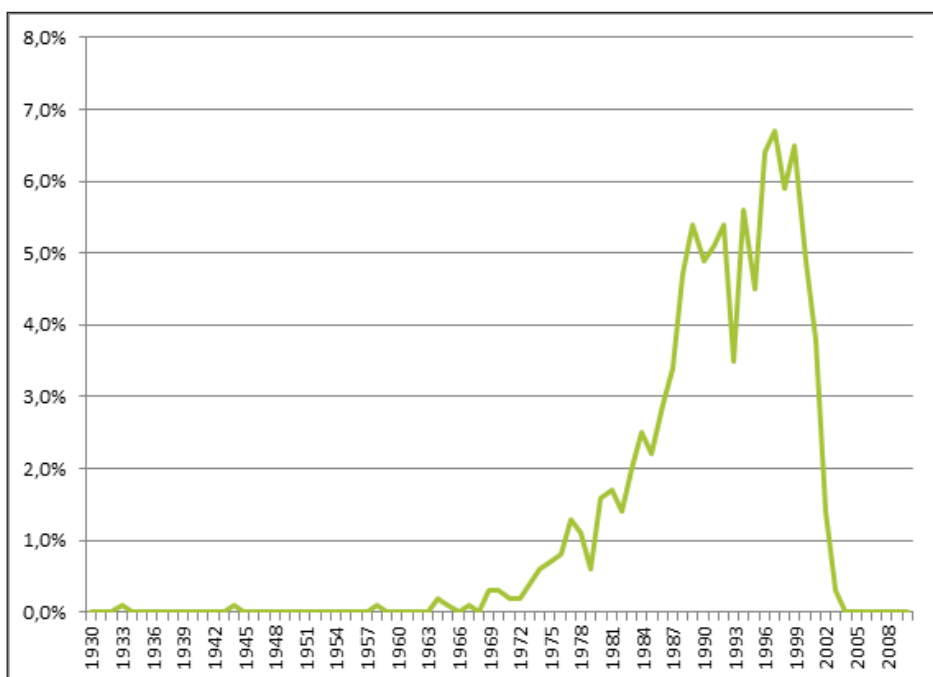
1. KÖN

Totalt 3845 respondenter besvarade fråga 1, av dessa var 3540 män, 266 kvinnor och 39 personer identifierade sig som annan kön. Det motsvarar 92,1 % män, respektive 6,9 % kvinnor och 1 % annan.



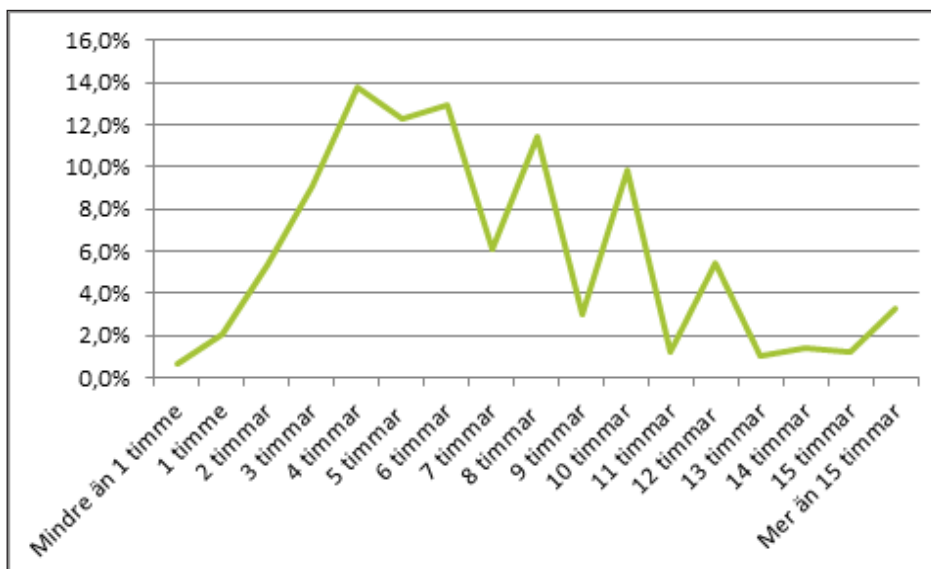
2. ÅLDERSFÖRDELNING

Majoriteten av respondenterna består av personer födda under sent 80-tal och hela 90-talet. Det har funnits ett mindre andel respondenter som är födda tidigt 80-tal och 70-tal.



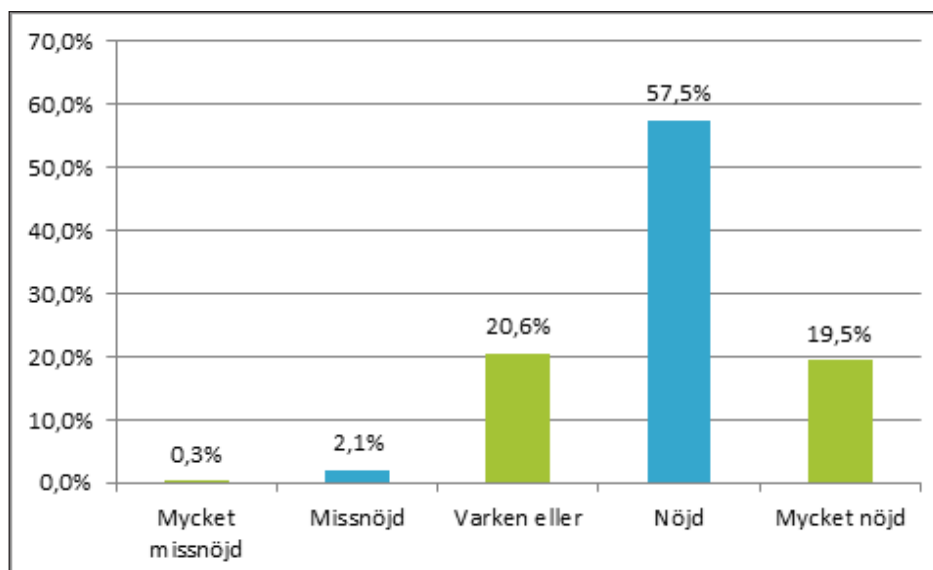
3. HUR MYCKET TID I GENOMSNITT SPENDERAR DU PÅ INTERNET PER DAG?

Majoriteten av respondenterna anger att de i genomsnitt spenderar mellan fyra och sex timmar varje dag på internet. Toppar finns också vid åtta respektive tio timmar där 11,5 % och respektive 10 % anger sitt genomsnitt. 3,3 % av respondenterna anger att de spenderar mer än 15 timmar på internet per dag.



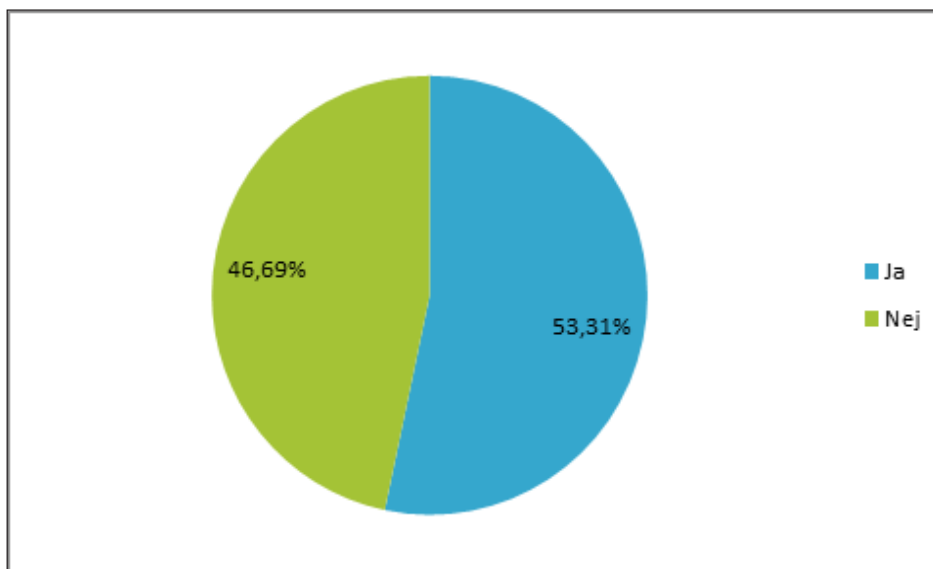
4. TÄNK TILLBAKA PÅ DEN SENASTE VECKAN. HUR SKULLE DU BESKRIVA DITT GENOMSNITTLIGA MÅENDE EFTER EN DAGS INTERNETANVÄNDANDE?

En stor andel av respondenterna, drygt tre av fyra anger att de är nöjda eller mycket nöjda efter en dags internetanvändande. Endast 2,4 % anger att de är missnöjda eller mycket missnöjda. Nästan var femte person är varken nöjda eller missnöjda.



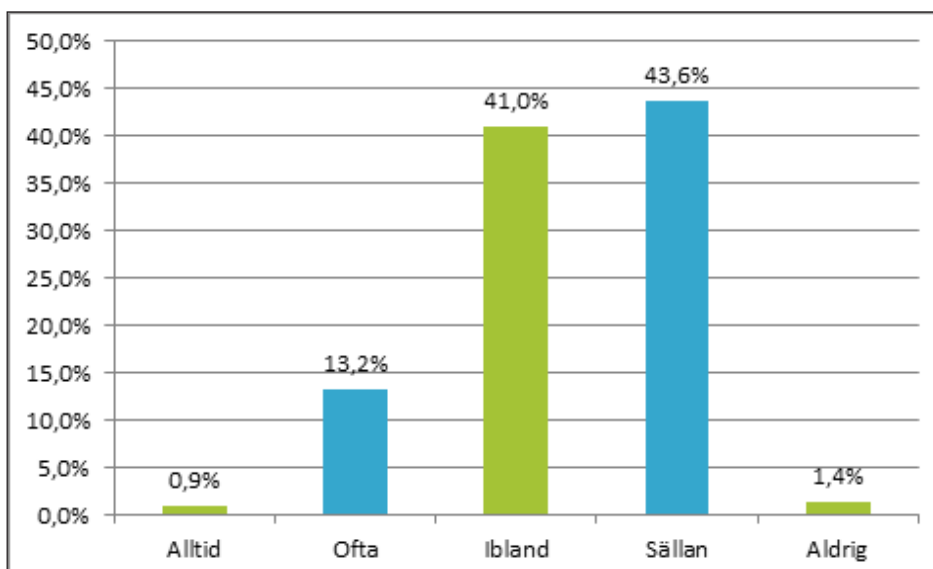
5. HAR DU UPPLEVT ATT DU HAR BLIVIT OSCHYSST BEHANDLAD PÅ NÄTET?

53,3 % av respondenterna uppger att de har blivit oschysst behandlade på internet. Totalt 3845 respondenter besvarade denna fråga.



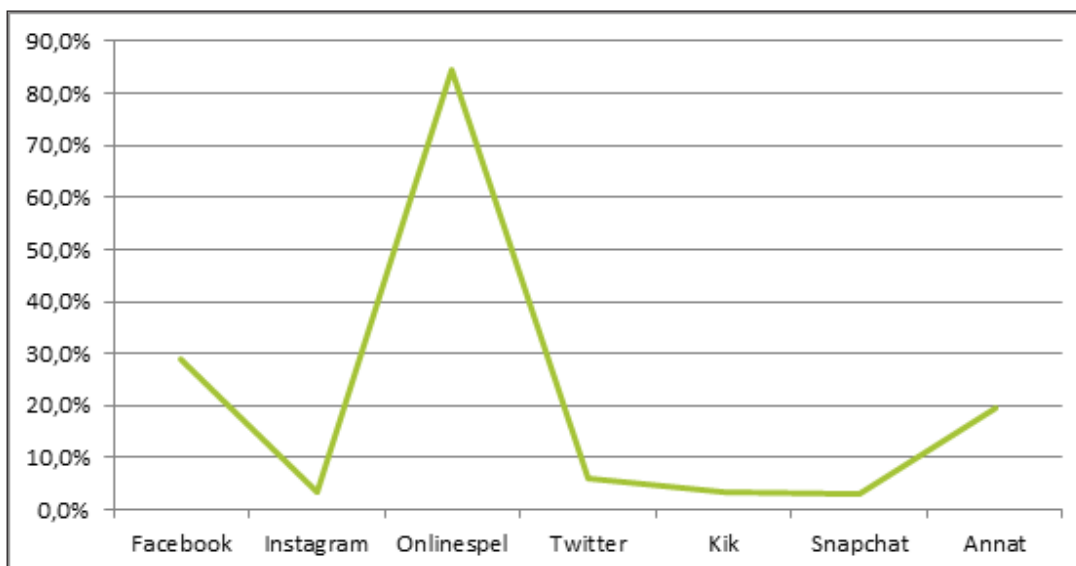
6. HUR OFTA HAR DU UPPLEVT ATT DU HAR BLIVIT OSCHYSST BEHANDLAD ILLA PÅ NÄTET?

Frågorna 6, 7, 8, 9 och 10 är följdfrågor till fråga 5, det är endast de respondenter som svarade JA på fråga 5 som besvarade dessa frågor, därav det lägre antalet respondenter. 13,2 % anger att de ofta blir oschysst behandlade, 41 % att det blir det ibland och 43,6 % blir sällan oschysst behandlade. Totalt 1833 respondenter besvarade denna fråga.



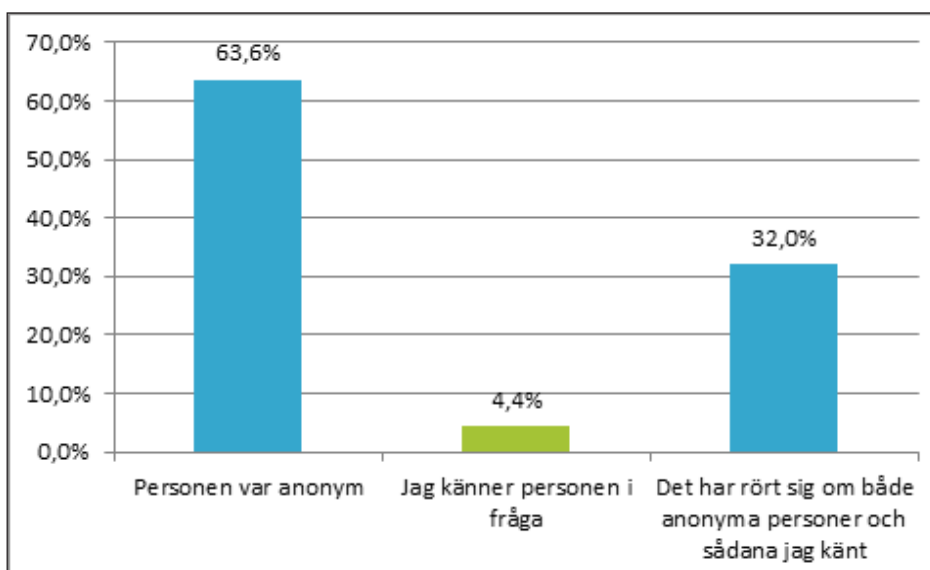
7. I VILKET SAMMANHANG BLEV DU OSCHYSST BEHANDLAD?

I denna fråga hade respondenterna möjlighet att välja flera alternativ. Flest personer uppger att de blivit oschysst behandlade i onlinespel. Vanligt förekommande är också Facebook, där nästan 30 % svarat att Facebook är en av de sociala plattformarna man blivit oschysst behandlad på. Totalt 1830 respondenter besvarade denna fråga.



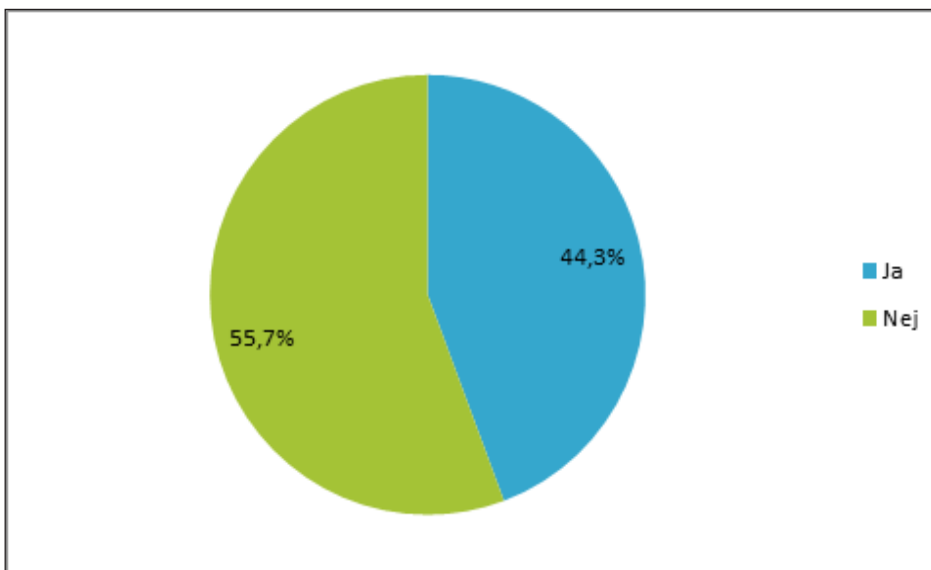
8. KÄNNER DU PERSONEN SOM HAR BEHANDLAT DIG OSCHYSST, ELLER VAR DEN ANONYM?

66,3 % av respondenterna uppger att personen som behandlat denne oschysst har varit anonym. En liten andel på 4,4 %, uppger att man kände personen i fråga. 32 % svarade att det rört sig om både anonyma personer och personer i deras bekantskapskrets. Totalt 1833 respondenter besvarade denna fråga.



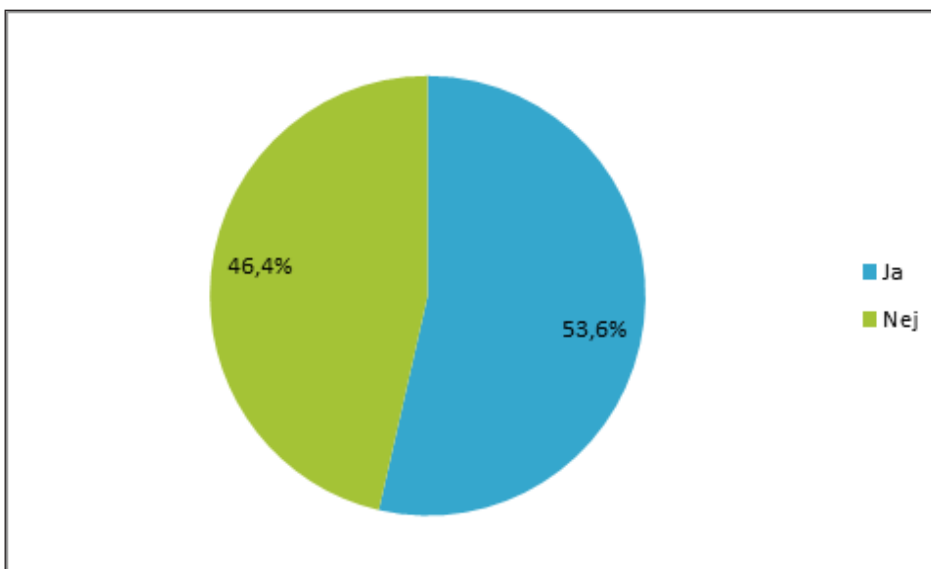
9. UPPLEVER DU ATT DU HAR NÅGONSTANS ATT VÄNDA DIG OM DU HAR BLIVIT ILLA BEHANDLAD PÅ NÄTET?

55,7 % av respondenterna uppger att de inte har någonstans att vända om de blir illa behandlade. 1829 respondenter besvarade denna fråga.



10. ÖNSKAR DU ATT DET FANNS NÅGONSTANS DIT DU KAN VÄNDA DIG?

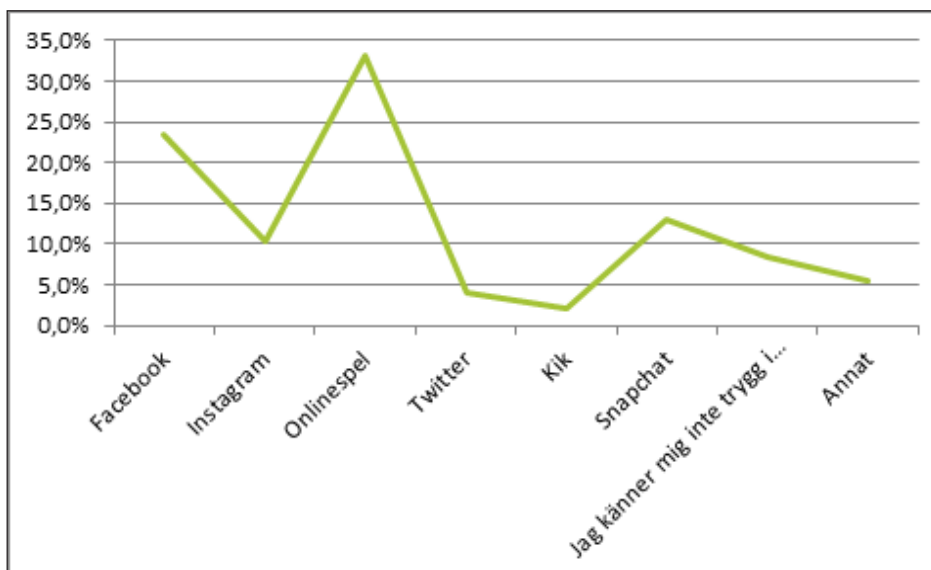
53,6 % av respondenterna önskar att det fanns någonstans att vända sig till när man blir illa behandlad. 1813 respondenter besvarade denna fråga.



11. I VILKEN AV FÖLJANDE PLATTFORMAR KÄNNER DU DIG TRYGGAST?

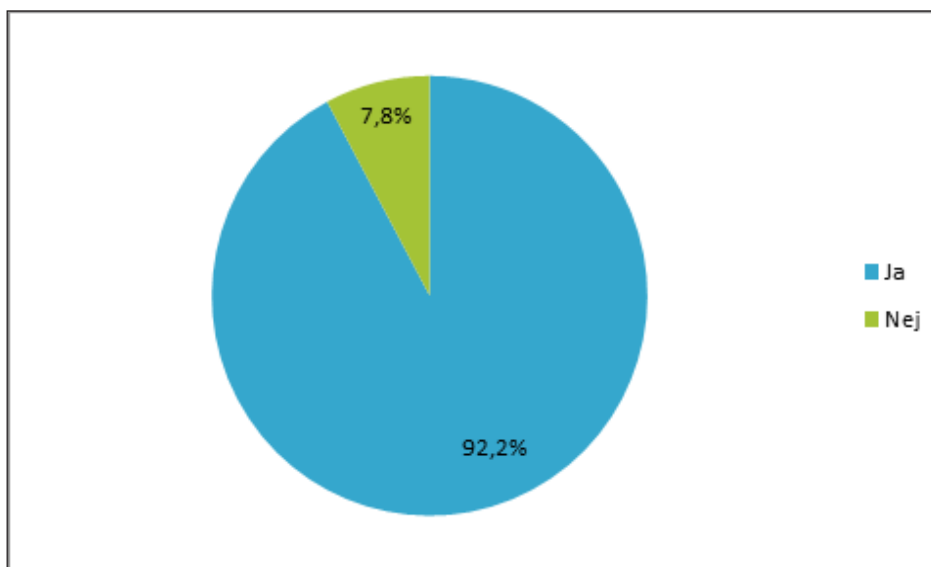
33,2 % av respondenterna uppger att de känner sig tryggast i onlinespel. Facebook, Instagram och Snapchat är andra plattformar som man känner sig mest trygg på.

Drygt 8 % av respondenterna svarar att de inte känner sig trygga i någon av plattformarna. 3845 respondenter besvarade denna fråga.



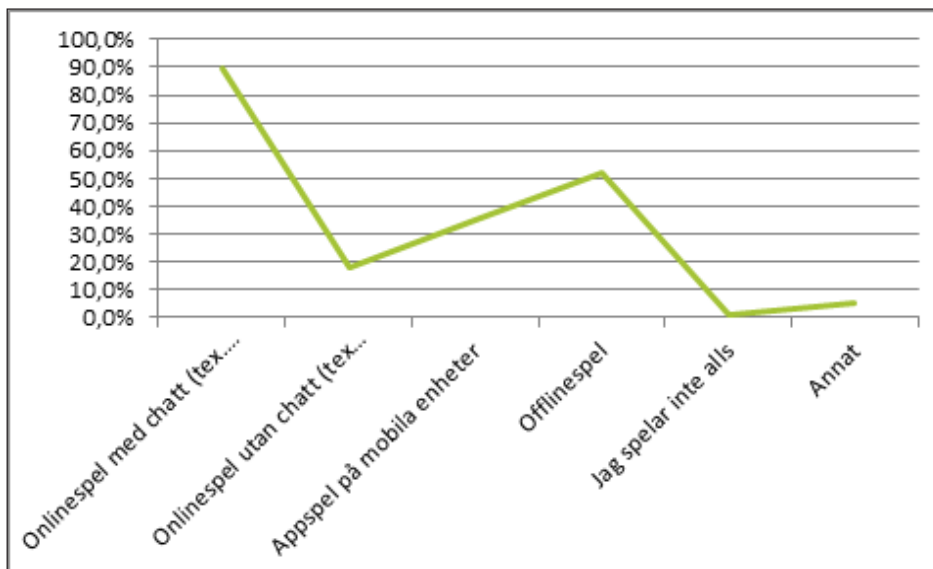
12. SPELAR DU SPEL NÄR DU ÄR UTE PÅ NÄTET?

Så mycket som 92,2 % av respondenterna uppger att de spelar spel när de är ute på nätet. Frågan besvarades av 3845 respondenter.



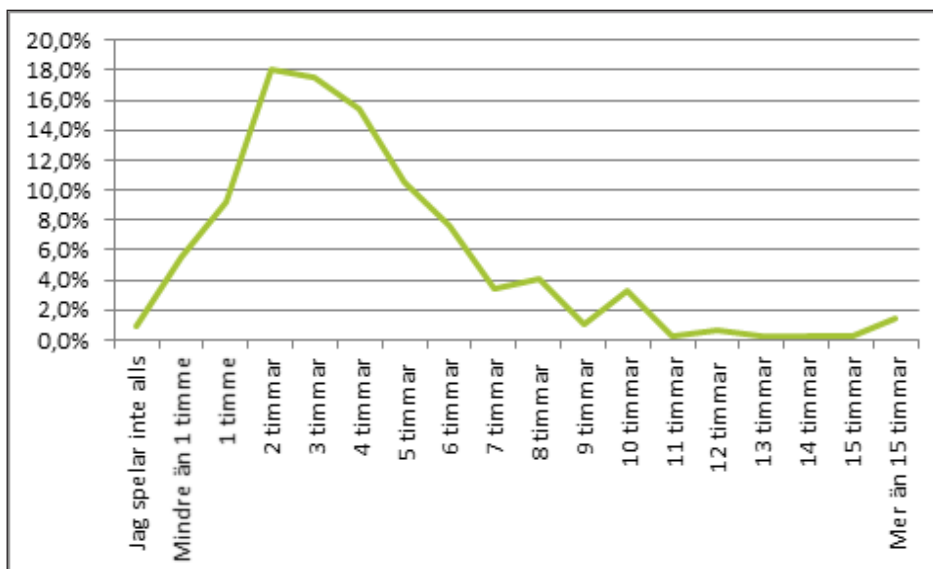
13. VILKA TYPER AV SPEL SPELAR DU?

Respondenterna hade möjlighet att välja flera alternativ. Onlinespel med chatt såsom League of Legends och Counter Strike:Global Offensive är det som spelas mest. Även offlinespel samt appspel är populärt bland respondenterna. 3845 respondenter besvarade denna fråga.



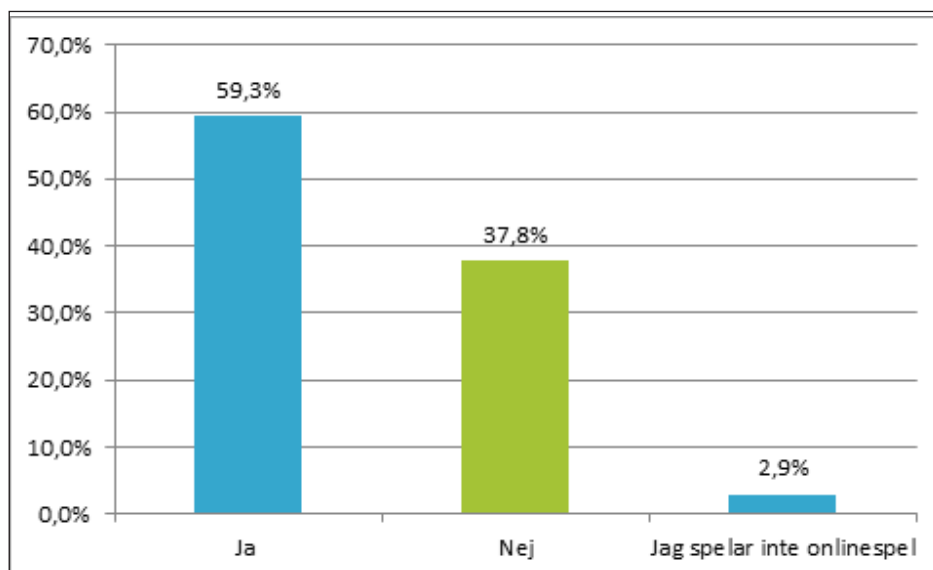
14. UNGEFÄR HUR MYCKET TID UPPSKATTAR DU ATT DU AVSÄTTER ÅT SPELANDET PER DAG? Utgå ifrån en genomsnittlig uppskattning av den senaste veckan.

De flesta av respondenterna spelar uppger att de spelar en till fem timmar om dagen. Detta kan relateras till fråga 3, där man uppgav att man spenderar i genomsnitt mellan fyra och sex timmar om dagen på internet.



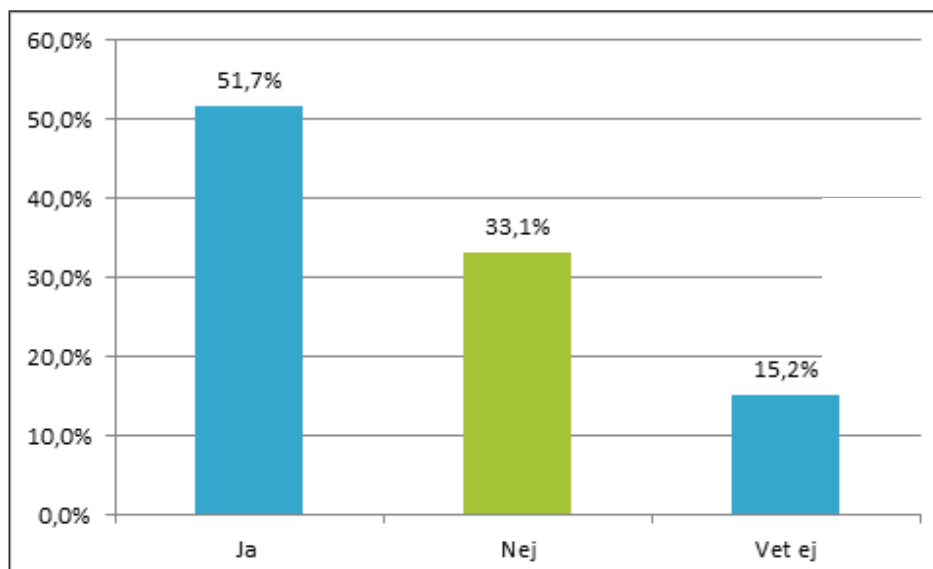
15. HAR DU UPPLEVT ATT DU HAR BLIVIT OSCHYSST BEHANDLAD NÄR DU SPELAT ONLINE?

En stor andel av respondenterna, 59,3 % uppger att de har blivit oschysst behandlade när de spelat online.



16. UPPLEVER DU ATT DET ÄR ETT TUFFARE KLIMAT INOM SPELVÄRLDEN ÄN I ANDRA SAMMANHANG?

Drygt hälften av respondenterna anser att det är ett tuffare klimat inom spelvärlden än vad det är i andra sammanhang. Det här kan till stor del grunda sig i den anonymitet man har inom onlinespel.



Riksförbundet Goodgame

Tullgatan 2 E

252 69 Råå

www.goodgame.se

info@goodgame.se



goodgame

Ansvarig utgivare:

Annelie Persson, Generalsekreterare RF Goodgame

Tack till Alexander Engman och Alexandra Orellana som hjälpt till med enkät och analys.

