



LIVET ONLINE

Spela snällt

Om schysst språk online

Toxiskt språk i onlinespel

Toxiskt och kränkande språk är kommunikation som kan skada, sära eller skapa obehag. Det kan handla om direkta förolämpningar, hot eller nedsättande ord, men också om ironi, sarkasm och andra uttryck som blir kränkande i sitt sammanhang. I onlinespel och spelnära miljöer sker kommunikationen ofta via chatt, röst eller kommentarsfält. Plattformar för livesändning av spel och så kallade spelangränsande plattformar, till exempel Twitch, Discord och Youtube, är nära kopplade till spelkulturen och fungerar som sociala mötesplatser där barn och unga möter både vänner och personer de inte känner.

Forskning och kartläggningar av ungas nätmiljöer visar att spelrelaterade miljöer inte nödvändigtvis har den högsta andelen kommentarer som klassas som direkt toxiska. Samtidigt förekommer ett tufft och hårt språk i dessa miljöer i högre grad än i många andra digitala sammanhang. Särskilt vanligt är svordomar och könsord, framför allt i miljöer där spelande sänds live, såsom på Twitch och Youtube. Detta pekar på en viktig skillnad mellan sådant som mäts som tydligt kränkande och sådant som ingår i en hård jargong. För barn och unga kan den skillnaden dock vara mindre tydlig i vardagen. Ett språk som beskrivs som en

del av kulturen kan ändå bidra till att normalisera kränkningar och göra klimatet mindre tryggt. Det finns flera möjliga förklaringar till att språkbruket i spelmiljöer ofta blir hårt. Spel är ofta tävlingsinriktade och kan väcka starka känslor som frustration och ilska. Kommunikation sker snabbt och ibland utan eftertanke. I vissa miljöer finns också anonymitet, vilket kan innebära att människor uttrycker sig mer hänsynslöst än de skulle göra i ett fysiskt möte. I delar av spelkulturen finns en norm om att en rå jargong hör till. Det kan göra det svårare att dra en tydlig gräns mellan skämt, jargong och kränkning.

Hur det tar sig uttryck och påverkar barn och unga

I onlinespel kan toxiskt språk ta sig många uttryck. Det kan vara direkta förolämpningar eller upprepade negativa kommentarer riktade mot en spelare. Det kan också vara mer indirekt, till exempel genom sarkastiska kommentarer, emojis, bilder eller memes som används för att håna eller förlöjliga andra. Barn och unga beskriver att även korta uttryck och symboler kan upplevas som mycket kränkande beroende på situationen.

Att utsättas för toxiskt språk kan minska spelglädjen och viljan att delta. Det kan också leda till stress, oro och sänkt självkänsla. Vid upprepad utsatthet finns risk för försämrat psykiskt välbefinnande. På ett bredare plan kan ett hårt samtalsklimat innebära att barn och unga vänjer sig vid kränkningar eller själva börjar använda ett mer aggressivt språk. Erfarenheter från barns digitala miljöer visar att hårt språk kan få barn att dra sig undan.

Studier visar att tjejer och killar ofta utsätts på olika sätt i spel. Tjejer möter oftare sexistiska kommentarer och killar upplever hårda normer kring prestation och beteende. Olika grupper i samhället kan dessutom vara olika utsatta för kränkningar och exkludering, exempelvis barn och unga med funktionsnedsättning, hbtqi-personer eller personer med annan etnisk eller religiös bakgrund.

När språket blir hårt eller kränkande finns en risk att vissa drar sig undan, avstår från att delta och känner att de inte hör hemma i gemenskapen. Eftersom spel och spelangränsande plattformar är viktiga arenor för socialt liv och delaktighet är detta en fråga som rör trygghet, inkludering och barns möjlighet att uttrycka sig.

Vad kan minska toxiskt språk i onlinespel?

Ett tryggare klimat i onlinespel förutsätter flera olika insatser. Även om det redan finns tydliga regler för hur användare får bete sig i spel och chattar är ett förslag en mer aktiv moderering och funktioner för rapportering. Det är också viktigt att samtala med barn och unga om språk, respekt och vilka konsekvenser olika uttryck kan få. Förebilder, både vuxna och välkända spelprofiler, har en viktig roll genom att visa att ett respektfullt beteende är möjligt även i miljöer där tempot är högt och tonen ofta är hård. Ökad kunskap om att även ord som sägs på skämt kan såra är en viktig del av det förebyggande arbetet.

Forskning och myndigheters analyser visar att tekniska lösningar är viktiga, men inte tillräckliga i sig. Ett långsiktigt arbete kräver samverkan mellan plattformar, forskning, civilsamhälle och vuxna i barns närhet.

Avslutande budskap – varje ord räknas

Onlinespel är ofta en positiv del av barns och ungas liv. Samtidigt visar samlad kunskap att språkbruket i spel och spelangränsande plattformar ofta är hårt och ibland kränkande. Även om andelen direkt toxiskt språk kan vara låg, kan ett enda ord som sårar få stor betydelse. Ett tryggt och respektfullt språk i spelmiljöer är därför en gemensam angelägenhet. Varje ord räknas.

*Detta faktablad sammanfattar kunskap om toxiskt och kränkande språk i onlinespel. Onlinespel är en del av barns och ungas digitala vardag och en stor del av det bredare digitala landskapet. Faktabladet fokuserar på språkbruk, risker och möjliga vägar framåt. Innehållet bygger på Mediemyndighetens kunskap om barns och ungas medieanvändning samt aktuell forskning, däribland rapporten *Ord som sårar (2024)* från Prinsparets stiftelse med samarbetspartners.*

På Mediemyndighetens webbplats hittar du enkla tips, stöd och material om barns och ungas medievanor – för både vuxna och barn.

Mediemyndigheten följer och analyserar utvecklingen inom medieområdet och om barns och ungas medieanvändning. Myndigheten verkar även för att skydda barn mot skadlig mediepåverkan.

Safer Internet Centre Sverige är en gemensam kraftsamling för barns och ungas trygghet på nätet. Mediemyndigheten driver Safer Internet Centre Sverige tillsammans med barnrättsorganisationerna Bris och ECPAT.



**Medfinansieras av
Europeiska unionen**