

### Hvor udbredt er det?

Internationale undersøgelser viser, at digital mobning blandt online gamere er meget udbredt. Ifølge en amerikansk rapport fra 2023\* har:

- 76% af voksne gamere har oplevet eller været vidne til personlig chikane i spil.
- For børn og teenagere er tallet 67%.

\*Rapporten "Hate and Harassment in Online Gaming" blev foretaget af ADL (Anti-Defamation League) og inkluderede 1.971 amerikanske respondenter i alderen 10-45 år, som gamer mindst én gang om ugen.

En anden undersøgelse fra USA i 2022\* viste, at:

- 56,3% af regelmæssige gamere oplever ukontrollabel vrede mindst én gang om ugen.

\*Undersøgelsen fra Time2Play blev gennemført i august 2022 blandt 1.046 amerikanske deltagere, der spillede mindst 4 timer om ugen. Den gennemsnitlige alder var 28,6 år.

### Definitioner\*

Toxic adfærd forekommer på tværs af alder og køn og både mellem holdspillere og modstander

Toxic adfærd kan finde sted både blandt professionelle og amatørspillere

Ødelæggende spilhandlinger, f.eks. intentionelt at skyde medspillere, hjælpe modstanderen, eller modarbejde holdets strategi.

Mandlige gamere modtager ofte aggressiv tone relateret til performance (dvs dygtighed i spil) mens den aggressive tone overfor kvindelige medspillere ofte er mere kønsspecifik fx "at skrubbe ud i dit køkken"

\*Kilde: Institut for sociologi og socialt arbejde, Aalborg Universitet – <https://www.soc.aau.dk/toxic-adfaerd-i-gaming-miljoet-n74246#>

## Specifikt for kvindelige gamere

- I en undersøgelse af online gamere rapporterede 79,0% af deltagerne, at sexismen er udbredt i online gaming-fællesskabet
- 63,3% af kvinderne rapporterede at være blevet chikaneret, mens de spillede online videospil.

\*Kilde: Sexist attitudes in online video gaming: Development and validation of the Sexism Against Women Gamers Scale in Spanish and English. Psychology of Women Quarterly, 47(3), 320–342. <https://doi.org/10.1177/03616843231162837>

- 59% af kvinder skjuler deres køn, når de spiller online spil for at undgå chikane, ifølge en undersøgelse fra 2021.

Kilde: Reach3 Insights og Lenovo, undersøgelse af 900 kvindelige gamere i USA, Tyskland og Kina

## Hvad siger forskningen?

- Eksperimentelt studie 2023\* med brug af mandlig og kvindelig stemme i gaming, viste at den kvindelige stemme modtager ca. 3 gange så meget toksitet som den mandlige stemme.

\*Kilde: Kuznekoff & Rose 2023

Der hersker en udbredt myte blandt gamere om at den hårde tone er for at få hinanden op på dupperne og spille bedre. Altså en slags aggressiv peptalk. Men studier fra 2018 og 2020 gennemhuller den myte og viser at:

- Holdets performance falder konsekvent så snart en spiller anlligger en toksisk tone.

\*Kilde: Neto et. Al 2018, 2020

## Kendetegn ved Digital Mobning\*

Tonen kan være hårdere online, da deltagerne er skjult bag en skærm.

Mobberne kan være anonyme.

Mobning er ofte usynlig for voksne, da de ikke er til stede på de platforme, hvor mobningen foregår.

\*Kilde: Red Barnet