

**Extremism
i fokus**

Radikalisering i digitala miljöer och förebyggande resurser

Center mot våldsbejakande extremism

Samlad kunskap. Samordnade insatser.

CVE ska stärka det förebyggande arbetet mot våldsbejakande extremism i Sverige, och ytterst förebygga ideologiskt motiverad brottslighet och terrorism. CVE är ett självständigt nationellt center inom Brottsförebyggande rådet (Brå).

Extremism i fokus

CVE:s rapportserie
Extremism i fokus ges ut
fyra gånger per år och
syftar till att sprida kunskap
om aktuella ämnen som rör
våldsbejakande extremism och
rekommendationer för det
förebyggande arbetet.

Innehåll

Radikalisering i digitala miljöer och förebyggande resurser	4
Inledning	4
Begrepp	4
DEL 1: Digitala miljöer och radikalisering online	5
Radikalisering i digitala miljöer	6
Algoritmer, filterbubblor och ekokammare	6
Gaming	7
Gamification	7
DEL 2: Trygg digital uppväxt	9
Olika fokus för olika åldersgrupper	10
Kampanjer på sociala medier	10
Implementering i andra kommuner	11
DEL 3: Digitala resurser	12
Arbeta med digital kompetens	13
Pedagogiska spel – Mediemyndigheten	13
Digitala lektioner – Internetstiftelsen	13
Gamers guide – Myndigheten för psykologiskt försvar	14
Kunskapshöjande om unga och digitala miljöer	14
Faktabladsserie – Livet online	14
Digitala utbildningar	15
Initiativ för unga	15
Stöd för ensamma unga män med risk att hamna i extremistiska miljöer	15
Trygga kanaler för unga på Discord	16
Ecpat	16
Nordic Navigator	17
Internationella digitala resurser	17
Samtalsguide om manosfären	17
EU:s resurser för lärare	18
Förstå gaming	18
Slutord	19
Referenser i urval	20

Radikalisering i digitala miljöer och förebyggande resurser

Inledning

Center mot våldsbejakande extremism (CVE) har sett att flera yrkesgrupper har behov av att förstå och hitta verktyg för att arbeta mot radikalisering online. År 2023 startade CVE ett gamingnätverk där vi samlar aktörer inom civilsamhället, myndigheter, spelföretag och akademien i syfte att tillsammans diskutera, klargöra roller och hitta lösningar. År 2025 genomförde CVE en konferens om våldsbejakande extremism på spel- och spelangränsande plattformar och ytterligare en konferens ska genomföras i oktober 2026.

I den här skriften beskriver vi hur radikalisering och våldsbejakande extremism förhåller sig till digitala miljöer och ger exempel på hur en kommun har arbetat med frågan. Avslutningsvis kommer en sammanställning av resurser för att förebygga radikalisering online i form av digitala verktyg, spel, faktablad och utbildningar som finns tillgängliga för yrkesverksamma och unga.

Begrepp

Våldsbejakande extremism är ett samlingsbegrepp för rörelser, ideologier eller miljöer som inte accepterar en demokratisk samhällsordning och grundlags-skyddade fri- och rättigheter. Våldsbejakande extremister ser våld och brott som legitima metoder för att uppnå sina ideologiska mål.

Radikalisering används för att beskriva hur en person blir en extremist. Begreppet avser att beskriva den komplexa process genom vilken en person antar vissa idéer som kan leda till bejakande eller användningen av våld utifrån ideologiska övertygelser.

Digitala miljöer är ett begrepp som avser alla de tekniska rum som finns. Det inkluderar bland annat digitala medier, webbplatser för handel och undervisning samt digitala verktyg som används i det dagliga arbetet.

Digitala medier avser all form av media som sprids genom teknik, vilket inkluderar både underhållning, kommunikation och information. Digitala medier är ett brett begrepp, men används främst för att beskriva delar av internet där individer kan kommunicera med varandra på olika sätt.

DEL 1

Digitala miljöer och radikalisering online

Enligt Internetstiftelsens rapport *Svenskarna och internet 2025* använder 86 procent av unga mellan 8 och 19 år sociala medier dagligen. Mediemyndighetens rapport *Ungar och medier 2025* visar att cirka 60 procent av unga mellan 9 och 18 år spelar någon form av spel. Digitala miljöer är viktiga och integrerade i ungas vardag. De ger glädje, gemenskap och vänskap. Samtidigt förekommer också hat, manipulation och desinformation i digitala miljöer. Detta utnyttjas bland annat av våldsbejakande extremister och andra kriminella aktörer.

Radikalisering i digitala miljöer sker sällan enbart online, utan drivs av intryck från både digitala och fysiska miljöer. Digitala plattformar kan dock bidra till att underlätta radikalisering. Segerstedtinstitutet beskriver det i sin rapport *Onlineradikalisering* som att internet kan "förstärka, fördjupa och påskynda redan pågående processer". De som är aktiva i extremistiska onlinemiljöer är ofta även aktiva i fysiska miljöer, och de underliggande orsakerna samt risk- och skyddsfaktorerna är desamma. Men det finns även unika aspekter av hur det digitala påverkar radikalisering.

Radikalisering i digitala miljöer

Radikalisering i digitala miljöer är inte något nytt fenomen. Enligt Newhouse och Kowert skapades den digitalt aktiva vitmaktgruppen Aryan Nations Liberty Net redan 1984. På 1990-talet använde sig al-Qaida av internet för rekrytering och för att sprida propaganda. Under tidiga 2000-talet skapades spel som avbildade skolskjutningar och terroristattacker. I takt med att fler är online används digitala miljöer också för rekrytering och bidrar till radikalisering. Algoritmerna på sociala medieplattformar har utvecklats och information sprids allt snabbare. Radikalisering online följer digitaliseringens utveckling.

Internet har bidragit till att underlätta radikalisering genom tillgången till propaganda, manifest, våldsmaterial och instruktionshandböcker. Det är också lättare att hitta personer med liknande åsikter som en själv och hämta inspiration från tidigare gärningspersoner. Spridningen av material och idéer går snabbare, dels för att det kan nå en större publik, dels för att det psykologiskt kan bli lättare att dela extremistiskt material genom anonymitet och enkla tangenttryck. Internationella plattformar har även gjort att våldsbejakande extremistiska grupper påverkas mindre av geografiska begränsningar.

Algoritmer, filterbubblor och ekokammare

På många av de mest använda digitala plattformarna används algoritmer som styr vad vi ser online. Det påverkas av vad vi följer eller vilket innehåll vi engagerar oss i. Med engagemang menas att man kommenterar, gillar, tittar länge på något innehåll eller delar vidare materialet. För att få användaren att vilja engagera sig och stanna kvar på plattformen krävs innehåll som väcker starka känslor. Därför är det sådant innehåll vi får upp på plattformarna. Det leder till en normaliseringsprocess där det krävs alltmer kontroversiellt innehåll för att väcka en kraftfull reaktion hos användaren. Ofta är de kontroversiella inläggen förklädda till skämt eller memes (en idé, bild, video eller text med humor eller igenkänning som sprids snabbt online), vilket gör det lättare att ta till sig informationen eller vifta bort det som "bara ett skämt". När en användare engagerar sig i inlägget bidrar den underliggande meningen i skämtet till att algoritmen rekommenderar mer av samma innehåll. Till slut blir majoriteten av innehållet i ens flöde inom samma tema och det skapas en så kallad filterbubbla. Det man matas med är det som stämmer överens med ens egna åsikter och intressen, vilket kan driva på en individs radikaliseringsprocess.¹

Internet bidrar även till att det är lättare att hitta likasinnade, både genom algoritmer

¹ Det råder dock delad mening om begreppet filterbubblor och dess funktion. Vissa forskare pekar på att internet också ökar exponeringen för olika perspektiv, att viralt innehåll bryter igenom bubblor och att effekterna på samhällsnivå verkar begränsade. Mer information finns på [Internetstiftelsens webbplats](#).

och genom att aktivt söka upp personer med samma åsikter som en själv. Tillsammans skapar de ett sammanhang med gemensamma termer och skämt – en gemenskap som baseras på exkludering av de som inte förstår jargongen. Genom att endast vara i forum med personer som tänker likadant skapas det en så kallad ekokammare, där ens åsikter ständigt bekräftas. Individerna blir då mindre exponerade för olika typer av information (sann eller falsk) som går emot deras egen världsbild.

Gaming

En stor del av världens befolkning spelar digitala spel (gejmar) tillsammans med andra, både med vänner som man har träffat och individer man inte känner sedan tidigare. Gaming skapar en gemenskap och tillit där man har ett gemensamt mål och måste samarbeta för att ta sig vidare. Ofta är det nödvändigt att koordinera sig genom tal och skrift i chattar. I de flesta fall är gamingen och samarbetet positivt, där individer kan få nya vänner och utveckla sin samarbetsförmåga. Men det finns även nackdelar med närheten till okända människor – tilliten och gemenskapen som byggs i gaming kan utnyttjas.

Konversationerna om spelet, blandat med skämt och vardagligheter, ger en sorts försprång in i en djupare relation. Det underlättar för rekrytering och påverkan på individerna. Samtalen börjar oftast med skämt och memes, innan det övergår till ett mer ideologiskt eller våldsamt tonläge. Terroristorganisationer eller våldsbejakande extremistgrupper kan använda gaming genom att modifiera existerande spel eller skapa nya spel som överensstämmer med deras mål och syften, till exempel spel där man skapar koncentrationsläger eller utför terroristattacker. Men framför allt använder de gaming genom att vara aktiva på spelplattformar och spelgränsande plattformar, som Discord, Twitch och andra forum där spelare pratar med varandra utanför själva spelet. Användandet kan vara både organiskt, genom att de gillar att spela, eller mer strategiskt.

Gamification

Förutom att individer kan få kontakt med varandra används gaming på olika sätt inom våldsbejakande extremism. Ett välkänt fenomen är gamification, eller spelifiering, som används i allt från marknadsföring och bonusprogram till våldsdåd och propaganda. Förenklat innebär gamification att man använder speldesign och spelelement i sammanhang utanför spel, till exempel olika typer av utmaningar, tävlingar och poängsystem för att nå högre nivåer och få belöningar. Inom våldsbejakande extremistiska miljöer kan det innebära att man måste samla poäng för att få högre status inom gruppen, till exempel genom att begå brott. Det finns även poängtabeller i olika forum där individer som utför våldsdåd eller terroristattacker hamnar högre upp i tabellen för varje person de har dödat. Belöningar och poängtabeller kan ge en

känsla av tillfredsställelse för en individ, oavsett om det sker inom marknadsföring eller våldsbejakande extremism.

Gamification inkluderar också spelens estetiska uttryck som används för att skapa en gemenskap. Det kan innebära att man använder termer och memes som har uppstått inom gamingvärlden. Sedan terrorattacken 2019 i Christchurch på Nya Zeeland syns en ökning av livesända attacker med så kallade förstapersonsskjutare. Genom att sända via en kamera på huvudet får man uppfattningen att man ser attacken genom gärningspersonens ögon, likt i många skjutspel. Genom att använda ett förstapersonsperspektiv – där kameran imiterar hur en person själv skulle se och uppleva situationen – skapas en form av visuell igenkänning. Den här igenkänningen kan göra att både gärningspersonen och den som tittar upplever våldet som mer abstrakt eller överkligt. Perspektivet kan bidra till en känsla av distans, där handlingarna framstår som mindre direkta eller personliga, ungefär som i ett dataspel.

Mot denna bakgrund vill vi lyfta fram en kommun som har byggt upp, utvecklat och inspirerat andra kommuner i sitt arbete med att skapa en tryggare digital gemenskap.

DEL 2

Trygg digital uppväxt

För fyra år sedan upplevde Kungsbacka kommun att frågan om den digitala tryggheten föll mellan stolarna. Ansvaret för att förebygga digital utsatthet bollades runt mellan skola, vårdnadshavare, polisen och spelplattformar, där ingen av aktörerna tog fullt ansvar. Kommunen ansåg att det inte är endast en aktör som har ansvaret, utan att det är ett samhällsansvar där flera aktörer måste samverka för att säkra alla barns rätt till en trygg digital uppväxt – oavsett vilken skola de går på och vilken vårdnadshavare de har.

Konceptet Trygg digital uppväxt är idag en integrerad del av kommunens arbete och omfattar vålds- och brottsförebyggande insatser samt föräldrastöd och suicidprevention. Målet är att öka kunskapen hos alla vuxna som möter eller fattar beslut om unga, inklusive rättsväsendet, vårdnadshavare, trossamfund, seniorverksamheter, politiker, tandläkare, BUP och andra delar av civilsamhället. Det går inte att särskilja digitala miljöer från fysiska miljöer. Arbetet med Trygg digital uppväxt ska därför inte ses som en separat fråga, utan som ett verktyg för att få med perspektivet genomgående i de frågor som kommunerna redan arbetar med.

Olika fokus för olika åldersgrupper

Arbetet med Trygg digital uppväxt inkluderar bland annat en bredare kunskapshöjning hos vuxna som möter barn och unga i sitt arbete. Målet är att alla, oavsett vilken roll de har, ska känna att de har tillräcklig kunskap för att ta samtalen med unga om deras närvaro i digitala miljöer. Arbetet inkluderar även kampanjer som riktar sig till unga och vårdnadshavare, samt stöd för att ta fram rutiner för arbetsplatser som kommer i kontakt med unga.

Det finns också kunskapsinsatser som riktar sig till yrkesverksamma och som är anpassade för att möta barn i olika åldrar. För åldersgruppen 3–6 år handlar det främst om barns och vuxnas medvetenhet om att barn inte har någon skyldighet att vara med på bild på sociala medier, även om det är föräldrarnas sociala medier. De får bestämma själva. På låg- och mellanstadiet ligger fokus mer på hemligheter i digitala miljöer, vad som är bra och dåliga hemligheter och vad man bör prata med en vuxen om. För högstadiet och gymnasiet ligger fokus delvis på sexuell exploatering online. Grunden som läggs redan när barnen är tre år bidrar till att de från en tidig ålder får kunskap om rättigheter och skyldigheter som bidrar till tryggare digitala miljöer även när de blir äldre.

Det som började med ett fokus på sexuell utsatthet online har vuxit sig större och Kungsbacka kommun har inkluderat gängkriminalitet och rekrytering i sitt arbete. I år inkluderar de initiativet Flöden som fångar, som får sitt startskott vid kommunens konferens i november 2026. Flöden som fångar radikaliserings och hur algoritmer påverkar unga.

Kommunen satsar på att öka kunskapen hos yrkesverksamma och vårdnadshavare för att kunna ta samtal om svåra frågor kring digital trygghet i ett bredare sammanhang, vilket även ger dem verktyg för att prata om mer riktade ämnen. Genom att inledningsvis prata om generell trygghet i digitala miljöer ser kommunen att det är lättare att öppna upp samtalet om specifika ämnen som annars kan vara laddade, till exempel våldsbejakande extremism.

Kampanjer på sociala medier

Kungsbacka kommun har även haft kampanjer på både Snapchat och Tiktok, där de riktar sig till unga i åldrarna 13–20 år. Kampanjerna har fokuserat på sexuell exploatering, sexuella övergrepp och gängrekrytering. Där har det funnits möjlighet för användarna att klicka sig vidare för att få tips, stöd och information om dessa fenomen. Kampanjerna har nått runt 90 000 unga så här långt enligt kommunens kontakter vi samtalat med. 450–900 av dessa ungdomar har klickat sig vidare till kommunens webbplats för att få mer information. Kommunens kampanj om grooming, riktad till vårdnadshavare, fick omkring en kvarts miljon visningar och 3 500 personer som klickade för att få mer information om stöd och hjälp på kommunens webbplats. Kungsbacka kommun ser att de får mycket större genomslag genom att söka sig till nya arenor där de kan fånga upp unga på ett mer effektivt sätt.

Implementering i andra kommuner

Kungsbacka kommun uppmuntrar fler att implementera Trygg digital uppväxt i sina kommuner, men att sätta sin egen prägel på det. De hjälper kommuner att komma igång med arbetet och använda materialet som redan har tagits fram. Representanter från Kungsbacka säger att kommunerna måste hjälpas åt att komma framåt i arbetet och använda de verktyg som redan finns. De vill att deras material ska få vidare spridning och att andra kommuner ska kunna använda sin kommunlogga när de delar med sig av Kungsbacka kommuns material Trygg digital uppväxt.

Strukturen i Trygg digital uppväxt gör det enkelt för andra kommuner att kopiera materialet och göra det till sitt eget. Beroende på kommunens storlek och vilka resurser de har på plats kan de fokusera på olika områden. Man kan se Trygg digital uppväxt som ett färdigt paket som kan användas och anpassas till alla kommuner – stora som små. Hittills har omkring 15 andra kommuner implementerat Trygg digital uppväxt, bland annat Tjörns kommun, Varbergs kommun och Göteborgs stad. Ytterligare ett par kommuner är i processen att börja arbeta med initiativet.

[Digital trygg uppväxt | Kungsbacka kommun](#)

DEL 3

Digitala resurser

I Folkhälsomyndighetens rapport Digitala medier och barns och ungas hälsa och i Mediemyndighetens rapport Barns och ungas strategier online framkommer det att många barn och unga vill prata mer om sitt internetanvändande med vuxna. De vill även ha vägledning om hur de kan använda internet på ett tryggt sätt, samt regler för vad de får använda och hur. De känner dock att vuxna inte är intresserade eller att de ofta har en negativ inställning till det digitala. Samtalen utgår ofta från ett vuxet perspektiv och från vad vuxna anser vara viktigt, utan att försöka förstå hur unga upplever sitt internetanvändande.

När de unga känner att de vuxna inte förstår eller inte är intresserade slutar de prata om sitt internetanvändande – både om negativa och positiva erfarenheter. I studier framkommer det att de unga inte tycker att vuxna behöver veta allt, men att de ska visa intresse och vilja lyssna och lära sig. Senare i den här skriften presenterar vi ett urval av resurser för yrkesverksamma om digital kompetens och kunskapshöjning för att öka intresset och känna sig tryggare i att ha samtal om detta. Vi presenterar även ett antal resurser som är tillgängliga för unga.

Arbeta med digital kompetens

Även om digitala plattformar kräver ett större ansvarstagande av sina användare, är det bra att hjälpa unga att bygga upp sin motståndskraft inför vad de ser i digitala miljöer genom att öka deras digitala kompetens. Digital kompetens innefattar många olika delar. Dels handlar det om att förstå hur plattformar och algoritmer är uppbyggda för att påverka flöden i sociala medier, dels om att veta hur man kan använda internet och digitala verktyg. Att arbeta med digital kompetens innebär också att träna på källkritik och hur olika aktörer gynnas av att sprida olika typer av information med hjälp av AI, bottar och verkliga personer. Digital kompetens innefattar alltså allt som gör att man kan använda internet och digitala verktyg på ett effektivt, säkert och kritiskt sätt.

Sedan 2017 är digital kompetens en del av läroplanen för grundskolan, men insatserna varierar mellan kommuner, skolor och enskilda lärare. Det finns flera guider som ger konkreta lektioner och övningar att implementera i sina ämnen utan att förkunskaper krävs. Nedan följer ett urval av resurser.

Pedagogiska spel – Mediemyndigheten

Spel kan vara ett kul och enkelt sätt för unga att höja sin digitala kompetens. Mediemyndigheten har därför samlat kostnadsfria pedagogiska spel som kan användas av både skolor och vårdnadshavare tillsammans med barnen. Samlingen inkluderar spel om hur politik används för att spä på klyftor i samhället, hur desinformation sprids, källkritik och tryggt onlinebeteende. Det finns spel för barn från förskoleåldern till högstadie- och gymnasieåldern. Det finns även spel på andra språk än svenska.

[Pedagogiska spel | Mediemyndigheten](#)

Digitala lektioner – Internetstiftelsen

Internetstiftelsen har tillsammans med lärare och pedagoger tagit fram materialet Digitala lektioner. Det är kostnadsfria lektionspaket för de digitala ämnesområdena källkritik, värdegrund, teknik, programmering och digitalisering. Lektionspaketen är uppdelade utifrån ålder och skolämne. Det finns lektioner från förskoleklass upp till nian som passar inom ämnen som bild, svenska och hem- och konsumentkunskap. Paketen varierar i antal lektioner men alla utgår från läroplanen och det finns en lärarhandledning för varje ämnesområde. För den som vill lära sig mer om digital kompetens och hur man kan arbeta med detta i skolor finns det även en podcast och fortbildningsserier.

[Digitala lektioner | Internetstiftelsen](#)

Gamers guide – Myndigheten för psykologiskt försvar

Myndigheten för psykologiskt försvar har tagit fram Gamers guide, en handledning om spel, digital källkritik och informationspåverkan riktad till lärare på högstadiet, gymnasiet och vuxenutbildningar. Guiden består av sex fiktiva scenarier med fokus på spel- och spelangränsande plattformar, med tillhörande diskussionsfrågor och fördjupande förklaringar till övningarna. Scenarierna inkluderar bland annat påverkan från främmande makter genom speldesign, hur spel utnyttjas för att sprida propaganda samt hur spel- och spelangränsande plattformar fungerar som arenor för ideologisk påverkan. Diskussionerna beräknas ta mellan 60 och 120 minuter, beroende på hur många scenarier man väljer.

[Gamers Guide | Myndigheten för psykologiskt försvar](#)

Kunskapshöjande om unga och digitala miljöer

Det kan kännas svårt att ha samtal med unga om internetanvändning när man inte känner att man har tillräcklig kunskap, men många unga vill ha samtal, oavsett hur mycket den vuxna kan om ämnet sedan tidigare. I CVE:s metodstöd, Att stärka det förebyggande arbetet mot våldsbejakande extremism, finns förslag på frågor för att inleda samtal om barn och ungas internetvanor.

Att prata med unga om det digitala är kunskapshöjande i sig, eftersom man direkt får höra från experterna – de som är aktiva i digitala miljöer. Men genom att själv ha en grundkunskap kan det bli lättare att ha samtal och lära sig av de yngre. Nedan presenteras ett urval av kunskapshöjande material och resurser.

Faktabladsserie – Livet online

Mediemyndigheten har tagit fram faktablad som presenterar olika ämnen på ett enkelt sätt. Faktabladen är riktade till yrkesverksamma och vårdnadshavare för att höja kunskapen och skapa trygghet i att ha samtal med unga om vad de ser och upplever online. Ämnena inkluderar vad AI är och hur algoritmer, filterbubblor och ekokammare fungerar. Det är gratis att ladda ner faktabladen på Mediemyndighetens webbplats. Faktabladen finns tillgängliga på svenska, engelska, arabiska och somaliska.

[Faktabladserie – Livet online | Mediemyndigheten](#)

Digitala utbildningar

Bris erbjuder ett flertal digitala kurser och föreläsningar för yrkesverksamma som möter unga i sitt arbete. Bland annat har Bris kursen Att vara ett stöd i barns digitala vardag, som riktar sig till vuxna som är viktiga i barns liv – både professionellt och privat. Kursens fokus är på hur man kan finnas där för barnen och föra samtal om det digitala utan att lägga in egna värderingar. Barn kan må både bra och dåligt av internet och kursens utgångspunkt är att det viktiga är att barn känner att de kan prata med en vuxen om båda delarna.

[Digitala utbildningar | Bris](#)

Initiativ för unga

I det förebyggande arbetet räcker det ofta inte att teoretiskt lära sig om digital kompetens och trygghet. Det är också viktigt att möta unga där de själva är i digitala miljöer. Det finns flera organisationer som skapar utrymme för unga online, där de på ett tryggt sätt kan prata med andra, spela tillsammans och få stöd. Genom att ha trygga vuxna på spel- och spelangränsande plattformar och i sociala medier kan risken minska för rekryteringsförsök och exponering av hat och desinformation som kan leda till radikaliserings. Det finns flera resurser för unga online. Nedan följer ett urval av dem.

Stöd för ensamma unga män med risk att hamna i extremistiska miljöer

Stiftelsen 1825 erbjuder individuella samtal och gruppsamtal för killar i åldrarna 18–25 som mår dåligt. Sedan september 2025 har stiftelsen, finansierad av Jämställdhetsmyndigheten, drivit projektet Stöd för ensamma unga män med risk att hamna i extremistiska miljöer. Projektet fokuserar på unga män som riskerar att radikaliserar i kvinnofientliga digitala miljöer. Genom uppsökande arbete online erbjuder de kostnadsfria stödsamtal till unga män som de bedömer har en ökad risk att radikaliserar. Projektet är en del av deras satsning Plats för unga män. Samarbetet med Jämställdhetsmyndigheten har nu nått sitt slut, men arbetet kommer att fortsätta och integreras i deras ordinarie verksamhet.

[Webbinarium: Unga män, ensamhet & digitalt kvinnohat | Stiftelsen 1825](#)

[Stiftelsen 1825 | Webbplats](#)

Trygga kanaler för unga på Discord

Många unga använder idag kommunikationsplattformen Discord som är gratis och låter användare prata via text, röst och video. För många unga kan Discord bidra till en gemenskap med personer runt om i världen, men det kan också vara en plats för otrygghet, hat och diskriminering. För personer som spelar spel online med andra är Discord ofta en central del. Därför har flera organisationer valt att ha egna kanaler där de erbjuder en trygg plats för en modererad gemenskap. Riksförbundet Attention har exempelvis en Discordkanal för unga med NPF-diagnoser. Där kan de samtala om livet, både högt och lågt. I kanalen anordnas även spelkvällar varannan torsdagskväll. Under Kevlaret, en organisation för killars och unga mäns psykiska hälsa och gemenskap, finns också en Discordkanal för killar. Där träffas de för spel, råd och samtal om livet. Rädda Barnen har tillsammans med Länsförsäkringar skapat initiativet Digitala Trygghetsvärdar. De digitala trygghetsvärdarna är aktiva på olika offentliga servrar på Discord för att skapa trygga miljöer för gaming.

[Riksförbundet Attention | Webbplats](#)

[Under kevlaret | Gemenskap för killar-på discord](#)

[Digitala trygghetsvärdar | Rädda barnen](#)

Ecpat

I vissa extremistiska digitala miljöer förekommer användningen av sexuella övergrepp och övergreppsmaterial som ett påtryckningsmedel. Det kan börja med att en person själv skickar en intim bild eller blir tvingad till det, och bilden kan sedan spridas inom nätverken eller användas som utpressningsmaterial för att förmå personen att begå brott. Till Ecpat kan unga höra av sig om de har blivit utsatta för sexuella övergrepp eller ofredande. Ecpat har även resurser för att få bort oönskade nakenbilder online.

[Ecpat | Webbplats](#)

Nordic Navigator

Nordic Navigator erbjuder vägledning till en mängd olika resurser som utbildningsmaterial, spel och metodstöd från Danmark, Sverige, Finland och Island som förebygger nätmobbning, sexuella trakasserier, toxisk kultur och andra riskbeteenden. Verktöget har en intersektionell grund och kan användas för att hitta resurser från hela Norden som bemöter specifika problem med rötter i exempelvis rasism, kvinnohat, homofobi, transfobi, klassförakt och funkofofi. Det rymmer många format såsom undervisningsmaterial, spel, filmer, kampanjer, handböcker, stödlinjer, nedtagningsguider, webbplatser, antiradikaliseringssinitiativ, poddar och onlinegemenskaper. Nordic Navigator erbjuder verktyg för förebyggande insatser och stöd riktat till unga som själva utsätts för övergrepp, utsätter andra för övergrepp eller både och.

[Nordic Navigators | Webbplats](#)

Internationella digitala resurser

Digitala miljöer har inga landsgränser. Många som umgås i digitala miljöer befinner sig i olika länder, rekrytering sker från olika delar av världen och språkbarriärerna kan överbyggas med hjälp av översättningar online. Nedan presenteras ett urval av engelska samtalsguider och resurser från organisationer som arbetar mot våldsbejakande extremism globalt.

Samtalsguide om manofären

UN Women har tagit fram en guide om manofären riktad till vårdnadshavare, som även kan användas av yrkesverksamma. Guiden går igenom vad manofären är, hur unga lockas in och hur de påverkas, med exempel på varningstecken och hur man kan prata om det med unga.

[Samtalsguide | UN Women](#)

EU:s resurser för lärare

EU har en pågående satsning med information och resurser för lärare om unga och digitala miljöer. De erbjuder grundläggande information om säkerhet online, men även fördjupande artiklar om ämnen som algoritmer, hur man kan använda sociala medier säkert och om falska nyheter. Informationen som går att hitta här är utvecklad för att ge lärare baskunskaper för att prata med unga om digitala miljöer. På plattformen finns även gratis kurser för lärare för att utveckla sitt sätt att lära ut ämnena och få idéer till lektioner.

[Better Internet for Kids | European Union](#)

Förstå gaming

Christchurch Call Foundation har flera utbildningsresurser för vuxna som kommer i kontakt med unga. Resurserna är gratis och syftar till att öka kunskapen för att kunna ta samtal om vad unga upplever i digitala miljöer. En av deras resurser ger en inblick i de ungas gamingvärld och riktar sig till vuxna som vill förstå och stötta unga i deras gaming.

[Gaming Safely Resource Hub | Christchurch Call Foundation](#)

Slutord

Radikalisering i digitala miljöer förändras snabbt och följer hur vi lever våra digitala liv. När algoritmer, spelkulturer och sociala plattformar skapar både gemenskap och risker måste det förebyggande arbetet vara lika flexibelt. Genom att samla kunskap, samarbeta mellan olika yrkesgrupper och arbeta i de digitala miljöer där människor är aktiva kan vi tillsammans skapa en tryggare digital vardag. Det är ett långsiktigt arbete som bygger på att vi använder och utforskar de förebyggande resurser som finns i flera olika format. CVE kommer att fortsätta följa utvecklingen av förebyggande digitala resurser och stärka vår samverkan med relevanta aktörer inom den digitala miljön.

Referenser i urval

- Alex Newhouse och Rachel Kowert. Digital Games as Vehicles for Extremist Recruitment and Mobilization. I Linda Schlegel (red.) och Rachel Kowert (red.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. (s. 72–94). Routledge. 2024.
- Anton Törnberg. Onlineradikalisering: En kartläggning av forskningsläget och digitala dynamiker. Segerstedtinstitutet, Göteborgs universitet. 2025.
- Constance Steinkuehler och Kurt Squire. Introduction to Videogames and the Extremist Ecosystem. I Linda Schlegel (red.) och Rachel Kowert (red.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. (s. 9–31). Routledge. 2024.
- Folkhälsomyndigheten och Mediemyndigheten. Digitala medier och barns och ungas hälsa: En kunskapssammanställning. 2024.
- Galen Lamphere-Englund. Theories of Digital Games and Radicalization. I Linda Schlegel (red.) och Rachel Kowert (red.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. (s. 32–56). Routledge. 2024.
- International Centre for the Study of Radicalisation, King's College London. Extremist Chan Culture. Global Network on Extremism and Technology (GNET). 2024. DOI: <https://doi.org/10.18742/pub01-190>
- Internetstiftelsen. Svenskarna och internet. ”Digital kompetens i skolundervisningen” i Barnen och internet 2024: En delrapport om föräldrar, barn och skärmar. 4/12/2024.
- Internetstiftelsen. Svenskarna och internet. ”Gaming och influencers” i Svenskarna och internet 2022: En årlig studie av svenska folkets internetvanor. 11/10/2022.
- Internetstiftelsen. Svenskarna och internet. Svenskarna och internet 2025: En årlig studie av svenska folkets internetvanor. 29/9/2025.
- Internetstiftelsen. Svenskarna och internet. Åldersgränser på sociala medier: En undersökning om svenskarnas åsikter om åldersgränser på sociala medier. 9/6/2026.
- Mediemyndigheten. Barns och ungas strategier online. 2026.
- Mediemyndigheten. Ungar & medier 2025: En statistisk undersökning av ungas medievanor och attityder till medieanvändning. 2025.
- Skolverket. ICILS 2023: En internationell studie om digital kompetens hos elever i årskurs 8. 2024.
- Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl och Diana Rieger. Radicalization and the internet: 25 years of (online) radicalization research. *The Communication Review*. 22/4/2026. DOI: 10.1080/10714421.2026.2658935
- Suraj Lakhani. A is for Apple, B is for Bullet: The Gamification of (Violent) Extremism. I Linda Schlegel (red.) och Rachel Kowert (red.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. (s. 148–162). Routledge. 2024.