



Center for Dokumentation
og Indsats mod Ekstremisme

Antisemitisme i gamingmiljøer

MARTS 2024



© 2024 Udlændingestyrelsen
Center for Dokumentation og Indsats mod Ekstremisme
Udlændingestyrelsen
Farimagsvej 51A
4700 Næstved
Danmark

Tlf.: 72 14 27 00
Stopekstremisme.dk

Marts 2024

Alle rettigheder tilhører Udlændingestyrelsen
Udgivelsen kan frit hentes på stopekstremisme.dk
Udlændingestyrelsens udgivelser kan frit citeres med tydelig kildegengivelse

Layout/design: Mouret.dk

Indhold

1. Resumé	4
2. Forkortelser og begrebsafklaring	5
2.1 Forkortelser	5
2.2 Begrebsafklaring	5
3. Introduktion	7
4. Metode	8
5. Tre typer af antisemitisme i gamingmiljøer	11
5.1 Skældsord og stereotyper	11
5.2 Symboler	12
5.3 Holocaust-forvrængning eller -trivialisering	13
6. Spil og platforme	15
6.1 Computerspil	15
6.2 Kommunikationsplatforme	15
7. Unges gamingkultur	16
7.1 Humor, ironi og sarkasme	16
7.2 Normalisering af hadeful tone herunder antisemitisme	18
8. Mundtlige kilder	21
8.1 Interviews	21
9. Litteraturliste	22

1. Resumé

Denne delrapport er udarbejdet som led i den nationale handlingsplan mod antisemitisme i Danmark.¹ Hovedformålet med delrapporten er at afdække hvorvidt – og i så fald hvordan – unge gamere i Danmark oplever antisemitisk indhold i gamingmiljøer.

Delrapporten bygger på interviews med 24 unge gamere fordelt på tre fokusgruppeinterviews og seks individuelle interviews. Derudover er fire eksperter blevet interviewet. Ydermere indgår relevant forskning og øvrige skriftlige kilder af relevans for undersøgelsen som perspektivering.

Dataindsamlingen, der danner grundlag for denne rapport, er gennemført før Hamas' angreb på Israel den 7. oktober 2023, hvor konflikten i Palæstina og Israel eskalerede, og omhandler udelukkende tiden før.

- **Unge oplever antisemitisk indhold i gamingmiljøer:** Over halvdelen af de unge interviewet til delrapporten har oplevet indhold, der kan identificeres som antisemitisk, fx svastikasymbolet i gaming eller på onlinekommunikationsplatforme. Nogle af de unge har også delt indhold, der kan identificeres som antisemitisk. Der deles forskellige typer af antisemitisk indhold i gamingmiljøerne, der kan kategoriseres som skældsord og stereotyper, antisemitiske symboler og holocaust-forvrængning eller -trivialisering.
- **Hadefulde og antisemitiske ytringer deles på tværs af forskellige spil og kommunikationsplatforme:** Hadefulde ytringer, herunder antisemitiske budskaber, deles i forskellige spil blandt andet skydespil, som er kendt for at være actionprægede. Antisemitisk indhold kan også florere på platforme som Discord, Telegram og Reddit. Delingen sker både via in-game chat i selve gamingsituationen i form af verbale eller skriftlige ytringer, men der deles også billeder, videoer, lydfiler og memes på disse gaming- og kommunikationsplatforme.
- **Humor, ironi og sarkasme er udbredt inden for gamingmiljøer:** Memes og jokes, som blandt andet relaterer sig til Adolf Hitler og holocaust, bliver delt i gaming- og kommunikationsfora. De unge tolker i udgangspunktet ikke deling af svastikasymbolet som had mod jøder, men derimod som grænseoverskridende humor. De unge tager del i den delingskultur, der er online, hvor sarkasme og ironi indgår.
- **Normalisering af hadefulde ytringer i gaming, herunder antisemitisme:** De interviewede unge og nogle af eksperterne peger på, at hadefulde ytringer i gaming er normaliseret. Mange forskellige grupperinger bliver lagt for had i gaming, og de hadefulde ytringer er i stor grad baseret på køn, religion og hudfarve, men også etnicitet, seksuel orientering og handicap. Antisemitisme kommer til udtryk i en kontekst af andre hadefulde ytringer og indgår dermed som ét element blandt andre.

¹ Justitsministeriet, Regeringens handlingsplan mod antisemitisme, januar 2022, [url](#)

2. Forkortelser og begrebsafklaring

2.1 Forkortelser

ADL:	Anti-Defamation League
CDE:	Center for Dokumentation og Indsats mod Ekstremisme

2.2 Begrebsafklaring

Antisemitisme	Antisemitisme er en bestemt opfattelse af jøder, der kan udtrykkes som had mod jøder. Retoriske og fysiske former for antisemitisme rettes mod jødiske og ikke-jødiske enkeltpersoner og/eller deres ejendom samt institutioner og religiøse samlingssteder, der tilhører jødiske samfund. ² Se også metodeafsnit for yderligere præcisering af begreb.
Discord	Discord er en kommunikationsplatform, hvor gamere kan tale og chatte med hinanden, mens de spiller online. Kommunikationen kan foregå ved deling af lyd, tekst, billed- eller videomateriale. ³ Discord fungerer også som et chatforum for andre emner end gaming.
First Person Shooter (FPS)	FPS eller First Person Shooter er en betegnelse for spil – primært skydespil – i første-persons perspektiv. Synsvinklen bevirker, at spilleren ser handlingerne i spillet fra karakterens perspektiv. ⁴
Gaming	Gaming forstås som det at spille digitale spil på en computer, spillekonsol eller smartphone. ⁵ Det kan foregå online, hvor man spiller sammen med andre, eller offline hvor man spiller for sig selv.
GIF	En GIF er et animeret billede eller et billede, der bevæger sig. Billedet kører i et loop og gentages derved konstant. Man kan anvende en GIF på kommunikationsplatforme eller sociale medier, hvor den kan bruges til at vise en følelse eller reaktion. ⁶

² Justitsministeriet, *Regeringens handlingsplan mod antisemitisme*, januar 2022, [url](#), s. 7

³ Red Barnet, *Hvad er Discord*, u.å., [url](#)

⁴ Konsollen.dk, *FPS (First Person Shooter)*, u.å., [url](#)

⁵ Den Danske Ordbog, *gaming*, u.å., [url](#)

⁶ Red Barnet, *Hvad er en GIF*, u.å., [url](#)

Holocaust-forvrængning	Holocaust-forvrængning refererer blandt andet til bagatellisering af betydningen af holocaust og/eller antallet af ofre for holocaust. Det indebærer også at tillægge jøderne skylden for folkedrabet eller at sløre ansvaret for etableringen af koncentrationslejre fra Nazityskland ved at tillægge andre nationer eller etniske grupper skylden. ⁷
Kommunikationsplatform	Kommunikationsplatform forstås som en platform, hvor brugere deler tekst-, lyd-, billede- og videoindhold med hinanden.
Lootbox	Lootbox er en virtuel gevinst, som ofte er formet som en kasse med indhold, der kan bruges i et onlinespil. En lootbox kan fx indeholde flere liv, våben, udstyr eller en ekstra evne.
Meme	Et billede, en video, et stykke tekst eller lignende, der oftest indeholder et eller flere symbolske betydninger, og som videredeles online gennem imitationer, tilføjelser og ændringer. Den mest almindelige type meme er et enkeltstående billede med en påskrevet tekst.
Pepe the Frog	Pepe the Frog er en populær internet-tegneseriefigur, der forestiller en frø. Pepe the Frog indsættes til tider i en racistisk eller antisemitisk kontekst.
Reddit	Reddit er en hjemmeside og et onlineforum, som er bruger-genereret. Brugere deler indhold i form af links, billeder, videoer eller tekst. Man kan som bruger upvote eller downvote andre brugeres opslag, så opslaget rangeres som godt eller dårligt. ⁸
Telegram	Telegram er en krypteret kommunikationsplatform, der også fungerer som et socialt medie. Brugere kan sende og modtage beskeder, billeder, videoer og andet indhold. Det er også muligt at oprette kanaler og grupper. På kanalerne kommunikerer ejeren af kanalen til abonnenterne. Grupperne fungerer som chatrum, hvor alle deltagere kan kommunikere med hinanden. ⁹

⁷ IHRA, *Working Definition of Holocaust Denial and Distortion*, u.å., [url](#)

⁸ Red Barnet, *Hvad er Reddit*, u.å., [url](#)

⁹ SocialMe, *Telegram*, 6. maj 2023, [url](#)

3. Introduktion

Som led i den nationale handlingsplan mod antisemitisme fra 2022 har Center for Dokumentation og Indsats mod Ekstremisme (CDE) med denne delrapport udført en case-baseret afdækning af antisemitisme i gamingmiljøer blandt unge. Hovedformålet med rapporten er at undersøge hvorvidt – og i så fald hvordan – unge gamere i Danmark oplever antisemitisk indhold i gaming.

Delrapporten her er én af tre afgrænsede delrapporter. De to andre delrapporter ser på antisemitisme i hhv. højreekstreme miljøer¹⁰ og islamiske organisationer og forkyndere.¹¹ Alle tre delrapporter danner et vidensgrundlag for det videre arbejde med at forebygge antisemitisme og polarisering.

I Danmark findes der kun lidt aktuel forskning om antisemitisme, og i tråd hermed offentliggjorde Uddannelses- og Forskningsstyrelsen i marts 2023 en rapport, der konstaterede, at der i Danmark mangler viden om antisemitisme.¹²

Af særlig relevans for denne delrapport viste CDE's "Kortlægning af international forskning i antisemitisme" fra 2023, at der i stigende grad florerer antisemitiske narrativer på mainstream gaming- og kommunikationsplatforme,¹³ og at gamingmiljøer kan blive uhensigtsmæssige epicentre for deling af antisemitisk og ekstremistisk indhold.¹⁴ Samtidig viser forskningen, at 66 pct. af unge amerikanere mellem 13-17 år har oplevet chikane i online-multiplayer-spil i 2022,¹⁵ og næsten to ud af 10 børn i alderen 10-17 år er blevet eksponeret for højreekstremistiske ideologier i konteksten af online-multiplayer-spil.¹⁶ Dertil har hver tiende voksen oplevet holocaust-trivialiseringer som en del af deres gamingaktiviteter.¹⁷

Børn og unge risikerer i dag at møde ideologiske holdninger eller indhold af ekstremistisk karakter i onlinefora hyppigere, end det var tilfældet tidligere ifølge de danske forskere Kit Stender Petersen fra Professionshøjskolen Absalon og Rikke Alberg Peters fra UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole.¹⁸ Børn og unge møder upassende og ekstremt indhold online uden nødvendigvis at opsøge det.¹⁹ Der foreligger dog ikke dybdegående undersøgelser af unge brugeres egne oplevelser eller perspektiver på deling af antisemitisk indhold i gamingmiljøer i Danmark. Denne delrapport ser derfor nærmere på, hvorvidt – og i så fald hvordan – antisemitisme kommer til udtryk og opleves blandt unge gamere i Danmark.

¹⁰ CDE, *Antisemitisme i højreekstreme miljøer*, 2024, [url](#)

¹¹ CDE, *Antisemitisme blandt islamiske organisationer og forkyndere*, 2024, [url](#)

¹² Uddannelses- og Forskningsstyrelsen, *Kortlægning af aktuel dansk forskning i antisemitisme*, 31. marts 2023, [url](#), s. 7

¹³ CDE, *Kortlægning af international forskning i antisemitisme*, 2023, [url](#), s. 29

¹⁴ CDE, *Kortlægning af international forskning i antisemitisme*, 2023, [url](#), s. 28

¹⁵ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 11

¹⁶ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 13

¹⁷ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 21

¹⁸ Petersen, K. S. og Peters, R. A., Desk research: *Kortlægning af viden om forebyggelse af ekstremisme online blandt børn og unge*, Nationalt Center for Forebyggelse af Ekstremisme, 2020, [url](#), s. 3-4

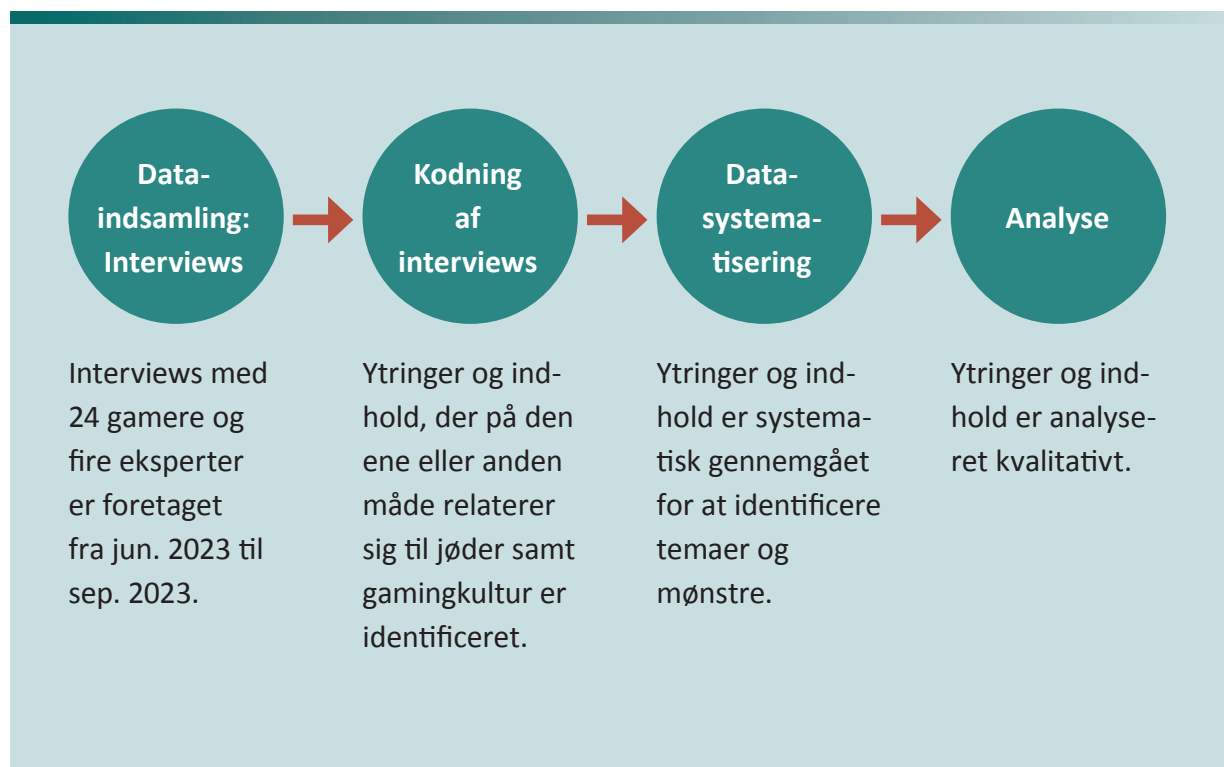
¹⁹ Peters, R. A. og Petersen, K. S., *Børn og unges onlinefællesskaber på kanten: Forebyggelse gennem den gode dialog*, maj 2022, [url](#), s. 63

4. Metode

Rapporten bygger på et casestudie af antisemitisme i gamingmiljøer blandt unge og tager udgangspunkt i brugernes (de unges) egne oplevelser og perspektiver. Den bygger mere specifikt på interviews med 24 unge gamere fordelt på tre fokusgruppeinterviews og seks individuelle interviews. Center for Digital Pædagogik har foretaget to af fokusgruppeinterviewene. Derudover er fire eksperter blevet interviewet til rapporten. Alle interviews er blevet foretaget i perioden 12. juni 2023 til 22. september 2023. Ydermere indgår relevant forskning og øvrige skriftlige kilder af relevans for undersøgelsen som perspektivering.

Data fra interviewene er blevet analyseret ved hjælp af kvalitative analyseredskaber og fremgangsmetoder for at identificere temaer og mønstre.

Den metodiske fremgangsmåde har været følgende:



Delrapporten beskæftiger sig med de ytringer og det indhold, der på forskellige måder udtrykker had mod jøder og derved kan identificeres som antisemitisk. Rapporten bygger ligesom den nationale handlingsplan mod antisemitisme²⁰ på International Holocaust Remembrance Alliances (IHRA) retligt ikke-bindende arbejdsdefinition af antisemitisme:

*"Antisemitisme er en bestemt opfattelse af jøder, der kan udtrykkes som had mod jøder. Retoriske og fysiske former for antisemitisme rettes mod jødiske og ikke-jødiske enkeltpersoner og/eller deres ejendom samt institutioner og religiøse samlingssteder, der tilhører jødiske samfund."*²¹

Definitionen er bredt anerkendt og anbefales og anvendes af blandt andre EU og Europarådet. IHRA uddyber definitionen af antisemitisme med følgende beskrivelse: "De forskellige former kan omfatte anslag mod Staten Israel, der opfattes som et jødisk fællesskab. En kritik af Israel i lighed med den, der rettes mod et hvilket som helst andet land, kan imidlertid ikke betragtes som antisemitisk. Antisemitisme anklager ofte jøder for at være med i en sammensværgelse for at skade menneskeheden og bruges ofte til at give jøder skylden for, at "noget går galt". Den kommer til udtryk i tale, på skrift, i visuelle former og i handling og gør brug af skumle stereotyper og negative karaktertræk"²²

IHRA's definition såvel som uddybning af antisemitisme er i denne delrapport anvendt til at identificere antisemitiske ytringer og illustrationer i det analyserede indhold.

Casestudiet i denne delrapport er metodisk bygget op omkring følgende spørgsmål:

- Hvorvidt og hvordan kommer antisemitisme til udtryk i gamingmiljøer?
- Hvor kommer antisemitisme til udtryk i gaming?
- Hvordan forstår de unge deling af antisemitisk indhold i gaming?

Data i delrapporten er baseret på semistrukturerede fokusgruppeinterviews og individuelle interviews med unge gamere i alderen 12-28 år²³. Alle informanter under myndighedsalderen er interviewet med forældres skriftlige samtykke. Det har været en forudsætning for udvælgelsen af informanter, at informanterne spiller videospil. Der er en overvægt af unge mandlige gamere i undersøgelsen.

Der er blevet foretaget tre fokusgruppeinterviews med 18 deltagere i alt. I dataindsamlingen er der taget højde for geografisk spredning (Sjælland, Jylland og Fyn). Det ene fokusgruppeinterview blev foretaget af CDE og afholdt i et lokale i en ungdomsklub. De to øvrige fokusgruppeinterviews blev foretaget af Center for Digital Pædagogik og blev afholdt i et klasselokale på en ungdomsuddannelse med kollegie. Fokusgruppeinterviewene varede mellem 58 og 114 minutter.

²⁰ Justitsministeriet, *Regeringens handlingsplan mod antisemitisme*, januar 2022, [url](#)

²¹ Justitsministeriet, *Regeringens handlingsplan mod antisemitisme*, januar 2022, [url](#), s. 7

²² IHRA, *Working definition of antisemitism*, 26. maj 2016, [url](#)

²³ Udvalgelseskriteriet for aldersgruppen i undersøgelsen har været 12-25 år, men ved et af fokusgruppeinterviewene var en af informanterne 28 år.

Ved udførelsen af fokusgruppeinterviewene blev der anvendt forskellige spørgeteknikker, hvilket blandt andet inkluderede semistrukturerede spørgsmål og visning af billeder og symboler med antisemitiske karaktertræk såsom svastika og *The Happy Merchant*, en stereotypifiseret karikatur, der skal ligne en jødisk mand, der gnider sine hænder.

Derudover har CDE foretaget seks individuelle interviews, hvoraf fire af de interviewede har jødisk baggrund. De individuelle interviews blev afholdt i lokaler på skoler og varede mellem 20 og 60 minutter.

Yderligere har CDE foretaget fire interviews med eksperter inden for gaming, unge og det digitale. Eksperterne er hhv. ansat i en styrelse, en NGO, en kommune og på et universitet og har kendskab til gamingmiljøer, unge og det digitale univers. Eksperterne er udvalgt på baggrund af deres viden inden for deres respektive områder. Et af ekspertinterviewene blev afholdt i CDE, de tre øvrige blev afholdt online. Interviewene varede mellem 31 og 100 minutter. Eksperternes citater er efterfølgende sendt til godkendelse hos de respektive eksperter.

Alle mundtlige kilder i delrapporten er anonymiseret. Anonymisering er valgt for at sikre åbenhed fra alle interviewede kilder.

Delrapporten indeholder ikke eksemplificerende illustrationer eller hele uploads fra det antisemitiske indhold, da CDE ikke ønsker at bidrage til yderligere deling eller eksponering af antisemitisk indhold.

Delrapporten har været gennem kvalitetssikring i form af et internt og et eksternt *peer review* hos Center for Digital Pædagogik. Her er data, analyser og konklusioner blevet gennemgået og kvalitetssikret. Dertil har den været i høring hos Politiets Efterretningstjeneste, Forebyggelsescenteret.

5. Tre typer af antisemitisme i gamingmiljøer

Over halvdelen af de unge, der er interviewet til denne delrapport, har oplevet indhold, der kan identificeres som antisemitisk i gaming eller på onlinekommunikationsplatforme.²⁴ Ifølge nogle af de unge bliver indhold, der omhandler jøder, primært delt på platformen Discord frem for i selve spillene.²⁵ Flere af de unge nævner dog eksempler på indhold i forskellige spil, der kan identificeres som antisemitiske.

Eksemplerne, som de unge nævner, kan opdeles i følgende kategorier:

- Skældsord og stereotyper
- Symboler
- Holocaust-forvrængning eller -trivialisering

Nedenfor præsenteres de tre kategorier i hvert sit afsnit. Efterfølgende præsenteres eksempler på en række spil og onlinekommunikationsplatforme, hvor de unge kan møde antisemitisk indhold.

5.1 Skældsord og stereotyper

Ifølge en undersøgelse fra den amerikanske civilsamfundsorganisation Anti-Defamation League (ADL) har 30 pct. af unge amerikanere mellem 13-17 år oplevet at blive kaldt nedsættende navne i online-multiplayer-spil, og 31 pct. er blevet chikaneret på baggrund af deres identitet.²⁶ Samme undersøgelse viser, at der er sket en stigning i identitetsbaseret chikane mod voksne, der identificerer sig som jødiske gamere fra 22 pct. i 2021 til 34 pct. i 2022.²⁷

De unge interviewet til denne delrapport beretter også, at de oplever brug af skældsord og øgenavne i gamingmiljøer. Ifølge nogle af de unge bliver ordet "jøde" brugt som et sådant. En af de unge fortæller: "Jeg er blevet kaldt en jøde [...] selvom de ikke vidste, [at] jeg var rigtigt jøde. Så siger man nogle gange som et skældsord [...] 'fuck din jøde'."²⁸ Hvis afsenderen taler engelsk, kan der ifølge gameren også blive sagt "you fat Jew" over mikrofonen.²⁹ En anden gamer fortæller, at han blev kaldt "jødesvin" i spillet Fortnite.³⁰

²⁴ I nogle tilfælde kan det være vanskeligt at skelne mellem, hvornår de unge taler om gamingsituationer eller online generelt. Når der kigges på det indhold, de unge møder online i bred forstand, er det en endnu større andel af de unge i rapporten, der har oplevet antisemitisk indhold.

²⁵ Fokusgruppe 1

²⁶ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 11-12

²⁷ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 5

²⁸ Gamer 1

²⁹ Gamer 1

³⁰ Gamer 4

”Jøde” bliver også brugt mere specifikt som et øgenavn for, at man er grådig eller stjæler. En af de unge fortæller:

”Man siger for eksempel ’ej, du spiller som en jøde, det er derfor, du spiller så dårligt, og du er ordentligt grådig, fordi at du tager en loot [en virtuel gevinst] foran mig’. [...] man dropper noget fra sin inventory [inventarliste] til en anden, og så kommer der en ind og tager det. Og så kan man sige ’ej, din grådige jøde’.”³¹

Andre interviewdeltagere fortæller derimod, at de ikke oplever, at ”jøde” bliver brugt som et skældsord på samme måde som andre skældsord fx ”n-ordet” eller ”gay”³². En af eksperterne vurderer, at der ses mere hadefuld tale mod muslimer, og at unge gamere ikke grupperer jøder i den samme hadefulde kategori:

”Jeg ser det [antisemitisme] nogle gange. [...] jeg ser meget mere had mod muslimer eller had mod indvandrere. Jeg tror ikke, at gamer-drenge putter jøder i samme kategori [...]. Forskellen er jo også, at dem, der måske bliver anklaget for at være muslimer, er dem, der har en mellemøstlig accent. Hvorimod du ikke kan høre på en person, om de er jøde.”³³

Her peger eksperten på, at accent kan spille en rolle i forhold til hvem, der bliver udsat for skældsord eller hadefulde ytringer i gaming. Ifølge eksperten er en af forskellene på hadefuld tale rettet mod hhv. muslimer og jøder, at spillere alene ud fra en accent menes at kunne afgøre andre spilleres etnicitet eller religion.

5.2 Symboler

En anden måde, hvorpå de unge møder antisemitisk indhold, er symboler i form af billeder eller memes, der deles på gaming- og kommunikationsplatforme eller på sociale medier. Nogle symboler identificeres tydeligt af de unge, mens andre symboler ikke gør.

Flere af de unge genkender fx *Pepe the Frog*³⁴, en populær internet-tegneseriefigur, der forestiller en frø, og som til tider anvendes i en racistisk eller antisemitisk kontekst. Få af de unge har set Pepe the Frog iført en nazistisk uniform³⁵, og få af de unge kender til The Happy Merchant³⁶, en stereotypiseret karikatur, der skal ligne en jødisk mand, der gnider sine hænder.

Et hyppigt symbol, som flere af de unge ser på tværs af gamingmiljøer og -platforme, er svas-tika. En af de unge fortæller at have set symbolet blive delt på Discord, og at ”[...] det kan være

³¹ Gamer 1

³² Fokusgruppe 3

³³ Ekspert 2

³⁴ Fokusgruppe 1; Fokusgruppe 3

³⁵ Fokusgruppe 1; Gamer 5; Gamer 6

³⁶ Fokusgruppe 2; Gamer 5; Gamer 6

alle³⁷ – dvs. både venner og fremmede – der deler symbolet. En anden gamer fortæller at have kopieret symbolet fra en chat i et spil og sendt det videre til en ven.³⁸

De unge forklarer også, at de er stødt på symbolet i spil som fx Call of Duty: Zombies, Counter-Strike: Global Offensive (CSGO)³⁹ og Roblox⁴⁰. En anden gamer nævner en episode i Minecraft – et spil, hvor man kan bygge forskellige konstruktioner:

” [...] på et tidspunkt, hvor jeg spillede Minecraft [...], var der nogen, der havde lavet nazi-tegn overalt på deres build [konstruktion] og sagde ’join nazisterne’. Det fik jeg et ordentligt chok over, for det troede jeg ikke, at man kunne gøre. De blev banned [udelukket] samme sekund, det blev vist frem.”⁴¹

Svastika er også et af de antisemitiske symboler, som ofte bliver delt ifølge en af eksperterne. Eksperten forklarer, hvordan det både kan deles i form af et billede og en GIF, eller at spillere i lobbyen til et FPS-spil kan skyde et svastika på væggen med sit våben.⁴²

Ud fra de unges og ekspertens udsagn tegner sig et mønster af, at svastika deles i gaming-miljøer i forskellige former og situationer. Dog påpeges det samtidig af en af de unge, at man som spiller kan blive udelukket, hvis man deler symbolet. Indhold som svastika bliver derved modereret i nogle spil og på nogle platforme. På andre platforme kan indholdsmoderationen dog være en anden. Ifølge en af eksperterne har Roblox fjernet ét spil, hvor gaskamre var gengivet⁴³, mens andre spiludbydere ikke har fjernet spil eller symbolik:

”Der har været offentligt kendte eksempler på Minecraft-servere, hvor der er brugt nazist-symbolik. Men Microsoft har, til min viden, ikke fjernet symboler eller hele servere i Minecraft.”⁴⁴

Indholdsmoderation er noget, som nogle af de unge er opmærksomme på. Graden af moderation af indhold synes dermed også at have indflydelse på, hvad der kan udtrykkes, og hvad der ikke kan udtrykkes i forhold til antisemitisk indhold.

5.3 Holocaust-forvrængning eller -trivialisering

CDE's kortlægning af international forskning i antisemitisme (2023) har dokumenteret, at der med spredningen af konspiratorisk indhold på sociale medier ses en markant stigning af holocaust-benægtelse, -forvrængning og -trivialisering, der omhandler bagatellisering af fakta

³⁷ Fokusgruppe 1

³⁸ Fokusgruppe 1

³⁹ Fokusgruppe 1

⁴⁰ Gamer 2

⁴¹ Gamer 1

⁴² Ekspert 1

⁴³ Ekspert 3

⁴⁴ Ekspert 3

om holocaust.⁴⁵ Flere internationale eksperter peger på, at en stor del af holocaust-benægtelsen nu overskygges af holocaust-forvrængning og grov trivialisering, som kommer til udtryk gennem korte tekster og billeder som memes, jokes og videoer.⁴⁶

Et eksempel herpå, som en af eksperterne i nærværende rapport nævner, er et meme med et billede af Adolf Hitler, som er blevet delt online. På billedet sidder rotten Remy fra animationsfilmen *Ratatouille*, som er kok, i håret på Hitler. I memet står der: "Do you really think Hitler could have cooked them all by himself".⁴⁷ I dette eksempel forekommer der en forvrængning, da der stilles spørgsmålstejn ved fakta omkring holocaust.

Ifølge nogle af de unge kan der også i gamingmiljøerne blive refereret til og jeket med holocaust og Auschwitz. Et eksempel er, at hvis man som spiller dør i et spil på en måde, hvor ild eller flammer indgår som dødsårsag, kan der forekomme referencer til holocaust. En af de unge fortæller: "Altså, hvis man bliver brændt i CSGO [Counter-Strike: Global Offensive], så kan folk godt skrive til en, 'Stop med at være en jøde'".⁴⁸

Symboler forbundet med Hitler, såsom det at heile, kan også blive delt som visuelt indhold på gaming- og kommunikationsplatforme. En af eksperterne fortæller fx, at der deles billeder af koncentrationslejre, folk der heiler og lydfiler af marchmusik.⁴⁹

Der tegner sig et mønster af, at trivialisering af holocaust som fænomen ses online og i gamingmiljøer, og at jokes eller memes, som relaterer sig til Hitler, indgår som en del af sproget og kommunikationen online. Holocaust-forvrængning eller -trivialisering kommer til udtryk blandt andet gennem visuelle former som memes og billeder.

⁴⁵ CDE, *Kortlægning af international forskning i antisemitisme*, 2023, [url](#), s. 12

⁴⁶ CDE, *Kortlægning af international forskning i antisemitisme*, 2023, [url](#), s. 13

⁴⁷ Ekspert 2

⁴⁸ Fokusgruppe 1

⁴⁹ Ekspert 1

6. Spil og platforme

6.1 Computerspil

Ifølge nogle af eksperterne udtrykkes der hadefulde og antisemitiske ytringer på tværs af forskellige gaming- og kommunikationsplatforme. Her peges der blandt andet på, at tonen især er hård i skydespil og actionprægede spil⁵⁰ fremfor spil, der ”brander sig på indlevelse og fantasi.”⁵¹

Nogle af de unge fortæller også, at de oplever, at tonen i fx skydespillet Valorant er særligt aggressiv.⁵² Dette bakkes op af ADL’s undersøgelse fra 2022, der viser, at 85 pct. af unge amerikanere mellem 13-17 år har oplevet chikane i Valorant.⁵³ Det samme gælder for 65 pct. i Fortnite, 61 pct. i hhv. Counter-Strike: Global Offensive og League of Legends, samt 61 pct. i Roblox.⁵⁴

Hvis der kigges på spil, hvor der kan florere antisemitisk indhold, peger en af eksperterne blandt andet på Counter-Strike, Valorant og League of Legends.⁵⁵ Dertil har der også været et eksempel på et spil i Roblox, der refererede til hændelser under 2. verdenskrig, som indeholdt antisemitisk symbolik. En af eksperterne udtrykker det således:

”Jeg er opmærksom på, at der har været ét eksempel på Roblox med en type spil, som var designet til at simulere noget, der har med 2. verdenskrig at gøre. Her var der givet gaskamre og sådan nogle ting, hvor brugerne kunne gøre forskellige ting [...] [af] en eller anden grad af holocaust.”⁵⁶

6.2 Kommunikationsplatforme

Kommunikationsplatforme spiller en væsentlig rolle i gamingmiljøerne, da gamere kan anvende platformene til at kommunikere med hinanden, blandt andet mens de spiller. Flere studier viser, at der er fundet antisemitisk indhold på kommunikationsplatforme som Discord⁵⁷ og Steam⁵⁸, men også på sociale medieplatforme som Telegram⁵⁹. En af eksperterne interviewet til denne delrapport peger også på Discord, Telegram og Reddit som platforme, hvor der kan blive delt antisemitisk indhold.⁶⁰

⁵⁰ Ekspert 1

⁵¹ Ekspert 2

⁵² Fokusgruppe 1

⁵³ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 16

⁵⁴ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 16

⁵⁵ Ekspert 1

⁵⁶ Ekspert 3

⁵⁷ Gallagher, A., O’Connor, C., Vaux, P., Thomas, E. og Davey, J., *The Extreme Right on Discord*, ISD, 2021, [url](#), s. 10

⁵⁸ ADL, *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists*, 29. april 2020, [url](#); Lakhani, S., *Video gaming and (violent) extremism: An exploration of the current landscape, trends, and threats*, 2021, [url](#), s. 7

⁵⁹ ISD, *The Rise of Antisemitism Online During the Pandemic: A Study of French and German Content*, 2021, [url](#), s. 32

⁶⁰ Ekspert 2

7. Unges gamingkultur

Eksperterne understreger, at der er bestemte sociale normer, som er med til at forme de kontekster, hvori de unge møder antisemitisme i gamingmiljøer. To aspekter går igen i de unges oplevelser og eksperternes vurderinger. Det ene er humor, ironi og sarkasme, og det andet er normalisering af hadefyldte ytringer, herunder antisemitisme.

7.1 Humor, ironi og sarkasme

En specifik opfattelse af ironi og sarkasme anvendes i stor grad i gamingmiljøer, og både de unge og eksperterne tilkendegiver at have set jokes, hvor jøder, Hitler eller nazistiske symboler indgår. Disse kommer fx til udtryk gennem forskellige visuelle former såsom memes og videoer.

Et eksempel herpå er et meme, der afbilleder en app, der hedder "jødehistorie". Under appen er der en konto, som er navngivet Adolf Hitler, som har vurderet appen og givet appen én stjerne.⁶¹ (På de tjenester, hvor man kan downloade apps til sin telefon, er det muligt at give en app mellem én og fem stjerner ud fra brugeroplevelsen). Memet spiller derved på, at Hitler rangerer appen "jødehistorie" lavt.

Et andet eksempel er et videoklip, hvor Hitler er vred. En af eksperterne forklarer:

*"For eksempel bruges den video til at sige, at en eller anden spiludvikler har fjernet en bane i et spil eller tilføjet en ny funktion. Så sætter man et nyt narrativ op, hvor man får Hitler til at sige, hvad man synes om den nye funktion eller være vred på den spiludvikler, man er uenig med [...]."*⁶²

Udover memes og videoer deles der også billeder og symboler i gamingmiljøer. Nogle af de unge tilkendegiver, at deling af antisemitiske symboler såsom svastika i nogle sammenhænge kan være sjovt. På spørgsmålet om, hvordan de unge reagerer, når et svastika bliver delt i en Discord-tråd, svarer en af de unge: "Så griner man bare."⁶³ En anden siger: "Som regel er det sjovt, men jeg tror også, det kommer lidt an på sammenhængen."⁶⁴ En af de unge forklarer videre om deling af svastika: "Det er sådan noget, der bare flyder rundt. En gang imellem er det sjovt, en gang imellem er det ikke. [...] Jeg føler meget ofte, at det bare bliver sendt, hvis man ikke har noget andet at sende."⁶⁵

Ud fra de unges beretninger tyder det på, at de unge hverken tager stilling til eller tager afstand fra deling af antisemitiske symboler. Ifølge de unge selv kunne en forklaring være,

⁶¹ Fokusgruppe 1

⁶² Ekspert 2

⁶³ Fokusgruppe 1

⁶⁴ Fokusgruppe 1

⁶⁵ Fokusgruppe 1

at de unge ikke tænker over, hvad symbolet betyder. På spørgsmålet om, hvad de unge tænker, når de ser et svastika, svarer en af de unge: "Jeg tænker absolut ingenting."⁶⁶ Og en anden svarer:

*"Jeg tænker ikke noget. Det er ikke noget, som sådan vækker dårlige minder eller et eller andet [...] Det er jo bare. Nu så eksisterer det nærmest bare [...] [for] os unge, så er det bare sådan meme-agtigt. Man tænker ikke så meget."*⁶⁷

Nogle af de unge jødiske gamere fortæller derimod, at de bliver påvirket, når de oplever hadefuldt indhold, der omhandler jøder. En af gamerne udtrykker således om en episode i Minecraft, hvor nogle delte svastika og skrev "join nazisterne": "Jeg får et meget stort chok [...] [over] det. [...] Det gjorde mig også lidt mere nervøs, fordi jeg var hjemme hos en anden, som begyndte at grine af det."⁶⁸

For de unge er der dog forskellige grænser for, hvad der kan laves sjov med. En af de unge mener, at man ikke bør lave sjov med fx Auschwitz. Gameren fortæller, at tidsaspektet har indflydelse på, om man kan lave sjov med et bestemt emne:

*"[...] Hvis] der er en rotte, der står med Thanos' Gauntlet [en fiktiv superheltehandske] og så i [...] 1300-et eller andet [...] og siger 'jeg har taget halvdelen af din befolkning' [...] Det er jo noget, der er sket [for] så lang tid siden. Og det er ikke noget, der påvirker os i dag. Det er sjovt. Men sådan noget [...] for eksempel med Auschwitz [...] det gør jeg ikke, fordi det er stadigvæk et sore subject [ømt emne]."*⁶⁹

Som det fremgår ud fra de unges udsagn er der således delte meninger om, hvilke emner der kan laves sjov med i gamingmiljøer.

Desuden tolker de unge deling af symbolet svastika på forskellig vis. En af gamerne fortæller: "Det er mere bare et meme i stedet for noget, der skal menes ondt mod jøder, det er bare sådan ret sjovt."⁷⁰ En af de øvrige gamere anser delingen af svastika for at være en handling, der gør grin med Hitler fremfor et had mod jøder.⁷¹

Der tegner sig et mønster af, at de unge ikke anser deling af antisemitisk indhold som et udtryk for had mod jøder, men at delingen sker i en kontekst af humor og ironi. De giver således udtryk for, at de "blot" deltager og fortsætter den delingskultur, der eksisterer i den digitale verden.

⁶⁶ Fokusgruppe 1

⁶⁷ Fokusgruppe 1

⁶⁸ Gamer 1

⁶⁹ Fokusgruppe 2

⁷⁰ Fokusgruppe 1

⁷¹ Fokusgruppe 1

Ifølge to af eksperterne er brugen af humor, ironi og sarkasme udbredt inden for gaming. En af eksperterne påpeger, at der er mange jokes, der omhandler jøder, fx: "[...] du spiller rigtig dårligt, måske skal du i koncentrationslejr, fordi du [...] ikke [kan] koncentrere dig".⁷² Ifølge en af de øvrige eksperter gør netop ironien og sarkasmen det vanskeligt at finde ud af, hvad afsenderen mener med delingen af budskabet:

*"For at svare helt kort, ser jeg, at det [ironi og humor] bliver brugt hele tiden, og jeg anerkender, at det nok er noget af det, der gør det sværest at afgøre, hvornår det kammer over fra ironisk gaming banter [drilleri] til faktisk at være nynazisme [...]."*⁷³

Ved anvendelse af ironi og sarkasme sløres meningen bag delingen af indholdet, hvilket kan gøre det vanskeligt for modtagere og udefrakommende at afgøre intentionen bag delingen.

Brugen af ironi og sarkasme er udbredt inden for gaming, både når det handler om deling af indhold generelt og indhold af antisemitisk karakter. Når der deles antisemitiske symboler og billeder såsom svastika, tolker de unge det i udgangspunktet ikke som et udtryk for had mod jøder, men derimod som grænseoverskridende humor. Brugen af stødende eller grænseoverskridende humor synes dermed at spille en væsentlig rolle, når der deles indhold på gamingplatforme.

7.2 Normalisering af hadefuld tone herunder antisemitisme

Forskning viser, at tonen i gaming kan være hadefuld⁷⁴, og mange spillere rapporterer at have oplevet chikane i online-multiplayer-spil.⁷⁵ Den hadefulde tone i gamingmiljøer genkendes også af flere af de interviewede unge. En af gamerne fortæller: "[T]it så får man den der, som folk synes, [er] det værste: En, der skriver til dig, at du skal dræbe dig selv."⁷⁶

De unge fortæller også, at den hårde tone er normaliseret blandt unge i onlinekulturen. En af gamerne forklarer: "[...Når] man sviner hinanden til på internettet [...], så er det ikke ondt ment mange gange [...]. Det er bare sådan, internetkulturen er. Det er sådan, man taler til hinanden."⁷⁷ En anden gamer fortæller yderligere: "Der er mange ord, der sådan er blevet nærmest helt normale på internettet. [...] som man ikke vil bruge normalt."⁷⁸ Dette tyder på, at nogle af de unge anser den hårde tone for normal og som en del af den kultur, der er online.

Dog fortæller de unge, at retorikken kan blive for voldsom. En af de unge forklarer: "Når det er rettet mod en specifik person, man kender, altså når det er sådan meget, meget voldsomt eller personligt rettet mod en person, man kender."⁷⁹ Ifølge de unge krydser en hadefuld ytring

⁷² Ekspert 1

⁷³ Ekspert 2

⁷⁴ UNCCT, *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism*, 2022, [url](#), s. 14-15, 26-27

⁷⁵ ADL, *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, [url](#), s. 11

⁷⁶ Fokusgruppe 2

⁷⁷ Fokusgruppe 3

⁷⁸ Fokusgruppe 3

⁷⁹ Fokusgruppe 1

således en grænse, når ytringen er rettet mod personer, de kender, eller hvis ytringen synes at være særligt voldsom eller personlig.

De unge bruger også tonefaldet til at afkode, om en ytring krydser en grænse og dermed er for sjov eller alvor. En af gamerne fortæller:

”Det kommer lidt an på tonefaldet, om man siger det sådan hårdt, eller om man siger det sådan lidt for sjov og griner efter. Så er det formentligt lidt for sjov. [...] Hvis man råber det ind i en mic [mikrofon], og det bliver rigtigt højt, så plejer det at være, fordi man mener det.”⁸⁰

To af eksperterne peger også på, at der kan opstå en normalisering af den hårde tone i gaming.⁸¹ En af eksperterne forklarer, at normaliseringen kan have en effekt på sprogbrugen i en følelsesmæssig reaktion eller et vredesudbrud i en gamingsituation:

”I gaming med et konkurrenceelement kan der opstå forskellige situationer. Hvis det nu er hadefulde ytringer, der bliver normaliseret ved, at ’det er jo bare sådan, man taler, og nu har jeg tabt, og jeg er vred. Så nu bruger jeg nogle af de ord, vi fast bruger på denne server eller i dette fællesskab’.”⁸²

En af eksperterne genkender normaliseringen af den hadefulde tone, også når det kommer til antisemitisme.⁸³ Ifølge eksperten er der en normaliseret tilgang til antisemitiske jokes, da mange jokes omkring jøder bliver gentaget og dermed reproduceret af nye generationer af unge.⁸⁴ Gentagelser af den hadefulde tone og gentagende jokes kan således medføre en normalisering i onlinegamingmiljøer.

Ifølge de unge og eksperterne er der især en hård tone i konkurrenceprægede spil.⁸⁵ Brugen af forskellige taktikker er også en del af gamingkulturen for at øge chancerne for at vinde. To af eksperterne forklarer fx, hvordan gamere kan bruge hård retorik for at slå deres modspiller ud af kurs. En af eksperterne nævner, at det i flere af de reaktionsprægede spil som FPS-spil er en form for taktik, at ”[...] køre på dem, der i forvejen klarer sig rigtig dårligt.”⁸⁶ Ifølge en anden ekspert kan chikane også bruges som et magtmiddel⁸⁷ i en gamingsituation for at få modstandere til at spille dårligt.

Flere af de interviewede unge og nogle af eksperterne fortæller, at det hårde sprogbrug i gamingmiljøer især omhandler køn, religion og hudfarve, men også seksuel orientering,

⁸⁰ Gamer 1

⁸¹ Ekspert 1, Ekspert 3

⁸² Ekspert 3

⁸³ Ekspert 1

⁸⁴ Ekspert 1

⁸⁵ Ekspert 1; Ekspert 2; Ekspert 3; Ekspert 4; Gamer 4, Gamer 5; Fokusgruppe 2

⁸⁶ Ekspert 1

⁸⁷ Ekspert 2

etnicitet og handicap. Nogle af de unge beretter, at de ikke oplever indhold med jødehad⁸⁸, men at det primært er racisme og sexism. En af gamerne fortæller: "Der er rigtig, rigtig meget mod kvinder."⁸⁹ En anden gamer siger: "Racisme og sexism. Det er det, der er mest permanent."⁹⁰

En af eksperterne påpeger også, at bestemte grupperinger inden for blandt andet køn, religion eller hudfarve især bliver lagt for had i gamingmiljøer:

"Jeg tror aldrig, at jeg har siddet en time eller to og gamet, hvor der ikke er nogen, der er blevet svinet til eller angrebet på deres grundlæggende træk eller udsat for hadefulde ytringer. Det har så ikke lige så ofte været rettet mod jødedom, som det har været rettet mod muslimer, folk, der er mørke i huden, kvinder eller russere."⁹¹

Ud fra de unge og eksperternes udsagn synes antisemitisme dermed at indgå som ét element i det had, der forekommer mod forskellige grupperinger i gaming.

Nogle af de iagttagelser, der går igen fra både eksperterne og de unge, er normaliseringen af hadefulde ytringer i gaming, og hvordan hadefulde ytringer er en del af gamingkulturen. Eksperterne og de unge påpeger således, at der er mange forskellige grupperinger, der bliver lagt for had i gaming, og at dette især er baseret på køn, religion og hudfarve, men også etnicitet, seksuel orientering og handicap. Antisemitisme synes dermed at være et element, der kommer til udtryk i en kontekst af andre hadefulde ytringer.

⁸⁸ Fokusgruppe 2

⁸⁹ Fokusgruppe 2

⁹⁰ Fokusgruppe 2

⁹¹ Ekspert 2

8. Mundtlige kilder

8.1 Interviews

- Ekspert 1, ansat i en kommune
- Ekspert 2, ansat i en NGO
- Ekspert 3, ansat i en styrelse
- Ekspert 4, ansat ved et universitet
- Fokusgruppeinterview 1
- Fokusgruppeinterview 2
- Fokusgruppeinterview 3
- Gamer 1
- Gamer 2
- Gamer 3
- Gamer 4
- Gamer 5
- Gamer 6

9. Litteraturliste

ADL (Anti-Defamation League), *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*, 6. december 2022, www.adl.org/sites/default/files/documents/2022-12/Hate-and-Harassment-in-Online-Games-120622-v2.pdf, tilgået 11. juni 2023

ADL (Anti-Defamation League), *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists*, 29. april 2020, www.adl.org/steamextremism, tilgået 23. november 2023

CDE (Center for Dokumentation og Indsats mod Ekstremisme), *Antisemitisme blandt islamiske organisationer og forkyndere*, 2024, [url](#)

CDE (Center for Dokumentation og Indsats mod Ekstremisme), *Antisemitisme i højreekstreme miljøer*, 2024, [url](#)

CDE (Center for Dokumentation og Indsats mod Ekstremisme), *Kortlægning af international forskning i antisemitisme*, 2023, stopekstremisme.dk/publikationer/kortlaegning-af-international-forskning-i-antisemitisme, tilgået 10. november 2023

Den Danske Ordbog, *gaming*, u.å., ordnet.dk/ddo/ordbog?query=gaming, tilgået 21. december 2023

Gallagher, A., O'Connor, C., Vaux, P., Thomas, E. og Davey, J. *The Extreme Right on Discord*, ISD (The Institute for Strategic Dialogue), 2021, www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/04-gaming-report-discord.pdf, tilgået 6. december 2023

IHRA (International Holocaust Remembrance Alliance), *Working definition of antisemitism*, 26. maj 2016, holocaustremembrance.com/resources/working-definition-antisemitism, tilgået 1. februar 2024

IHRA (International Holocaust Remembrance Alliance), *Working Definition of Holocaust Denial and Distortion*, u.å., holocaustremembrance.com/resources/working-definition-holocaust-denial-distortion, tilgået 1. februar 2024

ISD (The Institute for Strategic Dialogue), *The Rise of Antisemitism Online During the Pandemic: A Study of French and German Content*, 2021, www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/06/the-rise-of-antisemitism-during-the-pandemic.pdf, tilgået 6. december 2023

Justitsministeriet, *Regeringens handlingsplan mod antisemitisme*, januar 2022, www.justitsministeriet.dk/wp-content/uploads/2022/01/Antisemitisme-handlingsplan.pdf, tilgået 14. september 2023

Konsollen.dk, *FPS (First Person Shooter)*, u.å., konsollen.dk/ordbog/fps/, tilgået 21. december 2023

Lakhani, S., *VIDEO GAMING AND (VIOLENT) EXTREMISM: An exploration of the current landscape, trends, and threats*, 2021, home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-02/EUIF%20Technical%20Meeting%20on%20Video%20Gaming%20October%202021%20RAN%20Policy%20Support%20paper_en.pdf, tilgået 7. november 2023

Peters, R. A. og Petersen, K. S., *Børn og unges onlinefællesskaber på kanten: Forebyggelse gennem den gode dialog*, maj 2022, journals.ucn.dk/index.php/cepra/article/view/467/412, tilgået 23. november 2023

Petersen, K. S. og Peters, R. A., *Desk research: Kortlægning af viden om forebyggelse af ekstremisme online blandt børn og unge*, Nationalt Center for Forebyggelse af Ekstremisme, 2020, stopekstremisme.dk/publikationer/desk-research-kortlaegning-af-viden-om-forebyggelse-af-ekstremisme-online-blandt-born-og-unge, tilgået 23. november 2023

Red Barnet, *Hvad er Discord*, u.å., redbarnet.dk/foraeldre/leksikon/discord/, tilgået 21. december 2023

Red Barnet, *Hvad er en GIF*, u.å., redbarnet.dk/foraeldre/leksikon/gif/, tilgået 21. december 2023

Red Barnet, *Hvad er Reddit*, u.å., redbarnet.dk/foraeldre/leksikon/reddit/, tilgået 21. december 2023

SocialMe, *Telegram*, 6. maj 2023, www.socialme.dk/explore/ordbog/telegram, tilgået 18. december 2023

Uddannelses- og Forskningsstyrelsen, *Kortlægning af aktuel dansk forskning i antisemitisme*, 31. marts 2023, ufm.dk/publikationer/2023/kortlaegning-af-aktuel-dansk-forskning-i-antisemitisme, tilgået 21. december 2023

UNCCT (United Nations Counter-Terrorism Centre), *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism*, 2022, www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf, tilgået 23. november 2023



**Center for Dokumentation
og Indsats mod Ekstremisme**