

Könsbaserat näthat i gaming och onlinegemenskaper

Onlinespel och digitala gemenskaper är fortfarande starkt könskodade miljöer. Kvinnliga gamers rapporterar ofta sexistiska förolämpningar, sexuella trakasserier och exkluderande beteenden. Studier visar att över 70 % av kvinnliga gamers i EU har upplevt könsbaserade kränkningar.

Spelplattformar saknar ofta effektiv moderering, och toxiska kulturer avfärdas ibland som "en del av spelet". Sådana miljöer förstärker dock skadliga könsstereotyper och avskräcker kvinnor från att delta i digitala innovationsmiljöer.

EU-finansierade initiativ främjar inkluderande gamingkulturer genom informationskampanjer och partnerskap med industrin. Att uppmuntra mångfald i team som utvecklar spel har också visat sig vara effektivt.

Att skapa tryggare onlinegemenskaper kräver kulturell förändring i kombination med tekniska modereringsverktyg.