Myndigheten för psykologiskt försvar



MPF SKRIFTSERIE 16/2026

GAMERS GUIDE

SPEL OCH DIGITAL KÄLLKRITIK – EN HANDLEDNING FÖR LÄRARE

MPF SKRIFTSERIE 16/2026

GAMERS GUIDE

SPEL OCH DIGITAL KÄLLKRITIK – EN HANDLEDNING FÖR LÄRARE

©MYNDIGHETEN FÖR PSYKOLOGISKT FÖRSVAR
Diarienummer: MPF/2025:157
MPF SKRIFTSERIE 16/2026
ISBN: 978-91-990891-0-2
Produktion: Spektra

Språkmodeller har använts som ett redaktionellt stöd vid språklig bearbetning av texten. Analys, källvärdering, bedömningar och slutsatser har gjorts av Myndigheten för psykologiskt försvar, som också ansvarar för textens innehåll i dess helhet.

FÖRORD

Över tre miljarder personer spelar dataspel världen över och Sverige har en framstående och internationellt framgångsrik dataspelsindustri. Dataspel och spelangränsande plattformar är idag en självklar del av många människors vardag och fungerar som en mötesplats för gemenskap, underhållning och samtal. Likt andra delar av vår digitala informationsmiljö kan spel och de plattformar som omger dem också utgöra en arena för otillbörlig informationspåverkan.

Främmande makt använder olika metoder för att försöka påverka människors uppfattningar och beteenden i och runtomkring spel. Det kan exempelvis ske genom propaganda, förvrängda skildringar av historiska händelser eller riktade budskap i annonser, chattar och forum. Påverkansförsöken kan vara tydliga men också svåra att upptäcka. Syftet kan vara att förstärka motsättningar i samhället, skapa misstro eller påverka hur människor uppfattar olika frågor och händelser. Trots att dataspel idag utgör en stor del av mångas vardag, har otillbörlig informationspåverkan i spel och spelanknutna plattformar hittills uppmärksammats i begränsad utsträckning. Därför har Myndigheten för psykologiskt försvar tagit fram Gamers Guide, ett lättillgängligt material som ger lärare och elever möjlighet att tillsammans diskutera konkreta exempel och förstå hur otillbörlig informationspåverkan kan förekomma i spelmiljöer.

Syftet med Gamers Guide är inte att lära spelare vad de ska tycka och tänka, utan istället stärka deras förmåga att vara källkritiska, kunna känna igen försök till otillbörlig informationspåverkan och fatta välgrundade beslut. Genom ökad kunskap och medvetenhet om hur främmande makt kan påverka oss blir vi bättre rustade att både känna igen och kunna stå emot otillbörlig informationspåverkan. Det stärker både individens och samhällets motståndskraft och är en viktig del av Sveriges psykologiska försvar.



ELIN SPETS RAMBERG
T.F. CHEF ENHETEN FÖR FÖRMÅGEUTVECKLING

INNEHÅLL

FÖRORD **5**

INNEHÅLL **7**

Gamers guide till informationspåverkan 8

Lärarhandledning och Begrepp 10

Diskussionsfrågor 12

Förslag på frågor för avslutande reflektion 14

SCENARIO 1:
Främmande makt påverkar din världsbild genom speldesign **17**

Reflekterande förklaring 19

SCENARIO 2:
Propagandister manipulerar storyn med moddar **21**

Reflekterande förklaring 23

SCENARIO 3:
Ideologiska troll använder spel som sociala plattformar **25**

Reflekterande förklaring 27

SCENARIO 4:
Desinformatörer använder reklam i spel **29**

Reflekterande förklaring 29

SCENARIO 5:
Manipulatörer får dig att misstolka spelklipp **31**

Reflekterande förklaring 31

SCENARIO 6:
Ljusskygga annonsörer kan samla in din data **33**

Reflekterande förklaring 33

GAMERS GUIDE TILL INFORMATIONS-PÅVERKAN



Främmande makt har tagit sig in i spelvärlden. Inte för att spela, utan för att påverka. Det gör de genom att förvränga perspektiv, skriva om historien och kartlägga spelare för att smyga in propaganda i allt från mods till annonser, forum och in-game-chattar. Ibland är det tydligt, ibland svårt att upptäcka. Det är där du kommer in.

Det här materialet är skapat av Myndigheten för psykologiskt försvar och innehåller en samling fiktiva scenarier, tips och knep som hjälper dig att se igenom fulspelet och stå emot när de försöker påverka dig genom spelen du älskar!

LÄRAR-HANDLEDNING

BAKGRUND

Omkring tre miljarder människor i världen spelar dataspel. I spelen förmedlas budskap och bilder på olika sätt, och skulle kunna utgöra en arena för otillbörlig informationspåverkan. Till skillnad från andra digitala miljöer bygger människor långvariga relationer och förtroende i spel. Det gör dem till attraktiva arenor för aktörer som vill påverka människors åsikter eller beteenden.

SYFTE OCH MÅLGRUPP

Denna lärarhandledning syftar till att skapa medvetenhet om hur spel kan användas som en plattform för spridning av propaganda och desinformation. Genom diskussionsfrågor och fiktiva scenarios ges elever verktyg att utveckla sin källkritiska förmåga, få en förståelse för hur desinformation kan spridas, samt resonera kring medier, demokrati och påverkan.

Underlaget lämpar sig för högstadiet, gymnasiet, folkhögskola eller Komvux. Det lämpar sig främst för ämnen så som samhällskunskap, svenska eller teknik.

UPPLÄGG

Tidsåtgången är 60–120 minuter beroende på antal scenarios man väljer att arbeta med. Arbetet kan med fördel ske i smågrupper (3–5 elever), gemensam klassdiskussion och avslutande reflektion.

BEGREPP	FÖRKLARING
Desinformation	Felaktig eller manipulerad information som sprids med flit för att skada en person, organisation eller ett land. Till exempel skapandet och delandet av påhittade nyheter.
Missinformation	Falsk information som inte nödvändigtvis har skapats för att orsaka skada. Det kan handla om missförstånd, eller att någon läser en artikel på nätet, tror att det är fakta – och delar för att informera sina vänner, utan att vara medveten om att det som delas är falskt.
Propaganda	Budskap som sprids i syfte att påverka individers eller organisationers attityder och handlande till förmån för avsändaren. Propaganda bygger ofta på desinformation och vilseledning och är också ett vapen som används i krig.
Källkritik	Källkritik hjälper dig att avgöra vad som är trovärdigt och hur du kan värdera det du läser, ser och hör. När vi är källkritiska värderar vi information istället för att automatiskt acceptera den som sann.
Faktagranskning	Faktagranskning betyder att man undersöker och kontrollerar om uppgifter, påstående, bilder eller citat i en text eller ett media är sanna och korrekta.
Algoritmer	Algoritmer är funktioner som bestämmer vilket innehåll du får upp på nätet. Algoritmer bestämmer exempelvis vilka bilder och videos som dyker upp i ditt flöde på olika plattformar. De försöker lista ut vad du gillar och vill se mer av. Algoritmer är designade för att visa innehåll som fångar din uppmärksamhet och som sedan håller dig kvar – så länge som möjligt.
Främmande makt	Med främmande makt avses främst en sådan självständig stat som Sverige har erkänt men begreppet omfattar även andra statliga bildningar – såsom nybildade stater som ännu inte har erkänts, delstater, eller exilregeringar och motstånds- eller upprorsgrupper – när de har en sådan faktisk maktställning och politisk betydelse att diplomatiska förbindelser är möjliga i förhållandet med Sverige.
Mod/modifikation	Ett tillägg i ett spel oftare skapat av spelare än spelutvecklarna. Den förändrar spelets innehåll eller grafik för att skapa en ny eller anpassad spelupplevelse.

DISKUSSIONS-FRÅGOR

Du som lärare kan själv välja vilka frågor eleverna ska diskutera. Frågorna är indelade i olika kategorier utifrån vilket fokus man önskar ha i diskussionen.

Förståelse	
Vad händer, vem påverkar vem och varför?	
Vilka aktörer är inblandade?	
Syfte med budskapet?	
Är det medveten informationspåverkan eller något annat?	
Källkritik	
Hur kan man avgöra om informationen är trovärdig?	
Vilka tecken finns på att något kan vara manipulerat?	
Vilken roll spelar avsändaren för hur vi tolkar budskapet?	
Hur påverkar plattformen vår tillit?	

Mekanismer
Hur utnyttjas spelats funktioner för att sprida budskap?
Hur skiljer sig informationspåverkan i spel från sociala medier?
Hur kan anonymitet i spel påverka spridningen av desinformation?
Vilka spelmekaniker kan förstärka vissa narrativ/berättelser eller beteenden?
Gruppdynamik och påverkan
Hur påverkas spelare av grupptryck i scenariot?
Vad händer när en stark röst uttrycker en åsikt?
Hur kan normer i ett spelarcommunity bidra till att sprida eller stoppa påverkan?
Hur påverkar humor eller memes vår vilja att ifrågasätta budskap?
Konsekvenser
Vilka kan påverkas av informationen – både i spelet och utanför?
Vilka konsekvenser kan det få om spelare tror på eller sprider budskapet?
Finns det risk att påverkan i spelet spiller över i verkligheten?
Hur hade situationen sett ut ur ett annat perspektiv?
Motståndskraft
Vad kan en spelare göra om den upptäcker misstänkt påverkan?
Hur kan man bemöta desinformation utan att eskalera konflikter?
Vilket ansvar har spelutvecklare och plattformar?
Hur kan vi stärka vår egen motståndskraft mot påverkan i spel?

Efter varje scenario finns en reflekterande förklaring som du som lärare själv väljer om du vill lyfta i avslutande gruppdiskussion eller om du på annat sätt vill dela den med eleverna.

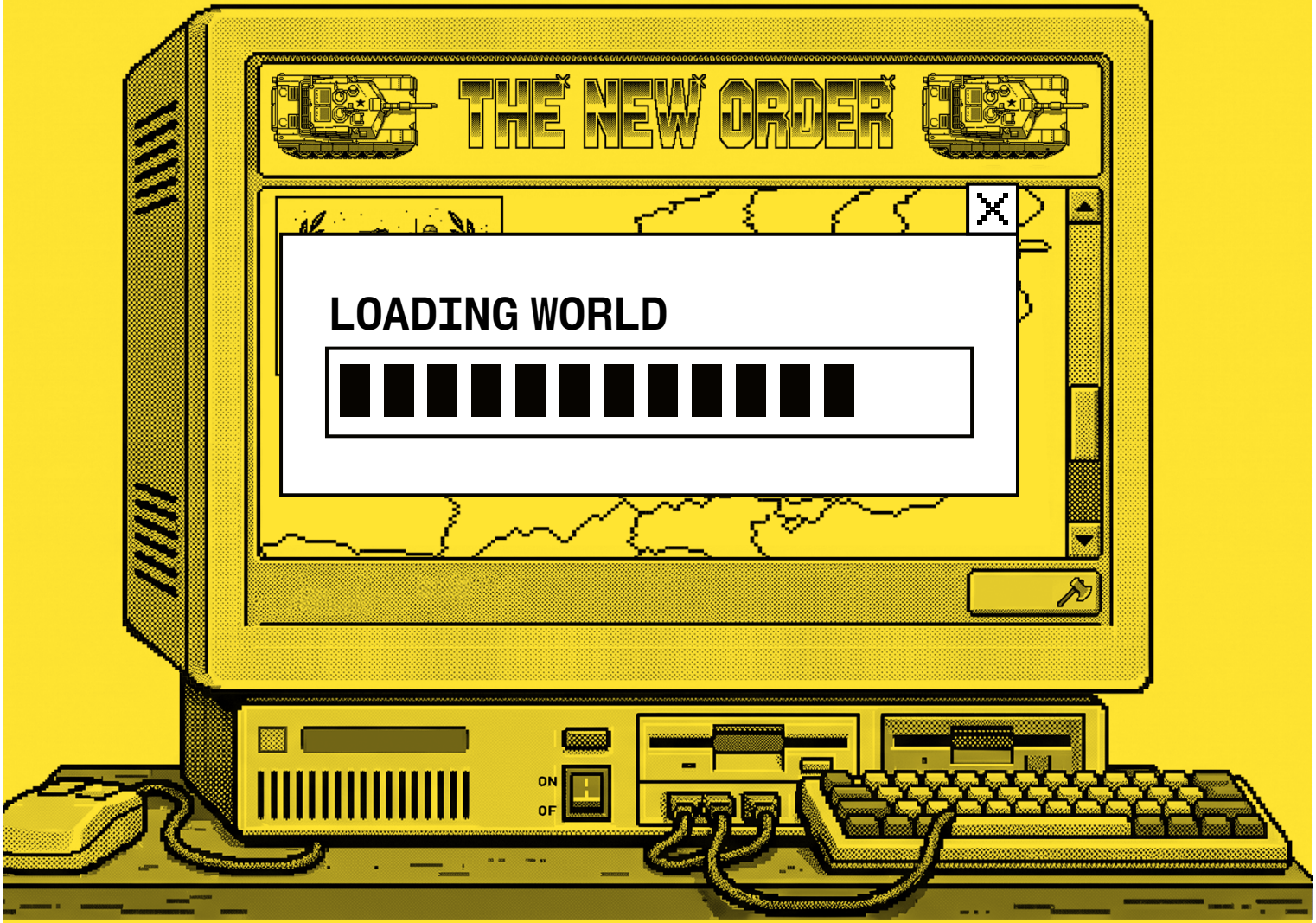
FÖRSLAG PÅ FRÅGOR FÖR AVSLUTANDE REFLEKTION

Har du sett något liknande i spel eller i samband med att du spelar?	Varför kan spel och spelplattformar vara en effektiv plats för informationspåverkan?
Hur skiljer sig ditt beteende i spel, från hur du agerar i andra digitala miljöer?	Vad tar du med dig från scenarion till andra sammanhang, t.ex. sociala medier?
Hur tror du att AI kommer att påverka spelmiljön?	



Foto: iStock

SCENARIO 1



Främmande makt påverkar din världsbild genom speldesign

Ett nytt gratisspel, strategispel blåser upp på en känd spelplattform och i sociala medier. Du och dina vänner börjar spela. Det är snyggt, välgjort och beroendeframkallande – du bygger städer, ingår allianser och tävlar mot andra spelare.

Ganska snart märker du att spelets världskarta inte riktigt stämmer. Vissa länder är större än de borde vara, andra saknas helt. Men det är på låtsas, tänker du, det spelar väl ingen roll.

Du märker också att spelet uppmuntrar en viss spelstil. De mest framgångsrika allianserna i spelet styrs med järnhand – en ledare bestämmer, de andra lyder. Demokratiska allianser, där spelarna röstar om beslut, straffas av spelmekaniken: de är för långsamma, förlorar resurser och faller sönder. Du lär dig snabbt att den starkaste vinner – inte den mest rättvisa.

En dag nämner en kompis att spelstudion ägs av ett företag med koppling till en diktatur. Du kollar upp det och ser att det stämmer. Du tänker tillbaka på kartan. På hur spelet belönar lydnad och bestraffar demokratiskt beslutsfattande. Spelets diskussionsforum modereras hårt – inlägg om mänskliga rättigheter och politik tas bort med hänvisning till att forumet ska vara ”opolitiskt”.

Du gillar fortfarande spelet.
Det är det som gör det svårt.



Foto: iStock

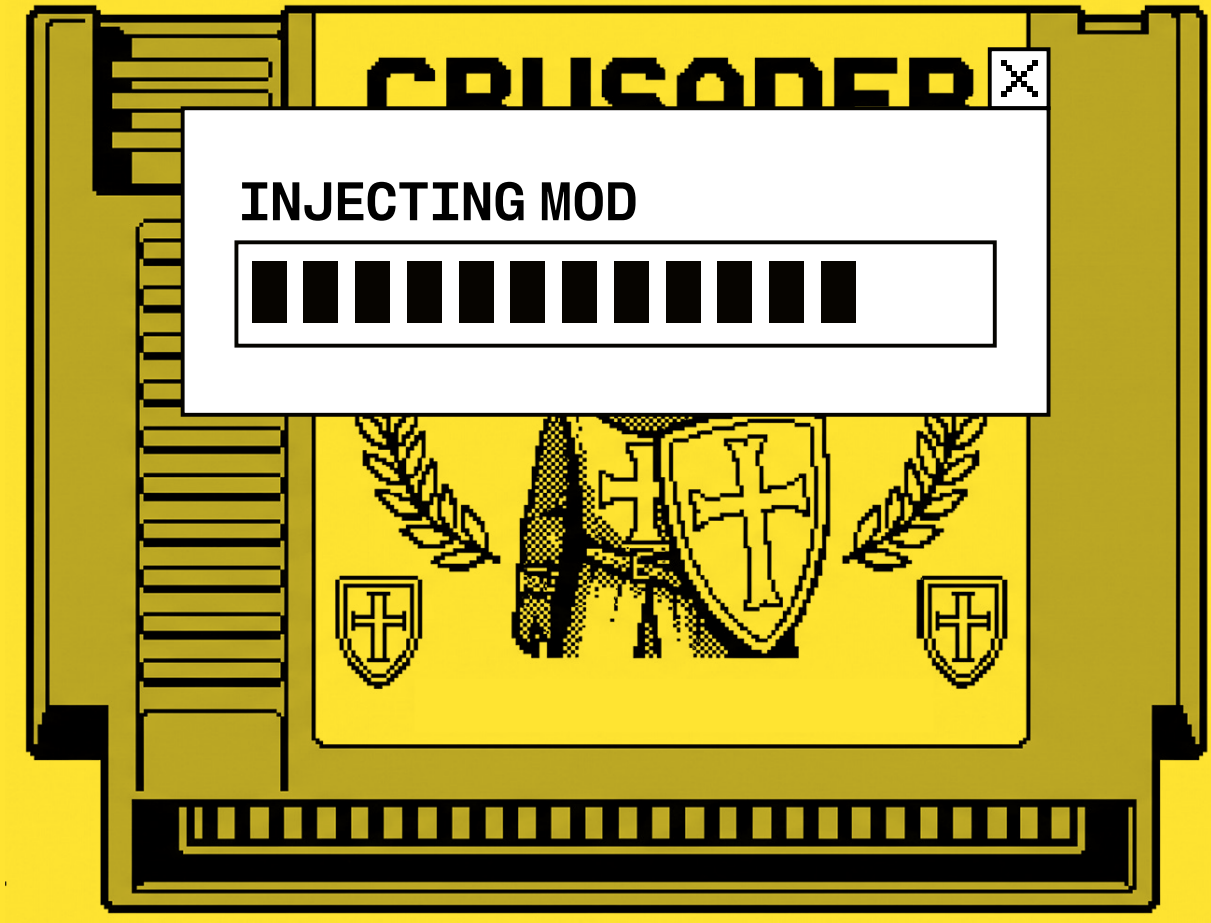
Reflekterande förklaring

Den mest effektiva påverkan är den du inte lägger märke till. Spel behöver inte vara uppenbar propaganda för att ha ett eventuellt inflytande på hur du ser på världen. Det kan handla om vilka berättelser som berättas – och vilka som utelämnas. Det kan sitta i spelmekaniken och reglerna, i vilka beteenden som belönas, eller i hur communityn runt spelet styrs.

Vem som äger och kontrollerar en spelstudio spelar roll. När studior ägs av aktörer med koppling till diktaturer kan spelet bli ett verktyg för att normalisera en viss världsbild – inte genom att tvinga den på dig, utan genom att göra den till en självklar del av spelupplevelsen. Kartor ritas om. Känsliga ämnen som demokrati, mänskliga rättigheter eller historiska övergrepp undviks – ibland för att ägarna kräver det, ibland för att utvecklarna självcensurerar för att inte riskera sina jobb eller spelets tillgång till stora marknader.

Det betyder inte att alla spel från sådana studior är propaganda, eller att du behöver sluta spela. Och spelare är inte bara passiva mottagare av budskap, men det är värt att ibland ställa sig frågorna: vem har gjort det här spelet, varför fungerar spelmekaniken som den gör, och vad är det jag inte får se?

SCENARIO 2



Propagandister manipulerar storyn med moddar

Du spelar ett historiskt spel du gillar. Du hittar ett populärt tillägg, en mod som andra spelare har skapat. Den ska ge nya miljöer, ny musik och nya uppdrag. Du laddar ner den.

De nya banorna är verkligen snyggare och musiken passar perfekt. Men efter ett tag börjar du märka annat. Vissa länder i spelet har fått nya roller. Ett land som förut var neutralt framställs nu som aggressivt och opålitligt. Ett annat land, som historiskt stått för förtryck, har plötsligt fått en hjälteroll.

Det har också dykt upp nya scener som du inte sett förut. De berättar en version av historien du inte riktigt känner igen, men det är svårt att säga exakt vad som ändrats. Tillägget smälter in i resten av spelet.

Du kollar kommentarerna där du laddade ner tillägget. Det har tusentals nedladdningar. De flesta är entusiastiska över det visuella. Nästan ingen pratar om att handlingen har förändrats.



Foto: iStock

Reflekterande förklaring

Spelet i sig är inte problemet. Det är tillägget som kan ändra berättelsen. En mod är något som andra än spelets ursprungliga skapare har byggt, men som installeras i spelet och upplevs som en del av det. Moddar kan utveckla eller utöka dataspel, och engagera communityn runt spelet. Att det ofta är tillgängligt för vem som helst och relativt enkelt att skapa moddar, gör moddar till ett effektivt verktyg för den som vill sprida ett visst budskap.

Genom att paketera propaganda tillsammans med något spelaren faktiskt vill ha, som nya uppdrag, nya miljöer eller ny musik, blir den svårare att upptäcka. Och om tillägg sprids genom forum som spelaren litar på, kan den källkritiska inställningen få stå tillbaka. Det är värt att fundera på om modden man spelar kan ha ett syfte som går utöver att bara skapa en ny spännande spelupplevelse.

SCENARIO 3


GAMER
SEARCHING FOR PLAYERS
[cite: 61]
LEVEL: 42
RANK: GRANDMASTER
MEMBERSHIP:

Ideologiska troll använder spel som sociala plattformar

Du hänger i chatten för ditt favoritspel. I vanliga fall är det mest skämt, strategisnack och allmänt tjafs. Du har spelat med samma gäng länge och de känns som riktiga vänner. De har hjälpt dig nå mål i spelet som du aldrig klarat ensam.

På sistone har en ny användare dykt upp i gruppen som verkar skön, skickar roliga klipp och driver med allt och alla. Men ibland riktas skämten mot en specifik folkgrupp. Och det delas länkar till ”källor” som ska bevisa saker som låter lite för långsökta.

Till en början skrattar de flesta med. Sen börjar några i ditt gäng dela liknande länkar. Det är ju dina lagkamrater, de som alltid ställt upp för dig. Det känns naturligt att lita på dem.

Men du börjar fundera. Du kollar den nya användarens profil och ser att den är aktiv i en mängd olika spelgrupper. Överallt postas samma typ av innehåll. Du undrar om användaren verkligen bara är en gamer med grov humor, eller om denne har en helt annan agenda. Och du undrar hur mycket av det som delas som redan har färgat av sig på ditt egna gäng.



Foto: iStock

Reflekterande förklaring

Spelens sociala ytor, som chattar, forum och gemenskaper, kan utnyttjas av aktörer som vill påverka spelare. Genom att blanda spelkultur och humor med politiska budskap kan påverkan kännas som en naturlig del av gemenskapen.

Det som gör det extra effektivt är de starka relationerna som kan byggas upp i spel. När du litar på ditt gäng och känner lojalitet mot gruppen är det lätt att ta till sig det de delar utan att ifrågasätta det. Gruppsammanhållning är en av de största styrkorna i spelvärlden, men också en sårbarhet för den som vill påverka. Det räcker att en enda person med en agenda tar sig in i gruppen för att budskapet ska börja spridas vidare. Kom ihåg att vara källkritisk även i spel, precis som i sociala medier.

SCENARIO 4



Desinformatörer använder reklam i spel

Du spelar ett mobilspel på bussen. Plötsligt dyker en reklam upp. Först ser du en idyllisk stad i solsken. Sen blir skärmen svart. Sirener tjuter, skott hörs och texten ”Agera, innan de kommer till dig” syns på skärmen. En länk leder till en insamling för offer i ett pågående krig.

Reklamen känns obehaglig och du försöker ta reda på vem som ligger bakom. Men det finns ingen tydlig avsändare, bara ett namn du aldrig hört talas om. Du vet inte om pengarna verkligen går till krigets offer, eller om någon försöker skrämma upp dig för ett helt annat syfte.

Reflekterande förklaring

Reklam i spel fungerar på samma sätt som reklam i sociala medier. Den kan riktas mot specifika grupper baserat på ålder, intressen eller var du befinner dig, och den kan visas bara för dig. Det kallas ibland riktade annonser, eller ”dark ads” när avsändaren bakom reklamen hålls gömd eller låtsas vara någon annan. Då blir det nästan omöjligt att bedöma om budskapet är trovärdigt eller om det är en del av en påverkanskampanj. Var lika källkritisk mot reklam i spel som du är mot innehåll i ditt sociala medieflöde. Fråga dig alltid: vem ligger bakom det här, och varför vill de att just jag ska se det?

SCENARIO 5



Manipulatörer får dig att misstolka spelklipp

Din morfar, som är aktiv på sociala medier, skickar en dag ett klipp på en drönare som kraschar in i ett hus. ”Dom har attackerat Stockholm! Är ni i säkerhet?” skriver han.

Du blir först skrämd. Men när du tittar noggrant känner du igen klippet. Det är från ett populärt spel känt för sin verklighetstrogna grafik, där spelare spelar in vad som händer på deras skärm och delar med varandra.

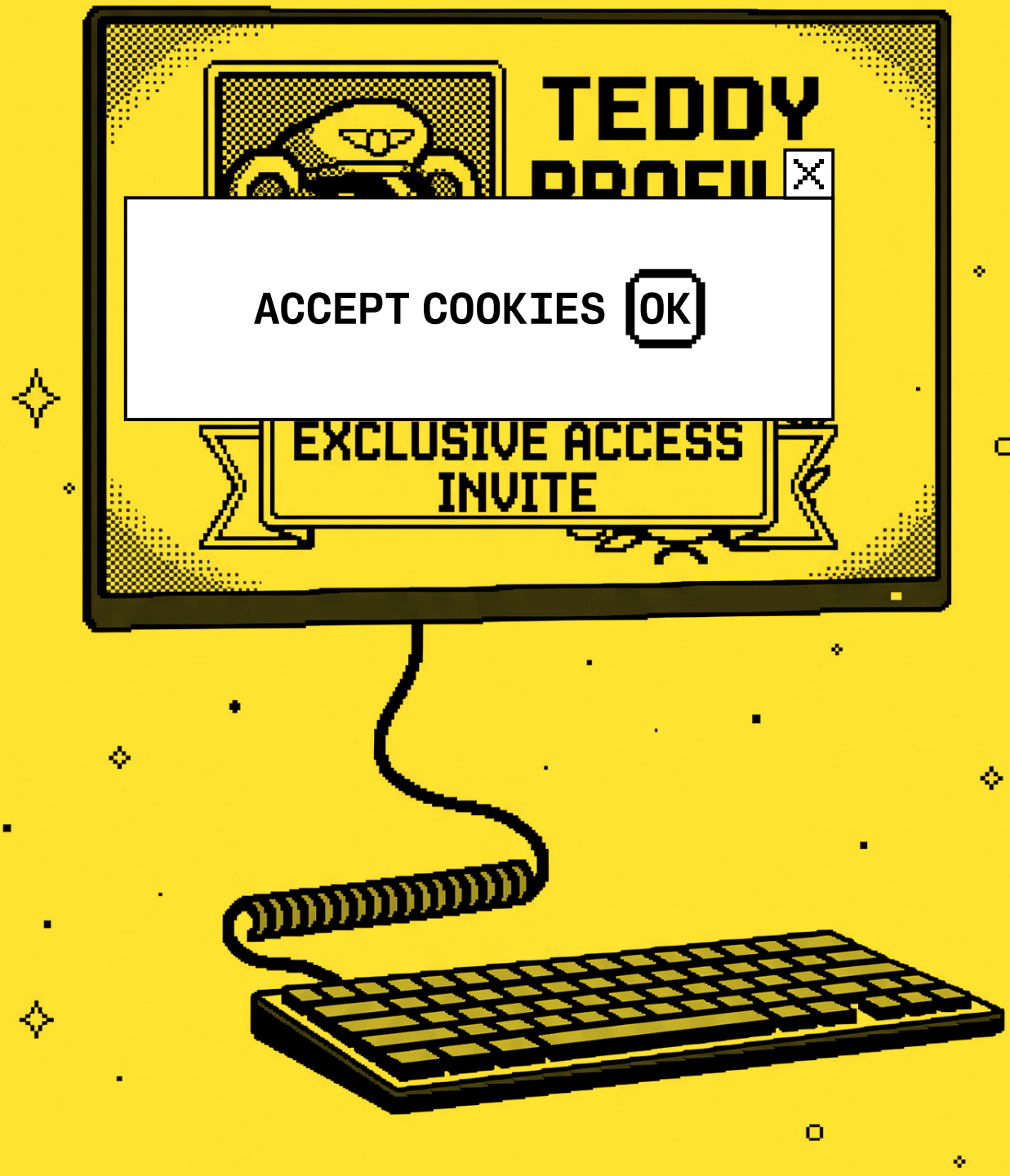
Du försöker förklara för morfar att det är ett spel, men han lyssnar inte. Klippet har miljontals visningar och tusentals kommentarer. Så många människor kan väl inte ha fel?

Reflekterande förklaring

Dagens spelgrafik kan vara så verklighetstrogen att det är svårt att skilja den från riktiga bilder, särskilt för den som inte själv spelar. När klipp från spel sprids utan sammanhang i sociala medier kan de bli kraftfulla verktyg för desinformation. Det som ser ut som bevis på en verklig händelse kan vara en inspelning från ett spel.

Spridningen är också en del av problemet. Ett klipp som väcker starka känslor delas snabbt och utan källkontroll. De som reagerar starkt och delar vidare kan dessutom bli synliga för den som ligger bakom, och på så sätt bli mål för ytterligare påverkan.

SCENARIO 6



Ljusskygga annonsörer kan samla in din data

En kompis skickar en invite till ett nytt hajpat mobilspel. Det går ut på att bygga upp en gård, odla grönsaker och locka till sig djur och andra spelare som kommer på besök. Ser harmlöst ut.

När du skapar din profil ber spelet om tillgång till din plats, dina kontakter och information om hur du använder telefonen, även när appen är avstängd. Du kryssar i alla rutor och trycker ”okej” utan att tänka så noga.

Några dagar senare märker du att annonserna i dina andra appar känns annorlunda. De verkar veta mer om dig än förut. Lite mer anpassade, lite mer träffsäkra, lite mer personliga.

Reflekterande förklaring

Många appar och spel samlar in mer data än vad spelaren förväntar sig. Plats, kontakter, surfvanor och hur du använder din telefon kan tillsammans måla upp en detaljerad bild av vem du är, vad du bryr dig om och vad som påverkar dig.

Den informationen kan säljas vidare och användas för att rikta innehåll mot dig. Det kan handla om vanlig reklam, men det kan också handla om politiska budskap eller desinformation som är anpassad just efter det som får dig att reagera. Ju mer någon vet om dig, desto lättare blir det att påverka dig.

TIDIGARE RAPPORTER I MPF:S SKRIFTSERIE

1/2023. *Motståndskraft*. Olof Petersson.

2/2023. *Motståndsanda*. Olof Petersson.

3/2023. *Malign foreign interference and information influence on video game platforms: understanding the adversarial playbook.* James Pamment, Jesper Falkheimer & Elsa Isaksson.

4/2023. *Opinioner i en tid av dramatiska förändringar och kriser: Om viljan att försvara vårt land och demokratin.* Sten Widmalm & Thomas Persson

5/2024. *Medborgarattityder i socioekonomiskt och brottsutsatta områden: En målgruppsanalys i Uppsala kommun.* Sten Widmalm & Thomas Persson.

6/2024. *Psychological Defence: Concepts and principles for the 2020s.* James Pamment & Elsa Isaksson.

7/2024. *Medborgarundersökning 2024 – ett psykologiskt försvarsperspektiv.* Sten Widmalm & Thomas Persson.

8/2025. *Beyond Operation Doppelgänger: A Capability Assessment of the Social Design Agency.* James Pamment & Darejan Tsurtsumia.

9/2025. *Janusansiktet – en metafor för informationspåverkan och kognitiva bias.* Andreas Edevald & Johan Österberg.

10/2025. *Medborgarundersökning 2025.* Sten Widmalm & Thomas Persson.

11/2025. *History as a battlefield: Russia's information war against Finland 2025.* Patrik Oksanen.

12/2026. *Psychological defence and information influence – a textbook on theory and practice.* Jesper Falkheimer & James Pamment (Eds.).

13/2026. *The last European colonial empire: Why the world ignored Russia's colonial history, and why that must change.* Casey Michel & Brian Whitmore.

14/2026. *EU:s väg mot ett starkt psykologiskt försvar*. Myndigheten för psykologiskt försvar.

15/2026. *The Architecture Of Repression, Russia's Emerging System Of Indoctrination, Digital Surveillance & Foreign Interference.* James Pamment, Barbara Kuza-Tarkowska, Darejan Tsurtsumia & Serge Poliakoff.

Myndigheten för psykologiskt försvar

DET VI GEMENSAMT SKYDDAR

Fri debatt, åsiktsskillnader och rätten att försöka övertyga andra är viktiga delar i en fungerande demokrati. Men när främmande makt snedvrider sanningen och piskar upp ett aggressivt offentligt samtalsklimat, blir det problematiskt. Ytterst vill de förneka oss möjligheten att välja väg självständigt. Du har rätt att bilda dina åsikter utan att främmande makt påverkar dig för sina syften.

Gamers Guide till informationspåverkan syftar till att öka kunskapen om hur främmande makt använder spel och spelangränsande plattformar för att påverka vår demokrati.

Läs mer på: Förmågeportalen
Myndigheten för psykologiskt försvar

MYNDIGHETEN FÖR PSYKOLOGISKT FÖRSVAR
VÅXNÄSGATAN 10
653 40 KARLSTAD
REGISTRATOR@MPF.SE
010 - 183 70 00
WWW.MPF.SE