



Dataspill, selfie-jihad og livestreaming av terrorangrep:  
**Hvordan ekstreme digitale nettverk påvirker  
terrortrusselen i Vesten og Norge**

Temarapport  
Den sentrale enhet

Dokumentdato: 12. mars 2021

## Sammendrag

- Terrortrusselen i Europa og Norge vil de kommende årene hovedsakelig komme fra enkeltpersoner. Mange vil ha en tilknytning til ekstreme digitale nettverk.
- I flere av nettverkene er de kulturelle uttrykksformene av en slik art at de samlet sett representerer en selvstendig ekstrem subkultur.
- Nettverkene er ofte brukerstyrte uten noen direkte kobling til hierarkiske organisasjoner. Det voldelige innholdet er utformet gjennom interaktive prosesser mellom brukerne, og bygger i stor grad på kulturelle referanser hentet fra gamerkultur, humor, memes, samt innhold fra ulike film- og videodelingsnettverk.
- De som søker inn mot disse digitale nettverkene er ikke nødvendigvis selv voldelige, men personer som i første omgang tiltrekkes av det ytterliggående og grensesprengende innholdet i nettverkene.
- Samtidig ser vi at innholdet påvirker brukerne negativt. Ekstremisme forkledd som humor bidrar til å ufarliggjøre ekstremistisk propaganda. Videre blir ekstremistiske uttrykk og alvorlige volds- og terrorhandlinger normalisert ved at de fremstilles som dataspill eller vevet sammen med uttrykk fra populærkulturen.
- Gruppedynamikken som karakteriserer digitale nettverk bidrar til å øke voldspotensialet til ekstremistiske ideologier. For hvert tilfelle der personer tilknyttet en ekstrem digital subkultur begår et terrorangrep, så senkes også voldsterskelen for en del av de øvrige medlemmene. Denne dynamikken blir spesielt utfordrende som følge av nettverkens omfang og potensielt globale rekkevidde.
- Utviklingen av de ekstreme digitale nettverkene gjør en ideologisk kapasitet til å inspirere til terror mindre avhengig av en terrororganisasjons styrke. Terrortrusselen vil derfor i økende grad også påvirkes av tiltrekningskraften ulike digitale subkulturer har på enkeltpersoner.
- Terrororganisasjoner som lykkes i å ha en tilstedeværelse både fysisk og digitalt vil fremdeles representere en trussel. Samtidig vil nye organisasjoner og nye terroraksjoner springe ut av ekstreme digitale nettverk. Dette skaper nye utfordringer for arbeidet med å identifisere og avdekke terror.

## ***Innledning***

Majoriteten av potensielle trusselaktører i Vesten inngår i dag i digitale ekstremistiske nettverk som opererer *helt* eller *delvis* løst fra tradisjonelle terrororganisasjoner. Disse nettverkene er alt fra løst sammensatte, uforpliktende og flyktige, til nettverk preget av tette sosiale bånd mellom brukerne. Nettverkene er basert på deltakelse i nettforum, spill, kanaler og chatter samt konsum, produksjon og spredning av brukerproduserte bilder, videoer og tekster på flere ulike plattformer.

Denne rapporten belyser hvilken rolle slike digitale nettverk har i dagens terrortrusselbilde og hvordan de påvirker trusselen fra ekstremistiske aktører.

## ***De digitale nettverkens rolle i terrortrusselbildet***

### **Ekstreme nettverk i Europa – hva er egentlig nytt?**

Ekstremistiske nettverk har eksistert i Europa i mange tiår. At terrortrusselen, i tillegg til å stamme fra formelle terrororganisasjoner, også knyttes til personer og nettverk med uklare koblinger til disse organisasjonene, er således ikke et nytt fenomen i seg selv. Men på samme måte som med resten av samfunnet, har digitaliseringen tilført også ekstremisme en ny dimensjon. Internett øker både den geografiske og numeriske rekkevidden til ekstreme personer og organisasjoner.

En ekstrem ideologi forsterkes ikke bare av internettets *rekkevidde*, men også av internettets muligheter for formidling og interaksjon. Aktiv deltakelse, sosiale relasjoner og innovativ bruk av populærkultur er eksempler på slike muligheter, og kan potensielt påvirke individer på en annen måte enn tidligere. Et ekstremistisk virtuelt fellesskap fjerner den modererende effekten interaksjon med meningsmotstandere, geografisk avstand og nasjonal lovgivning kan gi. Dette betyr i praksis at vi må tenke nytt om hvordan vi forstår forholdet mellom individer, nettverk, terrororganisasjoner og ekstremistisk aktivitet på internett.

### **Inspirasjon, mobilisering og radikalisering**

Et av de fremste eksemplene på digitale nettverks betydning i dagens trusselbilde er fremveksten av såkalte «*veiledede terrorangrep*»<sup>1</sup>. I et veiledet angrep har gjerningspersonen mottatt en form for *operativ* veiledning i forkant av angrepet. Flere avvergede og gjennomførte angrep de siste årene har involvert veiledning på nett.

Digitale nettverk har også andre roller i mobilisering til terror. Vi ser for eksempel at de kan ha en radikaliserende effekt på enkeltpersoner. Hvor kraftig denne effekten er, varierer nok fra person til person avhengig blant annet av forhold som psykologisk sårbarhet og sosioøkonomisk situasjon. Dette er påvirkning fra de digitale nettverkene som det er vanskeligere å kategorisere og måle. Det vil som regel heller ikke være representert i statistikker som sier noe om knytningen mellom terror og internett.

---

<sup>1</sup> «Veiledning» i denne sammenheng kan innebære alt fra instruering i forbindelse med fremstilling eller anskaffelse av angrepsmiddel, til anbefaler knyttet til målutvelgelse eller ideologisk forankring av en angrepsplan. Det vurderes at veiledningen som gis har direkte betydning for hvordan angrepet skal utføres, samt angrepspersonens overbevisning om å iverksette en angrepsplan.

## **«Ensomme ulver» springer ofte ut fra digitale nettverk**

Terrortrusselen i Vesten fra høyreekstremister og ekstreme islamister kommer primært fra enkeltpersoner. I tilfeller hvor det *tilsynelatende* ikke finnes noen forbindelse mellom trusselaktøren og ekstremistiske organisasjoner, ser vi ofte at disse aktørenes radikaliseringsprosess, ideologiske forankring og sosiale nettverk er basert på deltakelse i digitale nettverk. Selve terrorhandlingen utføres alene, men mange av soloterroristene vil sannsynligvis ha ulike former for tilhørighet til, og potensielt støtte fra, nettverk som er helt eller delvis digitale. Digitale nettverk har i mange tilfeller således «erstattet» flere av terrororganisasjonenes funksjoner. Begrepet «ensom ulv» er derfor som regel misvisende.

## **Elementer fra spillkultur og humor er vesentlige elementer i digital radikalisering og mobilisering**

Aktiviteten i de ulike digitale nettverkene formes av de kulturelle særtrekkene ved interaksjonen der. Gamerkultur, spillterminologi og spillreferanser er et særskilt kulturelt trekk ved mange av de digitale nettverkene. Det samme gjelder produksjon og deling av *memes*.<sup>2</sup> Memes som et nettfenomen oppstod uavhengig av ekstreme subkulturer, men har i dag blitt en sentral uttrykksform for både høyreekstreme og ekstreme islamistiske digitale miljøer. Her er humor, populærkultur og visuell fremstilling blant virkemidlene som brukes for å spre et ekstremistisk budskap.

Personer som deltar i ulike forum og som konsumerer ekstreme uttrykk på nett er ikke nødvendigvis selv ekstreme. Ofte ser vi at dette er personer som trekkes mot subkulturen på grunn av grensesprengende humor og ønsket om å underholdes. Samtidig kan ekstremisme forkledd som humor påvirke konsumentene i negativ retning. Memes spredt i forbindelse med «Black Lives Matter» -protestene i USA har blitt brukt som eksempler på potensielle negative konsekvenser. Det å flytte grensene for hva som er akseptabel å spøke med, kan blant annet medføre en gradvis dehumanisering av gruppene det spøkes om.

## **Organisatorisk tilhørighet har ofte mindre betydning enn tidligere**

Majoriteten av de ekstreme digitale nettverkene er sannsynligvis ikke styrt av hierarkiske organisasjoner. Nettverkene er i stedet ofte brukerstyrte, horisontale og «peer-to-peer». I noen tilfeller kan imidlertid nøkkelpersoner likevel ha kontakt med eller motta enkelte føringer fra konkrete terrororganisasjoner.

Mange enkeltpersoner, grupper og forum på nett oppgir å støtte eller tilhøre en bestemt terrorgruppe. Dette behøver imidlertid ikke innebære noen formell tilknytning til terrorgruppen eller til reelle medlemmer av denne terrorgruppen.

---

<sup>2</sup> Ordet «meme» betegner et kulturelt uttrykk som sprer seg ved etterligning eller kopiering, og utvikler seg ved utvelgelse. I dag henviser ordet særlig til bilder, videoer og/eller tekst som spres digitalt og utvikles av internettbrukere underveis.

## ***Hvilke konsekvenser vil fremveksten av ekstremistiske digitale nettverk ha for trusselbildet?***

### **Ekstremistisk materiale på nett er mer enn bare propaganda**

Mye av aktiviteten på nettfora hvor ekstremistisk materiale deles er sosiale prosesser utviklet rundt felles kulturelle referanser og politiske holdninger. I noen tilfeller kan brukerne utvikle nære relasjoner til hverandre, i andre tilfeller vil kontakten være tilfeldig og flyktig. De digitale relasjonene kan overlapse med relasjoner i den fysiske verden.

Vi ser imidlertid at relasjonene og de mange kulturelle uttrykksformene i nettverkene er av en slik art at de samlet sett utgjør selvstendige subkulturer. Vi kan snakke om ekstreme subkulturer som formidler og sosialiserer sine medlemmer til en *ideologi* eller et *verdenssyn*, og ikke minst til opplevelsen av en *sosial identitet*.

---

*Tradisjonelle terrororganisasjoner og fysiske nettverk vil leve side om side og overlappende med digitale ekstreme subkulturer, og disse vil påvirke hverandre gjensidig.*

---

Ekstremistisk materiale på nett begrenser seg altså ikke lenger til propaganda distribuert av en terrorgruppe til en målgruppe.<sup>3</sup> Ekstremistisk materiale er i dag like ofte en interaktiv prosess mellom brukere. Memes, filmer, YouTube-kanaler, spill, musikk og skriftlige produkter produseres, deles, diskuteres, modifiseres og konsumeres på ulike plattformer av og for brukere over hele verden. Offisiell propaganda er bare én av flere bestanddeler i slike subkulturer.

En terrororganisasjon kan omtales som en *representant* for en ekstrem ideologi, og en organisasjon kan ha større eller mindre kapasitet, svekkes eller styrkes. Men en *ideologis* kapasitet til å for eksempel inspirere til terrorangrep er ikke lenger så avhengig av terrororganisasjoners styrke. Dette må også vurderes ut fra den ideologiske subkulturens kulturelle tiltrekningskraft, formidlet gjennom digitale nettverk. Tradisjonelle organisasjoner vil leve side om side og overlappende med digitale ekstreme subkulturer, og disse vil påvirke hverandre gjensidig.

---

<sup>3</sup> Likevel kan offisiell propaganda fra en terrororganisasjons sentrale ledelse veie tungt for sympatisører. Likeledes kan offisiell propaganda være utgangspunktet for et utall nye variasjoner og «spin-off»-produkter.

## Skillet mellom det virtuelle og «virkelige» viskes ut

Vold er enklere å utføre dersom volden fremstår som en naturlig fortsettelse av det å poste innlegg på et chatteforum. For noen vil skillet mellom det virtuelle og det virkelige liv delvis viskes ut gjennom de digitale nettverkene. En slik potensiell effekt utnyttet bevisst av aktører som søker å påvirke og radikalisere andre til å begå terror.

Brenton Tarrant gjennomførte og koreograferte sitt angrep i Christchurch som et «first-person-shooter» spill, og livestreamet angrepet på

---

*Både Tarrant og Manshaus fremmer budskapet om at hver og en burde ta skrittet fra «shitposting» til «real life effort posting», hvor det å begå en voldelig handling sidestilles med å «poste et innlegg» i det virkelige liv.*

---

Facebook via et GoPro-kamera. Denne måten å viske ut skillet mellom det digitale og det virkelige gjøres blant annet ved det som kalles «gamification», altså ved å tilføre spillelementer til handlinger som ikke er spill. Eksempelvis er mange av ISILs propagandafilmer basert på opptak fra slagmarken, og er klippet, redigert og koreografert til å fremstå som scener fra et dataspill. Ofrene i slike videoer blir redusert til karakterer i et spill, og er på samme måte som humor en del av måten ekstremister dehumaniserer fiendegrupper på.

Det eksisterer i dag et utall ulike modifikasjoner av Tarrant's opptak, mange modifisert til å fungere som videospill. Tarrant og de andre gjerningspersonene figurerer på poengtavler, hvor de med høyest «kill score» okkuperer de øverste plassene. I forkant av angrepet i Bærum postet Philip Manshaus på et chatteforum innlegget «it's time to bump the race war», hvor «bump» refererer til en måte å øke *synligheten* til et innlegg på sosiale media («dytte» det til toppen av feeden). Angrepet var ment å bidra til å starte rasekrigen høyreekstremistene mener vil komme. Både Tarrant og Manshaus fremmer budskapet om at hver og en burde ta skrittet fra «shitposting» til «real life effort posting», hvor det å begå en voldelig handling sidestilles med å «poste et innlegg» i det virkelige liv.

## Opplevd digitalt fellesskap kan øke voldspotensialet til ekstremistiske ideologier

*Gruppedynamikken* i ekstreme subkulturer har vist seg å påvirke individers vilje til å utøve vold. En avgjørelse om å utøve politisk motivert vold er ikke en beslutning som tas i et vakuum. En slik beslutning er også en reaksjon på, eller et motsvar til, noe som oppfattes som en sosial eller politisk urett eller trussel. I tillegg påvirkes beslutningen om å begå en voldshandling av hva andre med samme politiske overbevisning velger å gjøre.

For hver person tilknyttet en ekstrem subkultur som begår et terrorangrep, kan voldsterskelen senkes for de øvrige medlemmene av subkulturen. Imidlertid avhenger denne effekten ofte av hvor mye oppmerksomhet angrepet oppnår, og om det oppfattes som vellykket blant medlemmer av subkulturen. Dette er fordi de sosiale og moralske sperrene en person måtte ha, blir mindre dersom en ser at antatte likesinnede personer begår terrorhandlinger, og i tillegg opplever at andre likesinnede hyller terrorhandlingene.

Denne gruppedynamikken blir spesielt utfordrende for terrortrusselbildet på grunn av de digitale nettverkens enorme omfang og rekkevidde. Digitaliseringen gjør det mulig for ekstremister å nå meningsfeller enkelt, raskt og uten geografiske hindringer. Et angrep, et manifest eller en ytring kan potensielt nå et stort antall mennesker på kort tid. Det er enklere å ta skrittet fra ytring til vold utførelse dersom gjerningspersonen opplever å tilhøre en global motstandsbevegelse knyttet sammen gjennom digitale nettverk; fellesskapsfølelsen kan potensielt føre til at voldsterskelen for enkeltpersonen senkes.

Denne gruppedynamikken kan også bidra til å forklare forekomsten av flere uavhengige terrorangrep som ligger nært opptil hverandre i tid. Et aktuelt eksempel på dette er de tre ekstreme islamistiske terrorangrepene i Frankrike hhv. 25. september og 16. og 29. oktober 2020. Angrepene er utført av forskjellige og tilsynelatende urelaterte gjerningspersoner, men med samme angrepsmiddel og motiv. Brenton Tarrants terrorangrep er et annet eksempel. Tarrants manifest og ideologi, selve terrorangrepet og opptaket av angrepet fremstår som solid fundamentert i en global motstandskamp drevet av individer som tilhører den samme digitale subkulturen. De påfølgende fire høyreekstreme terrorangrepene begått etter Tarrants angrep mellom april til oktober 2019 viser hvordan Tarrants handlinger, især liveopptakene av angrepet, det lettfattelige manifestet og påfølgende hyllester på nettforumene, fungerte som en katalysator på andre likesinnede.

## Lederløs terrorisme

Ekstremistiske organisasjoner «bruker» ikke lenger bare internett til å spre sitt verdenssyn, definere hva som er legitime terrormål eller til å formidle effektive angrepsformer. De siste tiårene har vist at terrororganisasjoner også *formes på, påvirkes av og til og med oppstår på internett.*<sup>4</sup>

Tiden hvor for eksempel al-Qaidas sentrale ledelse hadde monopol på å utforme ekstreme islamisters globale strategi er over. «Lederløs motstand» er et begrep som har eksistert lenge i både høyreekstrem og ekstrem islamistisk ideologi. Men det er kanskje først i dag at moderne teknologi i mange tilfeller kan gjøre fysiske, hierarkiske terrororganisasjoner mindre sentrale i terrortrusselbildet. I dag behøves ikke treningsleire eller propagandaapparat for å gjennomføre terrorangrep med enorme ringvirkninger. «Enkle» angrep utført med kniv, kjøretøy eller skytevåpen oppnå stor publisitet og frykteeffekt i et samfunn. Et GoPro-kamera, et

---

*Ekstremistiske organisasjoner «bruker» ikke lenger bare internett til å spre sitt verdenssyn. De siste tiårene har vist at terrororganisasjoner også formes på, påvirkes av og til og med oppstår på internett.*

---

<sup>4</sup> De amerikanske militsgruppene «Bogaloo Boys» er eksempler på et fenomen som har tatt steget fra sosiale medier og ut i den virkelige verden. Også terrorgruppen «Atomwaffen Division» (nå «National Socialist Order») ble dannet delvis som følge av kontakt mellom likesinnede på nettforumet IronMarch.org. De tar nå skritt for å tilegne seg trekk som ligner tradisjonelle terrorgrupper, for eksempel ved å arrangere såkalte «hate camps» hvor medlemmene møtes og trener til kommende krig.

manifest og effektive digitale nettverk kan sørge for at budskapet bak angrepet treffer målgruppen like hardt som tidligere tiders spektakulære angrep.

Resultatet er at vi i dag står overfor et omskiftelig terrorlandskap hvor enkeltaktører, gjennom digitale nettverk, har potensiale til å påvirke og endre ekstremisters mål, middel og metode. Enkeltaktører påvirkes på sin side av både strategiske føringer fra tradisjonelle terrororganisasjoner og ideologiske tenkere, lokale og personlige forhold, i tillegg til de fysiske og digitale nettverkene de er en del av. Mål og virkemidler i terror er således gjenstand for kontinuerlig debatt innenfor rammen av digitale ekstreme subkulturer. Summen av ulike aktører, gjensidige påvirkninger og fraværet av en dominerende strategi fra ekstremistenes side gjør terrorlandskapet mer uoversiktlig og trusselen vanskeligere å forstå.

### ***Konklusjon: Digitale nettverk representerer en egen dimensjon i kontraterrorarbeidet***

Fremveksten av ekstreme subkulturer på nett tilsier at det tradisjonelle fokuset på terrororganisasjoner bør suppleres med en tilnærming som ser på ekstreme digitale nettverk som en delvis selvstendig størrelse. Ekstremistiske digitale nettverk vil sannsynligvis oppta en rolle *i midten* av en glidende skala mellom individuelle trusselaktører og terrororganisasjoner. Her vil de utvikle og endre seg over tid, tjene eller støtte den ene eller den andre terrororganisasjonen, og vil i seg selv kunne påvirke terrortrusselen.