nscr

Gerekruteerd tijdens het gamen?

Een studie naar extremistische en terroristische toetredingsprocessen op gaming (gerelateerde) platforms

Ivraina van Soest, MSc
Dr. Fabienne Thijs
Dr. Elanie Rodermond
Prof. dr. Frank Weerman
Prof. dr. Rutger Leukfeldt

Amsterdam, juni 2026

Nederlands Studiecentrum
Criminaliteit en Rechtshandhaving

Gerekruteerd tijdens het gamen?

Een studie naar extremistische en terroristische toetredingsprocessen op gaming (gerelateerde) platforms

Eindrapport

Projectnummer 3592
Amsterdam, juni 2026

Ivraina van Soest, MSc	Nederlands Studiecentrum Criminaliteit en Rechtshandhaving
Dr. Fabienne Thijs	Nederlands Studiecentrum Criminaliteit en Rechtshandhaving
Dr. Elanie Rodermond	Nederlands Studiecentrum Criminaliteit en Rechtshandhaving/ Vrije Universiteit Amsterdam
Prof. dr. Frank Weerman	Nederlands Studiecentrum Criminaliteit en Rechtshandhaving/ Erasmus Universiteit Rotterdam
Prof. dr. Rutger Leukfeldt	Nederlands Studiecentrum Criminaliteit en Rechtshandhaving/ Universiteit Leiden/De Haagse Hogeschool

Colofon
In opdracht van het Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC).

© 2026, NSCR auteursrechten voorbehouden.

nscr Nederlands Studiecentrum Criminaliteit en Rechtshandhaving

Inhoudsopgave

Samenvatting 4

1. Inleiding 12

1.1 Aanleiding 12

1.2 Doelstelling en onderzoeksvragen 13

1.3 Leeswijzer 14

2. Wetenschappelijk kader 15

2.1 Radicalisering en online rekrutering 15

2.2 Gaming (gerelateerde) platforms en gameculturen 17

2.3 Eerste bevindingen in een nieuw onderzoeksveld 19

2.4 (Online) rekrutering bij andere vormen van misdaad 21

2.5 Focus van het huidige onderzoek 23

3. Methoden 24

3.1 Verkennende literatuurstudie 24

3.2 Interviews 25

3.3 Groepsgesprekken 26

3.4 Contentanalyse 27

3.5 Expertmeeting 30

3.6 Ethiek en privacy 31

4. Mechanismen van rekrutering 33

4.1 Inleidend 33

4.2 Wat maakt gaming (gerelateerde) platforms aantrekkelijk voor rekrutering? 35

4.2.1 Kenmerken game-omgeving 35

4.2.2 Games als medium 37

4.2.3 Interacties binnen de game-omgeving 38

4.3 Rekruteringsprocessen via gaming platforms 40

4.4 Organisch versus strategische manieren van rekrutering 47

4.5 Gamificatie 50

4.6 Kwetsbaarheidsfactoren 51

4.7 Rekrutering in vergelijkend perspectief 54

4.8 Tot slot 59

5. Handelingsperspectieven voor gaming (gerelateerde) platforms 62

5.1 Aanpak rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms 62

5.1.1 Wat wordt er al gedaan? 62

5.1.2 Aanknopingspunten voor verbetering 63
5.2 Onderzoek naar interventies op gaming (gerelateerde) platforms en effectiviteit 69
5.3 Tot slot 71
6. Handelingsperspectieven voor de overheid en andere partijen 73
6.1 Handelingsperspectieven 73
6.2 Bruikbaarheid preventiemethoden online rekrutering voor andere typen criminaliteit 80
6.3 Aanvullingen handelingsperspectieven Versterkte Aanpak Online 81
6.4 Tot slot 83
7. Slothoofdstuk 85
7.1 Wat hebben we gevonden? 85
7.1.1 Rekrutering 86
7.1.2 Handelingsperspectieven gaming (gerelateerde) platforms 89
7.1.3 Handelingsperspectieven overheid en andere partijen 89
7.2 Hoe zijn we tot deze bevindingen gekomen? 90
7.3 Wat zijn de belangrijkste beperkingen? 91
7.4 Welke aanbevelingen doen we? 92
7.4.1 Aanbevelingen voor de overheid en andere partijen 93
7.4.2 Aanbevelingen voor de game-industrie 94
7.4.3 Aanbevelingen voor de wetenschap 94
7.5 Tot slot 96
Dankwoord 97
Bibliografie 98
Bijlagen 112
Bijlage A – Topiclijst interviews 112
Bijlage B - Topiclijst groepsgesprekken 114
Bijlage C – Bingokaart 116
English Summary 118

Samenvatting

Achtergrond en onderzoeksvragen

In de afgelopen jaren is de videogame-industrie uitgegroeid tot een van de grootste entertainmentindustrieën ter wereld. Vooral kinderen en jongeren zijn actief op gaming (gerelateerde) platforms. Alleen al in Nederland wordt geschat dat twee miljoen kinderen actief zijn op het gaming platform Roblox. Naast de positieve aspecten die gamen met zich meebrengt, zoals vermaak en ontspanning, wordt het medium toenemend in verband gebracht met negatieve ontwikkelingen. Een van deze ontwikkelingen is rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden. Zowel in Nederlandse media als vanuit overheidsinstanties wordt hier aandacht voor gevraagd. Ook internationaal groeit het bewustzijn dat gaming (gerelateerde) platforms soms gebruikt worden voor extremistische en terroristische doeleinden, waaronder het verspreiden van extremistische content en rekrutering. Tot op heden is er echter nog weinig empirisch onderzoek naar dit fenomeen.

Het huidige onderzoek beoogt meer zicht te krijgen op hoe rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden op gaming (gerelateerde) platforms plaatsvindt, welke rol gaming (gerelateerde) platforms hebben en welke handelingsperspectieven kunnen worden ingezet om rekrutering te voorkomen. Wij richten ons in dit onderzoek op het rekruteringsproces zelf en niet op de eventuele uitkomsten van dat proces (bijvoorbeeld het verspreiden van extremistische propaganda of het uitvoeren van een terroristische aanslag). Zodoende kunnen we geen uitspraken doen over de fysieke impact en veiligheidsimplicaties die rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden heeft. Onder rekrutering verstaan wij het proces waarbij een individu, in dit geval *online,* wordt aangemoedigd om lid te worden van een groep, organisatie of beweging. Gaming platforms zijn online omgevingen waar men games kan spelen, zoals Roblox en Minecraft. Aanverwante platforms waar niet gegamed wordt, maar die wel aan de gaming wereld verbonden zijn, zijn gaming gerelateerde platforms. Deze worden bijvoorbeeld gebruikt om tijdens het gamen te communiceren (Discord), om games te kopen (Steam en Epic Game Store) of om games te bespreken (4chan en 8chan). We baseren ons voor dit onderzoek op modellen die beschrijven welke kenmerken en functionaliteiten de online wereld, en sociale media in het bijzonder, heeft en hoe die aansluiten bij de leefwereld van gebruikers.

In dit rapport staan de volgende onderzoeksvragen centraal:

1. Op welke manieren vindt rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden plaats via gaming (gerelateerde) platforms?

2. Welke rol spelen gaming (gerelateerde) platforms bij rekrutering met extremistische en terroristische doeleinden en hoe kunnen deze platforms rekrutering voorkomen dan wel stoppen?

3. Wat zijn handelingsperspectieven van overheden en andere partijen richting gaming (gerelateerde) platforms en gamers om rekrutering te voorkomen?

Methode

Om de onderzoeksvragen te beantwoorden, zijn vijf verschillende deelstudies uitgevoerd. Om te beginnen is een verkennende literatuurstudie uitgevoerd. Daarvoor is literatuur verzameld over rekrutering voor extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms en relevante aanverwante thema's. Vervolgens zijn op basis van eerste inzichten uit de literatuur interviews afgenomen met professionals die in het kader van hun werkzaamheden zicht hebben op extremisme en terrorisme en/of de online omgeving. In totaal hebben zeventien professionals deelgenomen, te weten medewerkers van het Openbaar Ministerie (OM), een inlichtingendienst, de politie, een toezichthouder op online content, jongerenwerkers en andere medewerkers van jongerenwerkorganisaties, een vertegenwoordiger van de videogame-industrie en medewerkers van gaming (gerelateerde) platforms. De semigestructureerde interviews zijn gecodeerd en geanalyseerd met het programma ATLAS-ti.

Naast de literatuurstudie en interviews zijn via een *convenience sample* – een eenvoudig toegankelijke steekproef - groepsgesprekken georganiseerd met gamende jongeren op middelbare scholen. Er zijn vijf groepsgesprekken gevoerd met in totaal achttien leerlingen. Met hen is gesproken over extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms en hun ervaringen met rekrutering via gaming platforms. Achteraf zijn de gesprekken gecodeerd en geanalyseerd met het programma ATLAS-ti. Als vierde deelstudie is een exploratieve kwalitatieve contentanalyse uitgevoerd op de platforms Discord, TikTok (waar links naar Discord servers worden gedeeld) en Steam. Op Discord zijn zes servers geïdentificeerd, waarvan op drie regelmatig en op drie sporadisch extremistische content werd gedeeld. Ook via Steam is gezocht naar oproepen of uitnodigingen voor aansluiting bij extremistische (chat)groepen. Tot slot is een expertmeeting georganiseerd met professionals en wetenschappers om onze eerste bevindingen en aanbevelingen te bespreken en die verder aan te scherpen.

Resultaten

Rekrutering

Allereerst is het belangrijk te benoemen dat we op basis van de bevindingen uit de groepsgesprekken en contentanalyse geen aanwijzingen hebben gevonden dat rekrutering via gaming (gerelateerde) platforms breed of veel voorkomt. Een belangrijke kanttekening is wel dat we deze constatering baseren op exploratief onderzoek en dat we hier dus geen harde uitspraken over kunnen doen. Daarnaast is het de vraag in hoeverre gamers, zeker jonge gamers, rekruteringspogingen herkennen en of ze daar eerlijk over durven te zijn in een groepsgesprek.

Aantrekkelijkheid van game-omgevingen: een unieke online omgeving

Uit de deelstudies komen eigenschappen en mechanismen van gaming (gerelateerde) platforms naar voren die kunnen worden benut om rekrutering te vergemakkelijken: toegankelijkheid en reikwijdte, anonimiteit in online contact, een gebrek aan effectieve moderatie, games als educatief middel, aanpasbaarheid van games, games als gedeelde bezigheid en het bestaan van toxische gameculturen. Een deel van deze eigenschappen is inherent aan game-omgevingen en kan niet veranderd worden. Echter, een afname van anonimiteitsgevoelens, betere moderatie, verminderde aanpasbaarheid van games en minder toxische gameculturen kunnen bijdragen aan een klimaat waardoor gamers minder ontvankelijk zijn voor extremistische boodschappen en mogelijk rekrutering.

Er bestaat overlap tussen deze eigenschappen en die vanuit de theoretische modellen over de online wereld in het algemeen. Bijvoorbeeld functionaliteiten als anonimiteit en communicatie komen in de modellen en op gaming (gerelateerde) platforms duidelijk naar voren. Waar we verschillen zien, is dat games als educatief middel kunnen worden ingezet, dat ze aanpasbaar zijn, dat het een speelse gedeelde bezigheid betreft en dat er gameculturen bestaan, zoals toxische gameculturen. Dat maakt de game-omgeving uniek. Deze unieke eigenschappen kunnen gaming platforms extra aantrekkelijk maken omdat ze rekrutering vergemakkelijken. Bijvoorbeeld door het gebruik van humor, gamificatie of spelelementen zoals competitie en reputatie. Dit geldt met name voor platforms waar gegamed wordt en in mindere mate voor gaming gerelateerde platforms.

Mechanismen van rekrutering: een stapsgewijs proces

Het rekruteringsproces is complex en kan op veel verschillende manieren verlopen. Een versimpelde versie van het proces, zoals naar voren komt uit de literatuur en interviews met professionals, bevat de volgende stappen: 1) contact leggen, 2) identificeren of iemand vatbaar is, 3) en verplaatsen naar een ander platform en/of besloten online omgeving, waar men vrijer is in het delen van heftige content en uitspraken. Belangrijk in dezen is dat gaming platforms als startpunt kunnen fungeren in het contact leggen met mogelijk nieuwe aanwas. Het verdere proces van rekrutering vindt daar echter veelal niet plaats. De speelse omgeving op een gaming platform biedt een context waarin het normaal is om contact met vreemden te hebben. Ook gezien de inhoud of verhaallijn van veel games (bijvoorbeeld conflicten naspelen) zijn deze bij uitstek geschikt als aanleiding voor het aankaarten van bepaalde extreme onderwerpen. Rekrutering vindt vervolgens plaats op een plek waar besloten groepen kunnen worden aangemaakt of contentmoderatie ontbreekt, zoals op sommige gaming gerelateerde platforms of sociale media platforms. Het wisselen tussen online platforms is een belangrijk onderdeel in het rekruteringsproces.

Manieren van rekrutering: strategisch en organisch, eigen initiatief of niet

Uit onze analyse komt naar voren dat er verschillende manieren zijn waarop rekrutering vorm kan krijgen; het initiatief kan van de gerekruteerde of de rekruteerder uitgaan en er kan sprake zijn van opzet of niet. Dat laatste punt gaat uit van het idee dat rekrutering organisch, zonder vooropgezet plan, kan verlopen of strategisch, vanuit een vooropgezet plan. In de literatuur bestaat discussie over dit onderscheid en op basis van onze bevindingen kunnen we vaststellen dat beide manieren voorkomen, maar dat intenties moeilijk vast te stellen zijn. Daardoor blijft het onduidelijk in hoeverre strategische rekrutering plaatsvindt. Het meest waarschijnlijke scenario is dat het een combinatie van de twee vormen is. Daarnaast zien we, op basis van ons onderzoek, dat het initiatief ook bij de gerekruteerde kan liggen, die actief op zoek is naar aansluiting bij extremistische groepen. Dat is een belangrijke nuance in de beeldvorming rondom rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden binnen gaming (gerelateerde) platforms. Ons onderzoek laat zien dat gamers die een bepaald gedachtegoed interessant vinden elkaar kunnen opzoeken en zichzelf actief aansluiten bij extremistische groepen. Dit wijkt af van het beeld vanuit mediaberichtgeving dat rekrutering wordt geïnitieerd door leden van extremistische groepen/organisaties. Een kanttekening daarbij is dat het onduidelijk blijft op basis van onze bevindingen in hoeverre de personen die zelf op zoek zijn niet al in een eerder stadium mogelijk een keer zijn benaderd en uitgenodigd om deel te nemen aan extremistische groepen.

Gamificatie kan een rol spelen

Gamificatie, oftewel het gebruik van game-elementen (zoals gamejargon) voor doelen buiten een game-setting, kan een rol spelen in het rekruteringsproces. Door gamificatie kan extremistische content aantrekkelijker zijn. Dit kan drempelverlagend werken doordat een gamer al bekend is met

een deel van het materiaal en het extremistische element daardoor minder extreem of heftig voelt. Uit zowel de literatuur als interviews blijkt verder dat extremistische propaganda veel verwijzingen naar games bevat. Een voorbeeld hiervan is hoofdpersonen op de omslag van de game Grand Theft Auto V aanpassen met afbeeldingen van bekende extremisten of terroristen.

Kwetsbaarheidsfactoren: onder andere eenzaamheid en gebrek aan aansluiting

Kwetsbaarheidsfactoren die specifiek verband houden met rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms zijn nog niet onderzocht. Uit de gesprekken met professionals komt naar voren dat vooral eenzaamheid, mentale problemen en een moeilijke thuissituatie in dit kader een rol kunnen spelen. Bovendien kunnen game-omgevingen een prettige plek zijn voor mensen die moeilijk sociale aansluiting vinden in de offline wereld. In games word je bijvoorbeeld minder snel beoordeeld op sociale omgangsvormen en meer op bepaalde vaardigheden en kennis van het spel. Daarnaast wordt ook benadrukt dat jongeren een kwetsbare groep zijn, omdat ze sneller beïnvloedbaar zijn, informatie moeilijker kritisch kunnen beoordelen en online makkelijk vindbaar zijn. Vanuit de literatuur en interviews komt het beeld naar voren dat rekruteerders vooral jongeren en kwetsbare personen zullen benaderen en dat die laatste groep ook zelf sneller op zoek gaat naar extremistische groepen. Tussen deze groepen bestaat ook overlap; jongeren met bijvoorbeeld gevoelens van eenzaamheid of mentale problematiek die vatbaar blijken voor zowel rekrutering door anderen als zelfrekrutering. Er is meer onderzoek nodig om te achterhalen of er gaming-specifieke kwetsbaarheidsfactoren bestaan.

Vergelijkend onderzoek: overeenkomsten maar ook verschillen met andere contexten van rekrutering

Veel van de door ons gevonden eigenschappen en mechanismen komen overeen met rekrutering in de offline wereld en rekrutering bij verschillende misdaadvormen. In vergelijking met rekrutering voor seksueel misbruik profiteert de rekruteerder bijvoorbeeld in beide gevallen van sociale kwetsbaarheden van het individu en omgevingen met weinig toezicht. Daarnaast komt, volgens een aantal geïnterviewde professionals, ook de doelgroep voor andere typen criminaliteit veelal overeen met de groep die voor extremistische en terroristische doeleinden wordt gerekruteerd. Verder komt het rekruteringsproces op gaming (gerelateerde) platforms op hoofdlijnen overeen met het proces op sociale media en andere online platforms. Professionals benadrukken dat rekrutering voor extremisme en terrorisme op deze verschillende typen platforms nauw met elkaar verbonden is. Een verschil is het speelse klimaat en de interactiviteit die binnen gaming platforms bestaan, en de optie om andere communicatievormen te gebruiken (*voice* chat). Tot slot toont onze literatuurstudie aan dat er momenteel nog weinig vergelijkend onderzoek is uitgevoerd.

Handelingsperspectieven gaming (gerelateerde) platforms

Een actieve rol vanuit de game-industrie: maatregelen en verbeterpunten

Uit de verkennende literatuurstudie, interviews en groepsgesprekken blijkt dat gaming (gerelateerde) platforms op dit moment al maatregelen nemen om onwenselijk en schadelijk gedrag tegen te gaan. Voorbeelden zijn (menselijke) contentmoderatie, het waarschuwen en verwijderen van gebruikers en het oppakken van meldingen. Echter zijn deze qua effectiviteit nog niet afdoende. Uit ons onderzoek komen de volgende mogelijkheden voor verbetering naar voren: I) het trainen van medewerkers in de game-industrie op het herkennen van extremisme en terrorisme, II) *safety-by-design* - in het ontwerpproces van een game het risico op schade en uitbuiting van gamers beperken - standaard toepassen bij de ontwikkeling van nieuwe games en aanverwante producten, III) meer voorlichting over bijvoorbeeld ouderlijk toezicht, IV) de weerbaarheid van gamers vergroten, V) de moderatie verbeteren, bijvoorbeeld door meldingen op te volgen en meer te monitoren, en tot slot VI) meer samenwerking, zowel onderling als met andere partijen, in het tegengaan van onwenselijk gedrag.

Aangezien het voorliggende probleem platformoverstijgend is, zal een effectieve aanpak dat ook moeten zijn. Dat wil zeggen, een effectieve aanpak ontstaat door intensieve samenwerking tussen (game)bedrijven onderling en het trekken van één lijn in het tegengaan van onwenselijk gedrag. Zo hoeven bedrijven niet afzonderlijk van elkaar tools te bouwen. Bovendien voorkom je dat het probleem van het ene platform naar het andere verplaatst zonder dat het daadwerkelijk wordt aangepakt.

Doordat er nog een gebrek is aan effectieve moderatie, onderlinge samenwerking, voorlichting voor gamers en ouders/verzorgers en training voor medewerkers, is een meer actieve rol nodig vanuit de industrie om deze onderdelen te verbeteren.

Meer onderzoek nodig naar effectieve aanpak

Om een effectieve aanpak te formuleren, is kennis vereist over de effectiviteit van maatregelen, zoals het (tijdelijk) verwijderen van gebruikers en het gebruik van videogames als preventiemiddel. Onderzoek hiernaar oogt positief over de mogelijkheden, maar staat nog in de kinderschoenen.

Handelingsperspectieven overheid en andere partijen

Verantwoordelijkheid verduidelijken

Voor de overheid en andere semi-overheidsactoren en maatschappelijke partijen is onder andere de rol weggelegd om te verduidelijken welke partij welke verantwoordelijkheid draagt. Uit de interviews bleek dat de bestaande wet- en regelgeving genoeg aanknopingspunten biedt voor handhaving, maar dat op dit moment de handhaving nog onvoldoende effectief is. Een effectievere aanpak kan rekruteerders mogelijk frustreren en ervoor zorgen dat ze zich verplaatsen naar minder *mainstream* platforms. Daarmee is het probleem niet weg, maar is de reikwijdte wel drastisch ingeperkt. Een verdrijving van deze gebruikers naar niet-*mainstream* platformen kan een eerste stap zijn. Vervolgens kan een uitbreiding van de aanpak een overstap naar het darkweb forceren, waar zij nog minder bereik hebben.

Bewustwording en weerbaarheid vergroten

Daarnaast kunnen de overheid en andere partijen, waaronder ouders, scholen en jongerenwerk, meer inzetten op het creëren van bewustwording en het ontwikkelen van weerbaarheid onder kwetsbare doelgroepen. Het is bij het ontwikkelen van maatregelen nuttig om naar ontwikkelingen in andere gebieden te blijven kijken, zoals online rekrutering voor seksueel misbruik en georganiseerd geweld. Aanvullingen op het beleidskader Versterkte Aanpak Online (VAO) zijn het verbeteren van de communicatie tussen (semi-)overheidspartijen zoals scholen, gemeenten en de Rijksoverheid en meer inzetten op weerbaarheid van jongeren. Bijvoorbeeld door jongeren elkaar advies te laten geven over de online (game-) omgeving.

Een belangrijke constatering is dat het volledig uitbannen van extremistische en terroristische content niet mogelijk is en dat de aanpak van rekrutering daarmee extra uitdagend is. Enerzijds heeft dat te maken met een gebrek aan capaciteit, zowel binnen de game-industrie als bij maatschappelijke organisaties en de overheid. Anderzijds maakt borderline content – materiaal dat legaal maar onwenselijk is – het ingewikkeld om hier beleid op te voeren dat niet zal botsen met de vrijheid van meningsuiting. Een andere belangrijke constatering is dat zich onder gamers veel kinderen en jongeren bevinden. Deze combinatie – het voortbestaan van extremistische en terroristische content en dat kinderen en jongeren daaraan worden blootgesteld – maakt dat er gerichter moet worden ingezet op bewustwording en weerbaarheid onder deze doelgroepen.

Beperkingen

Naar aanleiding van de gevonden resultaten doen wij verschillende aanbevelingen voor de overheid en andere partijen, voor gaming (gerelateerde) platforms en voor de wetenschap. Alvorens daar nader op in te gaan, bespreken we de belangrijkste beperkingen van het onderzoek. Ten eerste spraken we met professionals die in wisselende mate kennis hebben over, en zicht hebben op, het onderwerp. Daarnaast hebben er geen interviews plaatsgevonden met (voormalig) rekruteerders en (voormalig) gerekruteerden. Ten tweede is voor de groepsgesprekken gekozen voor een convenience sample, vanwege de korte doorlooptijd van het project. Aan de groepsgesprekken hebben alleen leerlingen uit het middelbaar onderwijs deelgenomen en niet uit het basisonderwijs of het vervolgonderwijs. Verder bleef de contentanalyse beperkt tot gaming gerelateerde platforms en is alleen visuele communicatie en communicatie via geschreven chat geobserveerd. De *voice* chat is buiten beschouwing gebleven. Bovendien is op deze platforms, met het oog op ethische bezwaren, enkel in openbare groepen geobserveerd. De keuzes die tot deze beperkingen hebben geleid, zijn grotendeels verbonden aan het feit dat we exploratief te werk zijn gegaan. De bevindingen en conclusies moeten voorts beschouwd worden als eerste inzichten die uitdieping in vervolgonderzoek behoeven.

Aanbevelingen voor de overheid en andere partijen

Het is essentieel om duidelijker en concreter te maken wie welke verantwoordelijkheid heeft in het tegengaan van extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms, waaronder rekrutering. Hieraan gelieerd is er meer samenwerking tussen de verschillende partijen nodig om effectief beleid te voeren, waarbij vooral de publiek-private samenwerking van belang is. Een manier om hier concreet invulling aan te geven, is het oprichten van een werkgroep met diverse deelnemers, waaronder jongeren, wetenschappers, gameontwikkelaars, en overheidsinstanties, om zo de samenwerking tussen de verschillende partijen beter vorm te geven en verantwoordelijkheden te concretiseren. Daarnaast is het nodig om bestaande wet- en regelgeving beter te handhaven**.** Een concrete uitwerking hiervan is professionals trainingen geven over handhavingsmogelijkheden in game-omgevingen en het vergroten van de capaciteit bij sommige instanties die zich hiermee bezighouden.

Daarnaast moet er meer bewustwording komen over rekruteringsprocessen en, breder, radicaliseringsprocessen op gaming (gerelateerde) platforms bij verschillende actoren, zoals ouders, scholen, overheidsinstanties en jongerenwerkorganisaties. Vanuit respondenten van de interviews en de expertmeeting kwamen hierover ideeën naar voren. Voorbeelden daarvan zijn kinderen en jongeren betrekken bij bewustwordingscampagnes, de inzet van jonge influencers verkennen en ouders/verzorgers meer informatie bieden over de online (gaming) wereld. Ook de communicatie tussen deze partijen, die het netwerk vormen rondom jongeren**,** dient te verbeteren. Een concrete invulling hiervan is onder meer het investeren in online jongerenwerk dat zich specifiek richt op gaming (gerelateerde) platforms. Aansluitend, en wat het meest prominent naar voren kwam in ons onderzoek, is het van belang de weerbaarheid onder kinderen, jongeren en gamers in het algemeen te stimuleren en vergroten. Bepaalde content en onwenselijke gedragingen zijn niet geheel uit te bannen, maar hoe je er vervolgens zelf mee omgaat kan worden aangeleerd waardoor de weerbaarheid wordt vergroot. Op basis van de input van de verschillende respondenten uit de deelstudies moet daarbij rekening gehouden worden met aansluiting zoeken bij de online leefwereld van jongeren. Jongeren kunnen elkaar advies/voorlichting geven. Het zwaartepunt van de voorlichting

moet zich richten op problemen die zich online kunnen voordoen in plaats van op hoe de online omgeving precies werkt, want dat is aan verandering onderhevig.

Aanbevelingen voor de game-industrie

Vanuit gaming (gerelateerde) platforms worden al maatregelen ingezet om extremistische en terroristische content en gebruikers te weren. Op basis van ons onderzoek concluderen we dat er aanknopingspunten zijn voor verbetering, om zo nog effectiever rekrutering en, breder, radicaliseringsprocessen te stoppen, dan wel te voorkomen. Het belangrijkste hierin is inzetten op een beter werkend moderatiesysteem. Concrete uitwerkingen hiervan zijn bijvoorbeeld de eigen huisregels strenger handhaven, meldingen beter/sneller opvolgen, meer monitoren (bijvoorbeeld aan de hand van dynamische verboden-woordenlijsten), extremistische gebruikers frustreren en recidivisten weren. Om dit te bereiken, moet meer geïnvesteerd worden in capaciteit en regionale/taal-specifieke kennis. Daarnaast is het beperken van risico's en mogelijkheden voor uitbuiting via het design van een gaming (gerelateerd) platform van belang. Opties in dit kader kunnen zijn om het moeilijker te maken om te wisselen van platform, bijvoorbeeld door de mogelijkheid te verwijderen om door te linken naar andere platforms en het delen van links te frustreren. Pas *safety-by-design* toe in de ontwikkeling van games en aanverwante producten en betrek hier experts bij op het gebied van extremisme.

Verder is meer voorlichting geven aan ouders/verzorgers volgens professionals zinvol. Bijvoorbeeld over PEGI – een leeftijdsclassificatiesysteem voor games - en het kunnen instellen van ouderlijke toezichtsfuncties. Tot slot is meer samenwerking tussen bedrijven en met opsporingsinstanties belangrijk. Een concrete uitwerking daarvan is het delen van tools en middelen om beter te kunnen modereren. Daaraan gelieerd is het trainen van medewerkers in de game-industrie in het herkennen van extremisme en terrorisme op gaming platforms van belang.

Aanbevelingen voor de wetenschap

De huidige studie vertrok vanuit de notie dat het onderzoeksveld naar dit thema nog in de kinderschoenen staat. Rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms is weinig onderzocht en vaak ook niet helder gedefinieerd. Onze bijdrage is exploratief en meer onderzoek is wenselijk. Bijvoorbeeld door (voormalig) rekruteerders en (voormalig) gerekruteerden te interviewen, meer kwantitatieve en vergelijkende studies uit te voeren, innovatieve methoden te gebruiken en op jonge gamers te focussen. Dergelijk onderzoek is nodig om een beter en gefundeerder begrip van het onderwerp te krijgen, wat vervolgens kan bijdragen aan een effectieve aanpak.

Tot slot

Gamen is tegenwoordig de normaalste zaak van de wereld en kent veel positieve kanten. Gamers die online *multiplayer* games spelen, komen in contact met onbekenden. Zodoende lopen ze het risico om in aanraking te komen met onwenselijke content en gedragingen, waaronder extremistische content en eventueel vormen van rekrutering. Uit ons onderzoek blijkt dat dit laatste, rekrutering, beperkt lijkt voor te komen. Het is echter onduidelijk of pogingen hiertoe weinig plaatsvinden of simpelweg niet worden herkend. Door het faciliteren van competitie en speelsheid zijn games en game-omgevingen bij uitstek een plek waar extremistische content of dergelijke uitspraken kunnen

worden gedaan zonder dat dat opvalt. Zodoende is het complex om te achterhalen of deze content en uitspraken worden gedaan met het doel en de intentie om te rekruteren. Wel blijkt dit bij te dragen aan de normalisatie van deze content, waardoor content mogelijk steeds extremer wordt. Zeker voor kinderen en jongeren, die nog volop bezig zijn met identiteitsontwikkeling, zou het daarom goed zijn om op structurele wijze meer te leren over de positieve en negatieve kanten van de game-omgeving en, breder, de online omgeving.

Ondanks dat kinderen hier meer over kunnen leren, komt uit de deelstudies ook naar voren dat sommige kinderen veel kennis en kunde hebben omtrent online weerbaarheid. Deze inzichten kunnen meer worden benut door de communicatie hierover tussen leeftijdsgenoten te stimuleren. De directe omgeving van kinderen en jongeren heeft hier ook een rol in te vervullen door zich te informeren en een open dialoog met hen te hebben rondom hun online bezigheden. Verder zullen gaming (gerelateerde) platforms meer moeten inzetten op betere contentmoderatie en een veilig gamedesign. Daarnaast verdient het voor de betrokken partijen de aanbeveling dat er meer duidelijkheid komt rondom verantwoordelijkheden en dat er wordt ingezet op bewustwording. Ten slotte vraagt het bestrijden van rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms vooral om hechtere samenwerking tussen publieke en private partijen, waarbij het gebruik van multidisciplinaire inzichten – vooral die van jongeren – een centrale rol moet spelen.

1. Inleiding

1.1 Aanleiding

Online videogames spelen is populair. Het is een vorm van ontspanning en sociaal vermaak dat de laatste decennia een vlucht heeft genomen en een extra impuls heeft gekregen gedurende de Covid-19 lockdowns (Weerdmeester, 2023). Hoewel online gamen met anderen veel positieve kanten kent, zoals het verbeteren van sociale vaardigheden, kunnen gamers in online *multiplayer* spellen ook in contact komen met spelers die zich op een negatieve manier uiten (Gameninfo - a, z.d.). Op die manier kunnen gamers worden blootgesteld aan vormen van online haat, oplichting, kinderlokkers en aan extremistische en terroristische content en rekrutering, de focus van dit onderzoek.

Recent is in de media, bij beleidsmakers en bij politie en justitie veel aandacht voor rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden die mogelijk plaatsvindt via gaming (gerelateerde) platforms. Zo wijdde het NPO-programma Kassa in de herfst van 2024 een uitzending aan mogelijke gevaren voor kinderen die op Roblox actief zijn (Kassa, 2024), waaronder radicalisering en rekrutering. Vanuit de Nederlandse overheid wordt via de Versterkte Aanpak Online (VAO) ingezet op onder andere de bestrijding van extremistische en terroristische content en het tegengaan van radicalisering in de online omgeving. Daarbij wordt recent ook meer gekeken naar de rol van gaming platforms. Daarnaast wordt in het laatste Dreigingsbeeld Terrorisme Nederland (NCTV, 2025a) verwezen naar de rol van online *multiplayer* games bij jihadistische of rechtsextremistische radicalisering van, met name, jongeren.

Definitie gaming

De term 'gaming' kan in het Nederlands ook worden gebruikt voor gokken. In dit onderzoek worden de termen gaming (gerelateerde) platforms en gamers gebruikt, maar deze termen zijn in dit rapport geen verwijzing naar gokken. Met gaming (gerelateerde) platforms bedoelen we platforms waar videogames kunnen worden gespeeld of waar het gaat over videogamen (bijvoorbeeld het streamen van videogame content of communiceren over videogames). Gamers refereert hier aan mensen die videogames spelen of gaming (gerelateerde) platforms gebruiken.

Ook in andere landen wordt geconstateerd dat grote videogame platforms, zoals Minecraft of Roblox, en gaming gerelateerde platforms als Discord, soms worden gebruikt voor extremistische doeleinden, waaronder rekrutering (zie bijvoorbeeld: EU, 2020; Europol 2021, 2025a). Ook wordt benoemd dat gamers worden geconfronteerd met extremistische content of dat zij virtueel kunnen deelnemen aan het nabootsen van extremistische en terroristische aanslagen. De Australische federale politie beschrijft soortgelijke bevindingen en signaleert dat extremisten populaire online chats en andere fora, waaronder gaming platforms, gebruiken om jongeren te rekruteren (Australian Federal Police, 2023). Dit komt overeen met surveyonderzoek van White en collega's (2024) die, onder 2.244 deelnemers in de leeftijd van 18 tot 44 jaar, vonden dat 24,9% van hen op gaming platforms in aanraking komt met content die uitnodigt om toe te treden tot een extremistische groep.

De hierboven genoemde voorbeelden van Roblox en andere grote gaming (gerelateerde) platforms tonen dat rekrutering voor extremistische doeleinden plaatsvindt, maar het is onduidelijk hoe dit proces vorm krijgt, op welke manieren gaming platforms daarvoor worden aangewend en wat kan worden gedaan om dit te voorkomen. Ondanks dat videogames al meer dan 30 jaar worden gebruikt

voor extremistische en terroristische doeleinden, waaronder rekrutering (Thompson & Lamphere-Englund, 2024), is de (wetenschappelijke) kennis hierover beperkt (Schlegel, 2021a, 2024). Dit kwam ook naar voren uit een eerdere studie over online rekrutering door en voor extremisten in de Nederlandse context. Daarin wordt beschreven hoe specifieke kenmerken van het online domein, zoals makkelijk kunnen toetreden tot een groep, anonimiteit en het gebruik van meerdere online platforms, kunnen bijdragen aan online rekrutering (Stoeldraaijers et al., 2024). Tegelijkertijd constateerde dit onderzoek ook dat er nog maar weinig zicht is op de rol van gaming (gerelateerde) platforms in Nederland.

Het potentiële bereik via gaming (gerelateerde) platforms voor extremistische en terroristische doeleinden is groot. Meer dan twee miljoen Nederlandse kinderen zijn actief op Roblox, zo wordt geschat (Gijssel, 2026). Driekwart van de Nederlandse kinderen en jongeren in de leeftijd van 12 tot 25 jaar downloadt games via het internet en in de leeftijdscategorie 25-45 jaar is dat 54% (Centraal Bureau voor de Statistiek, 2024). Er is voor extremistische en terroristische groepen dus een grote Nederlandse vijver om potentieel nieuwe rekruten uit te vissen. Dit illustreert het grote belang van nader onderzoek naar dit onderwerp.

1.2 Doelstelling en onderzoeksvragen

Het huidige onderzoek beoogt meer zicht te krijgen op de hierboven besproken problematiek via verschillende deelonderzoeken: een verkennende literatuurstudie, interviews met professionals (uit het veiligheids- en sociale domein en uit de videogame-industrie), groepsgesprekken met middelbare scholieren, een kwalitatieve contentanalyse van communicatie op gaming (gerelateerde) platforms en een expertmeeting. Gezien het jonge werkveld is de studie exploratief van aard. De onderzoeksvragen zijn verdeeld in drie thema's:

1. Op welke manieren vindt rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden plaats via gaming platforms?

1.1 Welke kenmerken van gaming (gerelateerde) platforms vergroten de kans dat ze succesvol kunnen worden aangewend voor online rekrutering?

1.2 Welke rekruteringsprocessen via gaming platforms zijn in de praktijk te onderscheiden?

1.3 Welke factoren vergroten de vatbaarheid voor rekrutering via gaming platforms, waaronder omgevingsfactoren zoals *peer pressure* en groepsdynamiek?

1.4 Hoe verschillen rekruteringsprocessen op gaming (gerelateerde) platforms van die op andere online platforms, zoals sociale media, en van rekrutering voor online en offline criminele activiteiten?

1.5 Verschillen rekruteringsprocessen op gaming platforms tussen diverse ideologieën en zo ja, op welke manier?

2. Welke rol spelen gaming platforms bij rekrutering met extremistische en terroristische doeleinden en hoe kunnen deze platforms rekrutering voorkomen dan wel stoppen?

2.1 Hoe kunnen gaming (gerelateerde) platforms zicht krijgen/houden op verschillende vormen van rekrutering door terroristen en extremisten?

2.2 Wat is bekend over de effectiviteit van (combinaties van) bestaande moderatie- en beveiligingsmaatregelen op gaming platforms in het voorkomen van het verspreiden van terroristische en extremistische content en van rekrutering?

3. Wat zijn handelingsperspectieven van overheden en andere partijen richting gaming (gerelateerde) platforms en gamers om rekrutering te voorkomen?

3.1 Welke preventiemethoden met betrekking tot online rekrutering voor andere typen criminaliteit zijn bruikbaar in het voorkomen van rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden op gaming platforms?

3.2 Welke handelingsperspectieven kunnen een aanvulling zijn op de Versterkte Aanpak Online en hoe kunnen deze handelingsperspectieven het beste worden ingezet?

Belangrijk om te benoemen is dat wij ons in dit onderzoek op het rekruteringsproces zelf richten en niet op de eventuele uitkomsten van dat proces. Anders gezegd, wij kijken naar welke stappen worden doorlopen in het werven van nieuwe aanwas voor extremistische en terroristische online groepen, maar niet waar die aansluiting toe zou kunnen leiden (bijvoorbeeld online extremistische propaganda ontwikkelen of in de offline wereld een aanslag plegen). Zodoende kunnen we geen uitspraken doen over de fysieke impact en veiligheidsimplicaties die online rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden heeft.

1.3 Leeswijzer

Dit rapport bestaat uit verschillende onderdelen. In hoofdstuk 2 vindt u het wetenschappelijk kader, waarin we het onderwerp van deze studie verder uitwerken, verschillende concepten bespreken en ons onderzoek afbakenen. In hoofdstuk 3, de methoden-sectie, geven we een overzicht van hoe de verschillende deelonderzoeken zijn uitgevoerd. In hoofdstuk 4, 5 en 6 bespreken we onze bevindingen, waarbij deelvraag 1 wordt besproken in hoofdstuk 4, deelvraag 2 wordt beantwoord in hoofdstuk 5 en deelvraag 3 wordt behandeld in hoofdstuk 6. Tot slot bespreken wij in hoofdstuk 7 de belangrijkste bevindingen en doen wij aanbevelingen voor de overheid, semi-overheidsactoren, maatschappelijke partijen, gaming (gerelateerde) platforms en de wetenschap.

De resultaten in hoofdstukken 4, 5 en 6 worden telkens gepresenteerd per deelstudie en zoveel mogelijk in dezelfde volgorde. Voor elk onderwerp geven we waar mogelijk eerst weer wat uit de literatuurstudie naar voren is gekomen, omdat uit de literatuurstudie de meeste informatie naar voren kwam om de onderzoeksvragen te kunnen beantwoorden. Daarna volgen de inzichten van de professionals met wie we in het kader van de interviews hebben gesproken. Waar mogelijk delen we de resultaten van de groepsgesprekken en indien van toepassing bevindingen uit de contentanalyse en expertmeeting.

2. Wetenschappelijk kader

Dit hoofdstuk biedt een overzicht van belangrijke concepten en een afbakening van de studie. In paragraaf 2.1 beschrijven we de concepten radicalisering en (online) rekrutering en bespreken we theoretische modellen die uitleggen hoe extremistische groepen de online omgeving gebruiken. Vervolgens bespreken we in paragraaf 2.2 wat wordt verstaan onder gaming (gerelateerde) platforms. In paragraaf 2.3 kijken we naar eerder onderzoek aangaande gaming en de relatie met extremisme en terrorisme. Na een overzicht van inzichten uit onderzoek naar rekrutering voor andere vormen van criminaliteit in paragraaf 2.4 sluiten we in paragraaf 2.5 af met een korte inhoudelijke uiteenzetting van de focus van ons onderzoek.

2.1 Radicalisering en online rekrutering

Om de relatie tussen radicalisering en (online) rekrutering beter te begrijpen, is het belangrijk om allereerst eenduidigheid te creëren over de verschillende concepten.

Radicalisering

Het radicaliseringsproces wordt door de NCTV gedefinieerd als een 'proces van toenemende bereidheid om de uiterste consequentie uit een denkwijze te aanvaarden en die in daden om te zetten.[1] Deze toenemende bereidheid kan leiden tot gedrag dat andere mensen diep kwetst of in hun vrijheid raakt, kan aanleiding zijn voor individuen of groepen om zich af te keren van de samenleving en kan leiden tot het gebruik van geweld' (NCTV, 2025b).[2] De online invloed beschrijft de NCTV als 'de invloed die het internet heeft op dit proces. Bijvoorbeeld door online interacties en blootstelling aan online content'.

De een is gevoeliger voor radicalisering dan de ander. Factoren die daarin een rol kunnen spelen, zijn divers en kunnen voortkomen uit zowel persoonskenmerken als contextuele omstandigheden. Vanuit systematische reviews weten we dat bijvoorbeeld een gebrek aan zelfbeheersing, het zoeken naar sensatie/het nemen van risico's, een criminele achtergrond, radicale attitudes (Wolfowicz et al., 2020) en negatieve familiefactoren zoals veel conflict (Zych & Nasaescu, 2022) risicoverhogend zijn. Anderzijds zijn er ook verschillende beschermende factoren, zoals positieve familiefactoren (bijv. positief ouderschapsgedrag (Lösel et al., 2018), het opgroeien in een groter gezin, grote verbondenheid binnen het gezin (Zych & Nasaescu, 2022)), binding met school, het volgen van de wet

[1] Meerdere concepten in dit onderzoek zijn complex van aard en worden verschillend uitgelegd in de academische literatuur. Zo ook als het gaat om de termen extremisme en terrorisme. In dit onderzoek houden we de definities van de NCTV aan. Extremisme is 'Het uit ideologische motieven bereid zijn om niet-gewelddadige en/of gewelddadige activiteiten te verrichten die de democratische rechtsorde ondermijnen.'' Terrorisme is 'Het uit ideologische motieven (voorbereiden van het) plegen van op mensenlevens gericht geweld, of het veroorzaken van maatschappij-ontwrichtende schade, met als doel (een deel van) de bevolking ernstige vrees aan te jagen, maatschappelijke veranderingen te bewerkstelligen en/of politieke besluitvorming te beïnvloeden.' Zie ook: https://www.nctv.nl/onderwerpen/d/dtn/definities-gebruikt-in-het-dtn. In het huidige rapport gaat het in veel van de deelonderzoeken alleen over extremisme, vandaar dat we in de tekst vaak alleen de term extremisme gebruiken en niet ook terrorisme.

[2] Zie ook: https://www.nctv.nl/onderwerpen/lokale-aanpak-radicalisering-extremisme-en-terrorisme/definities-gebruikt-in-de-lokale-aanpak-radicalisering-extremisme-en-terrorisme

en respect hebben voor de overheid en autoriteiten (Wolfowicz et al., 2020), zelfbeheersing, niet-gewelddadige dierbaren, en niet-gewelddadige leeftijdsgenoten (Lösel et al., 2018).

Fases in het radicaliseringsproces

In verschillende studies worden meerdere stappen binnen het radicaliseringsproces onderscheiden. Voortbouwend op eerdere publicaties (zie ook: Doosje et al., 2016) toont een recent literatuuroverzicht van Nickolson et al. (2021) dat er drie globale fasen kunnen worden onderscheiden: de gevoeligheidsfase, de groepsfase en de actiefase. De eerste fase draait om het verwerven van radicale kennis en attitudes. Radicalisering vindt in deze fase vooral in het hoofd van de betrokkenen plaats en wordt geuit via vrijblijvende communicatie met anderen, en niet zozeer in de aansluiting bij bepaalde groepen of bewegingen of het daadwerkelijk uitvoeren van extremistische acties.

Bij de tweede fase gaat het om meer structurelere interactie met en/of aansluiting bij extremistische of terroristische groeperingen. Dit is de fase waarin rekrutering kan plaatsvinden. In de laatste fase gaan sommigen daadwerkelijk over tot extremistische actie(s). Bij de meeste geradicaliseerde individuen blijft het bij het hebben van radicale overtuigingen en gedachten en eventueel aansluiting bij, en interactie met, gelijkgestemden. Ondanks dat in studies een aantal factoren is gevonden dat kan bijdragen aan het daadwerkelijk overgaan tot actie (zie bijvoorbeeld Schuurman & Carthy, 2024; Thijs et al., 2022), is bekend dat deze overgang zich moeilijk laat voorspellen.

Definitie online rekrutering

Dit stappenmodel laat zien dat rekrutering in veel gevallen niet los kan worden gezien van initiële verwerving van ideeën en mobilisatie tot acties. Een belangrijk onderscheid is echter dat verwerving van ideeën in eerste instantie niet per definitie om interactie vraagt, terwijl dat bij online mobilisatie – overgaan tot actie, en zeker bij online rekrutering – aansluiting bij een groep, veel meer het geval is. Jones (2017) beschrijft rekrutering als een dynamisch proces waarbij zowel de gerekruteerde als rekruteerder zelf een afweging maakt over groepsaansluiting: “een gewillig of onwillig individu wordt aangemoedigd of ontmoedigd om zich bij een groep aan te sluiten; het omvat een zekere mate van beoordeling aan beide zijden” (blz. 322, vertaling door auteurs). Afgeleid van Jones’ beschrijving definiëren wij ‘online rekrutering’ als het proces waarbij een individu *online* wordt aangemoedigd om lid te worden van een groep, organisatie of beweging (zie ook: Stoeldraaijers et al., 2024, p. 17). Hoewel de focus binnen het huidige onderzoek op rekrutering ligt, zal daarom daarnaast ook aandacht worden besteed aan interactieve processen rond verwerving van denkbeelden en rond mobilisatie.

Theoretische modellen

Om beter te begrijpen hoe extremistische groepen de online omgeving gebruiken, is in het eerder aangehaalde onderzoek naar online rekrutering door en voor extremistische organisaties (Stoeldraaijers et al., 2024) gebruikgemaakt van twee modellen, het bouwstenen-model (Kietzmann et al., 2011) en het gerelateerde ‘*affordances*-model’ (Boyd, 2010; Todorović et al., 2023). Kort gezegd maken beide modellen duidelijk welke kenmerken en functionaliteiten de online wereld, en sociale media in het bijzonder, heeft en hoe die aansluiten bij de leefwereld van gebruikers. In tabel 2.1 zijn deze kenmerken en functionaliteiten samengevat.

Tabel 2.1. Gebruiksmogelijkheden van de online wereld, geïnspireerd op de genoemde modellen, afkomstig uit het rapport van Stoeldraaijers en collega's (2024).

Gebruiksmogelijkheden	Beschrijving
Asynchroniciteit	De mogelijk om te communiceren wanneer het uitkomt, in real time (synchroon) of uitgesteld (asynchroon).
Anonimiteit	De mogelijkheid om te bepalen in welke mate de communicatie anoniem is.
Bereikbaarheid	De mogelijkheid om wel of niet online te zijn en alerts aan of uit te zetten.
Toegankelijkheid	De mogelijkheid om makkelijk informatie op te zoeken, contact te leggen en te onderhouden.
Zichtbaarheid	De mogelijkheid om de omvang en aard van het publiek te bepalen.
Verspreidbaarheid	De mogelijkheid om inhoud te kopiëren of te delen.
Permanentie	De mogelijkheid van het bewaren en later ophalen van gepubliceerde inhoud.

Verondersteld kan worden dat vanwege deze verschillende mogelijkheden van sociale media online rekrutering voor extremistische doeleinden makkelijker zou kunnen plaatsvinden. Uit eerder onderzoek naar online rekrutering voor traditionele en cybercriminaliteit blijkt al dat sociale media talloze mogelijkheden bieden aan (cyber)criminele netwerken om nieuwe leden te vinden en op een snelle manier te communiceren met mededaders (De Boer et al., 2022; Roks, et al., 2020; Bekkers & Leukfeldt, 2023). De functionaliteiten en kenmerken in sociale media lijken ook van toepassing op gaming (gerelateerde) platforms, waar men vaak op een makkelijke en laagdrempelige manier op anonieme wijze in contact kan treden met gelijkgestemden en materiaal kan uitwisselen. Toch is het belangrijk om een beter beeld te krijgen welke van deze, en mogelijk ook nog andere, functionaliteiten en kenmerken van gaming (gerelateerde) platforms specifiek worden gebruikt voor extremistische en terroristische doeleinden, zodat de aanpak hiervan gerichter kan plaatsvinden. In wat nu volgt, gaan we nader in op wat wordt verstaan onder gaming (gerelateerde) platforms.

2.2 Gaming (gerelateerde) platforms en gameculturen

Gaming (gerelateerde) platforms

Online videogamen kan op veel verschillende manieren. Door de tijd heen zijn er steeds meer apparaten bijgekomen die dit mogelijk maken, zoals de PC, gameconsoles (bijvoorbeeld de Gameboy, Playstation en Xbox), mobiele telefoon, tablet en VR-headset (Mediawijs, z.d.). Voor het spelen van online videogames wordt veelal gebruikgemaakt van digitale platforms die deze videogames aanbieden, ook wel videogaming of gaming platforms genoemd. Digitale platforms zijn digitale ecosystemen. Verschillende actoren, dat wil zeggen gebruikers, dienstverleners en andere belanghebbenden, kunnen deze digitale ecosystemen gebruiken voor eigen doeleinden (Seppälä et al., 2015)[3], waaronder gamen. Minecraft en Roblox zijn voorbeelden van platforms van een virtuele

[3] Voor verdieping in de discussie rondom de definitie van het begrip 'platform', zie bijvoorbeeld Van Dijck en collega's (2018)

wereld waarbinnen mini-games kunnen worden gespeeld, maar waar ook zelf games kunnen worden gemaakt.

Het is daarnaast belangrijk om niet alleen gaming platforms in ogenschouw te nemen, maar ook aanverwante platforms die verbonden zijn met gaming platforms en gaming content (Schlegel, 2021b). Gaming gerelateerde platforms kunnen in meerdere categorieën worden opgedeeld. Allereerst zijn er platforms of websites waarop gebruikers de game die ze spelen kunnen streamen, zoals DLive en Twitch. Daarnaast bestaan er communicatieplatforms die ontwikkeld zijn voor gamers, zoals Discord, en op platforms zoals Steam kunnen games worden gekocht. Ook bestaan er gaming fora, bijvoorbeeld binnen Reddit of het Minecraft forum, en chanboards en imageboards waar gaming content wordt besproken, zoals 4chan, 8kun en Endchan. Deze laatste groep platforms richt zich niet specifiek op gamen maar faciliteert een breed scala aan interesses, waaronder gamen. Daarnaast is gamen een veelvoorkomende uiting van de hedendaagse digitale cultuur, waardoor de grens tussen gaming platforms en andere platforms steeds vaker vaag is. Belangrijk om te benoemen, is dat in theorie elk platform kan worden omgevormd tot een gaming gerelateerd platform zolang voldoende gebruikers er gaming content op bekijken en posten (Schlegel, 2021b).

Definitie gaming (gerelateerde) platforms

In het huidige onderzoek wordt onder gaming (gerelateerde) platforms verstaan: platforms die specifiek ontworpen zijn voor het spelen, kopen of bekijken van games, en/of hierover te communiceren, en die daarmee echt ontwikkeld zijn voor de gaming *community*. De focus ligt hierbij op *multiplayer* game-omgevingen, omdat dit de omgevingen zijn waar men in contact kan komen met andere gamers.

Om het huidige onderzoek werkbaar te houden, gaat onze initiële focus uit naar platforms die specifiek ontworpen zijn voor het spelen, kopen of bekijken van games, en/of hierover te communiceren, en die daarmee echt ontwikkeld zijn voor de gaming *community*. Desalniettemin zal ook worden bekeken of er verwijzingen zijn naar andere platforms (bijvoorbeeld sociale media platforms), om zo toch iets te kunnen zeggen over de reikwijdte van extremistische en terroristische content die bedoeld is voor gaming gemeenschappen. Want juist het wisselen tussen platforms kan ervoor zorgen dat jongeren die zich initieel alleen op *mainstream* gaming platforms begeven om te gamen toch op platforms als 4chan terechtkomen, waar weinig of geen content moderatie is en extremistische en terroristische content nog makkelijker wordt gedeeld.

Daarnaast richten we ons in deze studie op online *multiplayer* game-omgevingen. Anders dan *single player* omgevingen, waarin een speler alleen gamet, speel je bij *multiplayer* games samen met andere gamers of ben je met anderen aanwezig in een virtuele omgeving. In deze omgevingen heb je de mogelijkheid om te communiceren met andere spelers en zodoende kun je ook in contact komen met mensen die bijvoorbeeld extremistisch materiaal delen. Net als andere (sociale media) platforms kunnen gaming platforms verschillende kenmerken hebben (denk aan geslotenheid, gebrek aan moderatie, inrichting van een chat-functie). Dit maakt dat sommige gaming platforms mogelijk meer gebruikt worden voor het verspreiden van extremistische en terroristische content en vormen van rekrutering. Vooral of platforms wel of niet gemodereerd worden, is belangrijk in verband met het tegengaan van extremistische uitingen (zie ook Stoeldraaijers et al., 2024).

Gameculturen

Tot slot zijn in dit kader ook gameculturen en gamer *communities* van belang. Volgens Kowert et al. (2022) kunnen deze *communities* of gemeenschappen twee kanten hebben. Enerzijds kunnen ze

zorgen voor sociale binding en het hebben van een doel voor personen die kampen met eenzaamheid en onzekerheid (Kowert & Oldmeadow, 2014). Anderzijds kan haat en sociale toxiciteit de boventoon voeren (Consalvo, 2012), wat zou kunnen leiden tot meer vatbaarheid voor extremistische propaganda (Braddock et al.2022). In relatie tot deze negatieve kant van de gamer gemeenschappen en culturen, zijn heel wat verschillende verbale en gedragsmatige acties te onderscheiden. Kowert (2020) heeft alle afwijkende verbale en gedragsmatige acties die tijdens het gamen plaatsvinden, geschaard onder de term 'dark participation'. Denk aan doxing - het online publiekelijk delen van iemands persoonlijke informatie (Eckert & Metzger-Riftkin, 2020) -, *in-game* valsspelen of *hate speech* (voor een overzicht, zie verder Kowert, 2020). Elke uitkomst van dit gedrag dat de gezondheid of het welzijn van anderen schaadt (bijv. intimidatie, online propaganda), wordt beschouwd als toxisch gedrag. Of iets als toxisch wordt gezien, is afhankelijk van de cultuur en context. Zo zou schelden bij eSport competities als gepast kunnen worden beschouwd, maar in andere game settings niet (Kowert, 2020). Door deze verschillen is de grens tussen wat aanvaardbaar en onaanvaardbaar is aan verandering onderhevig. Hierdoor is het inzetten van interventies extra moeilijk.

De meer 'toxische' kant van gameculturen is ook van belang voor de vraag wie voldoet aan de gamer identiteit en welke groepen of individuen worden uitgesloten. Want ondanks dat gamen een divers publiek aantrekt, is de game-industrie en de bredere gamecultuur historisch gezien gestructureerd rond een verondersteld publiek van jonge, witte, heteroseksuele mannelijke gamers (Chess et al., 2016; Shaw, 2011), wat leidt tot marginalisatie van andere groepen (Phillips, 2025). Dit kwam bijvoorbeeld duidelijk tot uiting in een lastercampagne genaamd "Gamergate" en haar nasleep (hier gaan we in paragraaf 4.2 verder op in). Ook komt dit tot uiting in sommige videogames, waarin niet-witte, niet-mannelijke personen als buitenstaanders worden gepositioneerd. Dit leidt vervolgens tot toxiciteit en intimidatie richting gemarginaliseerde gebruikers en heeft ervoor gezorgd dat in sommige gameculturen de ooit marginale, antidemocratische, rechtsextremistische opvattingen steeds meer worden genormaliseerd (Wells et al., 2023). Dit komt ook terug in onderzoek van de Anti-Defamation League, waarin wordt geconstateerd dat "haat en intimidatie in gaming nu zo wijdverbreid zijn dat het voor veel gamers de norm is geworden" (Anti-Defamation League, 2024). Weliswaar constateert dit onderzoek een afname van de algehele blootstelling aan witte suprematie, maar gamers die wel aan deze inhoud worden blootgesteld, zien die content vaker. Van de tieners en volwassenen die aan haatdragende en gevaarlijke ideologieën werden blootgesteld, had 30% deze ervaringen wekelijks of vaker. Volgens Newhouse en Kowert (2024) heeft deze culturele normalisering van haat en intimidatie een kwetsbaarheid gecreëerd voor de verspreiding van extreme ideologieën, waardoor gaming (gerelateerde) platforms gunstigere omgevingen zijn geworden voor rekrutering.

2.3 Eerste bevindingen in een nieuw onderzoeksveld

Terwijl videogames al meer dan 30 jaar worden gebruikt voor extremistische en terroristische doeleinden, waaronder rekrutering (Thompson & Lamphere-Englund, 2024), is tot op heden beperkt onderzoek gedaan naar hoe en waarom extremisten en terroristen gaming platforms proberen te benutten (Schlegel, 2021b, 2024; Lakhani & CIVIPOL, 2021). De laatste jaren lijkt het element van gaming vaker te worden meegenomen in onderzoek naar de online omgeving in relatie tot extremisme en terrorisme. Recent verscheen rondom dit onderwerp ook een edited volume Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds (Schlegel & Kowert, 2024). Op basis van dit boek beschrijft Schlegel (2024) dat de huidige inzichten over de relatie tussen gaming en extremisme veelal zijn gebaseerd op kleinschalige pilotstudies of anekdotisch bewijs en dat systematischer onderzoek nog schaars is. Uit de bijdragen aan de bundel leidt Schlegel vier kernboodschappen af. Allereerst stelt ze vast dat extremisten op verschillende manieren games exploiteren, waaronder door

Uit eerder onderzoek blijkt dat extremisten games gebruiken voor het maken en verspreiden van bijvoorbeeld propaganda en als communicatie-middel. Een groot aantal gamers komt in aanraking met extremistische content.

het produceren en verspreiden van videogames voor propaganda, door modificatie van bestaande games, via het gebruiken van in-game communicatiemiddelen en door het gebruikmaken van gaming elementen – gamificatie - op sociale media platforms.[4] Ten tweede beschrijft ze dat een groot aantal gamers aangeeft weleens extremistische content voorbij te hebben zien komen, zoals propaganda, memes met extremistische content, haatvolle beledigingen en intimidatie in chats. Ten derde blijkt dat het exploiteren van game-omgevingen een structureel probleem is, door de omvang en diversiteit van gaming gerelateerde extremistische content. De vierde kernboodschap is daarom dat tegenmaatregelen en preventie-inspanningen hard nodig zijn.

Hoewel deze laatste boodschap meer en meer lijkt te resoneren zowel binnen als buiten de academische wereld, is het van belang een beter beeld te krijgen van hoe extremisten en terroristen te werk gaan op gaming (gerelateerde) platforms. Volgens een RAN-rapport over het gebruik van gaming (gerelateerde) platforms door extremisten wordt gesproken over strategisch en organisch gebruik (Schlegel, 2021b). Als het gaat om strategische aanwezigheid, dan weten extremisten het bereik en de aandacht voor hun denkbeelden te vergroten via deze platforms. Daarnaast gebruiken ze meerdere platforms tegelijk voor verschillende doeleinden, ook om te voorkomen dat hun online bestaan kan worden uitgewist doordat ze van een platform worden verwijderd. Verder bieden sommige platforms manieren van communicatie zonder veel inmenging van buitenaf. Naast strategische aanwezigheid kan het ook gaan om strategisch content verspreiden. Bijvoorbeeld door het inzetten van humor en door in te spelen op gameculturen, die soms gekenmerkt worden door uitingen van geweld, haat en uitsluiting van groepen zoals vrouwen en minderheden. Tot slot kunnen extremisten ook *grooming* tactieken inzetten via *in-game* chats, tijdens livestreams en via spraakcommunicatie tijdens het spelen van videogames (RAN, 2021). Organisch gebruik van gaming platforms gaat, daarentegen, meer uit van het idee dat extremisten aanwezig zijn binnen game-omgevingen omdat ze het leuk vinden om te gamen en daar soms gelijkgestemden vinden, zonder vooropgezet plan (Schlegel, 2021b; Lamphere-Englund, 2024). Binnen sommige gameculturen kunnen ze zich thuis en gesteund voelen in hun denkbeelden (Schlegel, 2021b). Daarnaast kunnen daders van terroristische aanslagen zich gesteund voelen binnen deze omgevingen en bijvoorbeeld manifesten daar online posten en hun offline acties, zoals een aanslag plegen, livestreamen. De aanslagen in bijvoorbeeld Christchurch, Nieuw-Zeeland en Halle, Duitsland laten zien dat het waarschijnlijk is dat sommige kwetsbare, eenzame jongeren en volwassenen aansluiting vinden

Rekrutering op gaming platforms verschilt van rekrutering in andere omgevingen vanwege het speelse karakter. Sociale contacten kunnen hier sneller tot stand komen.

[4] Ook het Radicalisation Awareness Network (RAN), tegenwoordig EU Knowledge Hub on Prevention of Radicalisation, onderscheidt verschillende manieren hoe extremistische en terroristische groepen gaming ruimtes kunnen exploiteren voor rekrutering en het verspreiden van propaganda: binnen games zelf – het produceren van eigen games, het aanpassen van bestaande games en gebruik maken van de *in-game* chatfunctie voor grooming; gebruikmaken van gaming gerelateerde communicatie platforms; gamecultuur referenties gebruiken; en gamificatie (game design elementen gebruiken in een niet-gaming context). Zie: RAN, 2020. Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, conclusions paper RAN C&N meeting: https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf

bij bepaalde game gemeenschappen en gameculturen (Schlegel, 2021b: p. 12), al gaan veel mensen met soortgelijke kwetsbaarheden niet over tot dergelijke daden.

Als het gaat om rekrutering geven Newhouse & Kowert (2024) aan dat rekrutering via gaming platforms functioneel verschilt van traditionele vormen van offline en online rekrutering, doordat het sociale, speelse ruimtes zijn die "de relaties tussen gebruikers emotioneel een impuls geven, waardoor de vorming van hechte, interpersoonlijke relaties wordt versneld" (p. 75). Naast de lessen die we meenemen uit hoe andere vormen van rekrutering voor misdaad plaatsvinden (zie paragraaf 2.4), benadrukt dit dat het belangrijk is om ook de unieke setting van online games in ogenschouw te nemen in het huidige onderzoek.

Een recente systematisch reviewstudie, over interventies gebaseerd op videogames om extremisme en gewelddadige radicalisering onder jongeren te verminderen en te voorkomen, laat verder zien dat games en gaming platforms zelf zowel een negatieve als positieve uitwerking kunnen hebben op radicaliseringsprocessen (Lopez Naranjo et al., 2024). Het in aanraking komen met radicale personen en bijbehorende content kan in sommige gevallen leiden tot het in gang zetten van en/of het versnellen van het radicaliseringsproces en daarom een negatief effect hebben. Aan de andere kant kunnen games en game interventies empathie en pro-sociale interacties verhogen en daarmee radicalisering stoppen of voorkomen. Het is dus van belang te onderzoeken in hoeverre gaming platforms ook juist een positieve en actieve bijdrage zouden kunnen leveren aan het tegengaan van extremisme en terrorisme online.

Zoals het bovenstaande laat zien, is de relatie tussen radicalisering, rekrutering en gaming complex. Recente academische bijdragen roepen de vraag op of extremisten en terroristen gaming platforms primair gebruiken voor rekrutering. Sommige onderzoekers claimen dat het vooral gaat over het versterken van een bepaalde overtuiging, het oprichten en versterken van gemeenschappen en het ontwikkelen van robuuste online ecosystemen (Davey, 2021; Robinson & Whittaker, 2021), wat meer aansluit bij het idee van organisch gebruik zoals hierboven beschreven. Toch zijn er indicaties dat actieve rekruteringspogingen, dus meer strategisch of vooropgezet, wel degelijk plaatvinden op gaming platforms, zoals uit hoofdstuk 1 al duidelijk werd.

2.4 (Online) rekrutering bij andere vormen van misdaad

> Het is bekend dat voor andere vormen van misdaad online wordt gerekruteerd. Te denken valt aan geldezels, uithalers en georganiseerde misdaad. Een vergelijking met rekrutering voor extremisme op gaming platforms kan waardevolle inzichten opleveren.

Naast gamen en andere legale online activiteiten wordt de online omgeving, waaronder online games en gaming gerelateerde platforms (Ruskin, 2014; Plachkinova, 2023), ook aangewend voor diverse andere criminele doeleinden (Bekkers et al., 2024; Bekkers et al., 2022; Weerman, 2018). Het is al langer bekend dat internet, en meer specifiek sociale media, een belangrijke rol speelt bij het rekruteren van (vaak jonge) individuen bij vormen van georganiseerde misdaad en drugscriminaliteit. Recent onderzoek toont bijvoorbeeld aan dat sociale media veelvuldig worden ingezet om 'geldezels' te rekruteren (Bekkers et al., 2022; Bekkers et al., 2025), of uithalers van ladingen cocaïne in de haven van Rotterdam (Staring et al., 2023). Daarbij worden diverse beloftes gedaan aan de gerekruteerde individuen en zijn de 'targets' veelal kwetsbare jongeren. Ook online games en gaming (gerelateerde) platforms kunnen worden gebruikt (Ruskin, 2014). Gaming chat applicaties worden bijvoorbeeld

gebruikt voor het verkopen van gestolen creditcards, privégegevens en seksuele uitbuiting (Plachkinova, 2023). Cybercriminelen gebruiken gaming-chattoepassingen om anderen te rekruteren en te trainen om zich bij hun organisaties aan te sluiten en om te adverteren over het uitvoeren van criminele activiteiten (Plachkinova, 2023).

Om een beter beeld te krijgen over hoe rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms plaatsvindt en hoe het voorkomen daarvan vorm zou moeten krijgen, bespreken we wat bekend is over online rekrutering voor andere vormen van misdaad en welke lessen we daaruit kunnen trekken.

Een vorm van criminaliteit waarbij regelmatig gebruik wordt gemaakt van verschillende vormen van rekrutering is georganiseerde misdaad (met name rondom drugs). In een systematische meta-analyse (Adamse et al., 2023) worden vier typen processen onderscheiden waarbinnen jonge aanwas wordt gerekruteerd (zie ook De Boer et al., 2022). Ten eerste kunnen jongeren en jongvolwassen actief worden gerekruteerd door personen uit georganiseerde criminaliteitsgroepen, voor incidentele en structurele activiteiten. Ook hier kan het opbouwen van onderling vertrouwen en het testen van 'echtheid', en in dit geval criminele vaardigheden, een rol spelen (zie ook Smith, 2014 en De Boer et al., 2022). Ten tweede kunnen jongeren ook langzamerhand ingroeien in een georganiseerde criminaliteitsgroep via bestaande sociale structuren, zoals vriendschappen, familie en werk. Er kan ten derde sprake zijn van zelfselectie, waarbij jongeren en jongvolwassenen zelf contact leggen met georganiseerde misdaadgroepen, voor het uitvoeren van klussen of voor langdurige betrokkenheid. Ten vierde kunnen personen ook zelf het initiatief nemen voor het opzetten van een eigen georganiseerde criminaliteitsgroep en daarbij weer anderen betrekken of rekruteren.

Waar het gaat om *online* rekrutering voor traditionele en cybercriminaliteit blijkt dat sociale media mogelijkheden bieden voor criminele netwerken om sneller te kunnen communiceren met mededaders en op het gebied van het vinden van nieuwe leden (De Boer et al., 2022; Roks et al., 2020). Criminelen rekruteren nog steeds via traditionele methoden, maar maken ook gebruik van nieuwe online mogelijkheden op dat vlak (Roks et al., 2020). Verder is online grooming een belangrijk mechanisme. Dat is een tactiek voor het vinden en rekruteren van minderjarigen, veelal in relatie tot seksueel misbruik (Rijksoverheid, z.d.). Onderdeel van deze tactiek is het inspelen op bepaalde emoties van het slachtoffer, zoals eenzaamheid of onzekerheid.

Naar analogie hiervan willen we rekrutering op gaming platforms voor extremistische en terroristische doeleinden op verschillende manieren bestuderen. We gaan na of er onderscheid te maken is in verschillende manieren van rekrutering, waarbij we ook kijken naar van wie het initiatief uitging. We denken dat online 'rekrutering' kan plaatsvinden door doelgerichte, strategische initiatieven vanuit extremistische anderen (bijvoorbeeld via grooming), maar ook doordat iemand onbedoeld via het bestaande netwerk of internetactiviteiten in aanraking komt met extremistisch gedachtegoed en extremistische groeperingen. Online 'zelfrekrutering' kan plaatsvinden doordat individuen zelf op zoek gaan naar online materiaal over extremisme of zelf online contact leggen met extremistische groepen en netwerken om zich aan te sluiten of over te gaan tot actie. Tot slot kan online 'zelfrekrutering' ook plaatsvinden doordat individuen het initiatief nemen tot het oprichten van een (online) extremistische groep of tot het uitvoeren van gewelddadige of andere ondemocratische acties.

2.5 Focus van het huidige onderzoek

In dit hoofdstuk hebben we uiteengezet dat het radicaliseringsproces verschillend kan verlopen, maar dat uit de literatuur blijkt dat er globaal drie fases te onderscheiden zijn: de gevoeligheidsfase, de groepsfase en de actiefase. Bij de tweede fase gaat het om meer structurelere interactie met en/of aansluiting bij extremistische of terroristische groeperingen. Dit is de fase waarin rekrutering kan plaatsvinden en daarmee ook de focus van ons onderzoek. Belangrijk is wel dat de andere fases, verwerving van ideeën en mobilisatie, hier niet los van kunnen worden gezien en daarom ook soms aan bod zullen komen. Daarnaast zullen we voortbouwen op eerder onderzoek door, in aansluiting op modellen over de functionaliteiten van online platforms (zoals het bouwstenen-model en het gelieerde *affordances*-model), te bespreken welke functionaliteiten gaming (gerelateerde) platforms specifiek bieden. Verder gaan we na waar knelpunten zitten in het tegengaan van rekrutering, welke verbeteringen mogelijk zijn en welke handelingsperspectieven daaruit voortvloeien.

In deze studie richten we ons op gaming (gerelateerde) platforms die primair zijn ontwikkeld voor gamers en game gemeenschappen. Verder richten we ons op *multiplayer* online omgevingen, omdat dit de plekken zijn waar gamers met elkaar in contact kunnen komen en daarmee ook de mogelijkheid van rekrutering ontstaat. Aangezien het een recent onderzoeksonderwerp betreft, is deze studie exploratief van aard. Daarbij richten we ons qua ideologische stromingen op jihadisme, rechtsextremisme en nihilistisch gewelddadig extremisme, omdat deze stromingen zijn waargenomen op gaming (gerelateerde) platforms volgens andere onderzoekers en experts. Daarnaast richten we ons primair op de Nederlandse context en laten we om die reden de Europese en internationale context grotendeels buiten beschouwing. Tot slot willen we onze bevindingen ook leggen naast inzichten uit onderzoek naar rekrutering voor andere vormen van criminaliteit, om na te gaan waarin de beschreven processen verschillen of overeenkomen, en welke lessen we daaruit kunnen trekken.

Definitie Nihilistisch Gewelddadig Extremisme

Nihilistisch Gewelddadig Extremisme (Engelse afkorting: NVE) is een extremistische stroming. Vanuit deze stroming worden misdaden gepleegd ten behoeve van politieke, sociale of religieuze doelen, die grotendeels voortkomen uit een haat voor de samenleving en als doel hebben de samenleving tot instorten te brengen. Hiertoe wordt willekeurige chaos, vernietiging en sociale instabiliteit nagestreefd (Argentino, 2025).

In het volgende hoofdstuk geven we een overzicht van de verschillende deelstudies die we gebruiken om de onderzoeksvragen zoals verwoord in hoofdstuk 1 te kunnen beantwoorden.

3. Methoden

Om de onderzoeksvragen te beantwoorden, is gebruikgemaakt van (1) een verkennende literatuurstudie, (2) interviews met professionals, (3) groepsgesprekken met middelbare scholieren, (4) een kwalitatieve contentanalyse van communicatie op gaming gerelateerde platforms en (5) een expertmeeting met wetenschappers en professionals uit de praktijk. De verkennende literatuurstudie vormde het begin van het onderzoek. Daarna volgde het interviewen van professionals, zodat we eerste inzichten uit de interviews konden gebruiken voor de voorbereiding van de groepsgesprekken en contentanalyse. Deze deelstudies zijn grotendeels in de tweede helft van 2025 uitgevoerd. Nadat alle dataverzameling en analyses hadden plaatsgevonden, is een expertmeeting georganiseerd waarin de resultaten en eerste aanbevelingen zijn voorgelegd en bediscussieerd. Hieronder bespreken we de verschillende onderzoeksmethoden (paragraaf 3.1 tot en met 3.5). Afsluitend, in paragraaf 3.6, wordt kort ingegaan op ethische overwegingen en privacyaspecten.

3.1 Verkennende literatuurstudie

De eerste fase van de studie bestond uit een verkennend literatuuronderzoek naar online rekrutering via gaming (gerelateerde) platforms voor extremistische en terroristische doeleinden. Hiertoe verzamelden we op een systematische wijze wetenschappelijke en 'grijze' literatuur.[5] Er is aan de hand van een zoekstring gezocht in de volgende databases: Web of Science, ERIC, NIJ, Psycinfo, Vox-Pol, JSTOR, WODC-kennisbank en Scopus. Daarnaast is ook literatuur verzameld via Google Scholar. De zoekstring bestaat uit drie elementen: een begrip duidend op gaming (gerelateerde) platforms, een duidend op het proces van rekrutering en een duidend op extremisme. De zoekstring ziet er in de basis als volgt uit:

(gaming platforms AND rekrutering AND extremisme)

Vervolgens werden aanvullende individuele termen getest door deze aan de zoekstring toe te voegen. Zodoende is er rekening gehouden met de gevarieerde terminologie die wordt gebruikt in literatuur over rekrutering in relatie tot extremisme en terrorisme (denk aan aanverwante termen als werven, ronselen, mobiliseren, *mobilisation, calling for*) en gaming platforms (termen als: *multiplayer*, mods, Discord, Steam, Twitch, Roblox, video gaming). Zowel Engelse als Nederlandse termen zijn gebruikt. Na vaststelling van de zoekstrategie werd deze in verschillende zoekmachines ingezet. Door het uitvoeren van meervoudige tests viel op dat een complexe zoekopdracht niet voor alle databases werkt. Na overleg binnen het onderzoeksteam is besloten verschillende zoekstrings op te stellen voor verschillende databases. Een complexe zoekstring met asterisken en meerdere termen per kernbegrip. Een simpelere versie, voor Google scholar, zonder asterisken, met meerdere termen per kernbegrip. En tot slot is in de WODC-kennisbank, de JSTOR-database en de Vox-Pol online library enkel de losse term "gaming" gebruikt. De zoekstrategie leverde 42 artikelen op die op basis van titel en abstract relevant konden zijn voor het onderwerp rekrutering voor extremisme. Deze artikelen zijn gelezen en aan de hand van de *snowball*-techniek is aanvullende literatuur gevonden. Uiteindelijk zijn 84 studies geïncludeerd in de literatuurstudie. Vanwege het verkennende karakter van de literatuurstudie en de behandeling van een scala aan achterliggende thema's betreft dit niet alleen

[5] Grijze literatuur is een term die duidt op publicaties die niet via de erkende uitgeverij en boekhandel worden verspreid, zoals scripties, rapporten en dissertaties, die bibliografisch moeilijk te traceren zijn (DBNL, z.d.).

studies naar rekrutering voor extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms. Het betreft ook literatuur naar aanverwante onderwerpen zoals online rekrutering op andere platforms, psychologische factoren die met rekrutering te maken hebben en de aanpak van ongewenst gedrag op online (gaming) platforms.

3.2 Interviews

Er zijn semigestructureerde interviews[6] afgenomen met twee groepen professionals, namelijk (1) medewerkers die in het kader van de handhaving, opsporing en vervolging in hun primaire werkzaamheden met de hier besproken thematiek en problematiek te maken hebben en (2) medewerkers die vanuit andere werkzaamheden (ook) zicht hebben op deze thematiek en problematiek (zie tabel 3.1 voor meer informatie). In totaal zijn twaalf interviews afgenomen waaraan zeventien respondenten hebben deelgenomen, waaronder (1) medewerkers van het Openbaar Ministerie (OM), een inlichtingendienst, de politie en een toezichthouder op online content en (2) jongerenwerkers en andere medewerkers van jongerenwerkorganisaties, een vertegenwoordiger van de videogame-industrie en medewerkers van gaming (gerelateerde) platforms. Interviews duurden van 40 minuten tot twee uur en werden gevoerd aan de hand van semigestructureerde vragenlijsten, opgesteld op basis van de literatuurstudie (zie bijlage A). De interviews werden op locatie of online afgenomen en na toestemming opgenomen middels een beveiligde digitale recorder. De interviews werden na afloop van het gesprek getranscribeerd met behulp van een offlineversie van het programma Whisper en anoniem opgeslagen. Voorts zijn de interviews systematisch gecodeerd en geanalyseerd middels het programma ATLAS.ti. Hierbij is in beginsel een deductieve benadering gebruikt, aangevuld door een inductieve benadering. Bij de deductieve benadering zijn de getranscribeerde interviews gecodeerd aan de hand van begrippen en categorieën die voortvloeiden uit de literatuur en het theoretisch kader. Bij de inductieve benadering construeerden we nieuwe categorieën op basis van de interviews en besproken ervaringen van de respondenten. Het is belangrijk om te vermelden dat de gesprekspartners in verschillende mate zicht hebben op de praktijk en dat hun uitspraken daarom verschillend moeten worden gewogen; sommige geïnterviewden zijn zelf actief op gaming (gerelateerde) platforms en zien wat daar gebeurt, andere staan meer op afstand en baseren zich op ervaringen van anderen of wetenschappelijke inzichten.

Tabel 3.1. Overzicht respondenten interviews

Interview	Respondent
1	Respondent_OM_1
2	Respondent_Jongerenwerkorganisatie_1 Respondent_Jongerenwerkorganisatie_2
3	Respondent_Politie_1
4	Respondent_OM_2
5	Respondent_toezichthouder
6	Respondent_OM_3
7	Respondent_Gamevertegenwoordiger_1
8	Respondent_Jongerenwerker
9	Respondent_Politie_2
10	Respondent_Gamevertegenwoordiger_2

[6] Semigestructureerde interviews zijn interviews waarbij aan de hand van een topic- of vragenlijst vragen worden gesteld aan de respondent, maar waar ook ruimte is om aanvullende vragen te stellen die niet staan opgenomen in de topic- of vragenlijst. Voor meer informatie over dit type interviews, zie Brinkmann (2020).

	Respondent_Gamevertegenwoordiger_3
11[7]	Respondent_Inlichtingendienst_1 Respondent_Inlichtingendienst_2 Respondent_Inlichtingendienst_3
12	Respondent_Gamevertegenwoordiger_4 Respondent_Gamevertegenwoordiger_5

3.3 Groepsgesprekken

Voor de groepsgesprekken[8] is een *convenience sample*[9] genomen van scholen binnen het netwerk van de onderzoekers. Ondanks dat een dergelijke steekproef niet representatief is, is wel rekening gehouden met geografische spreiding (scholen in Noord-Holland, Zuid-Holland en Noord-Brabant, mix van ruraal en stedelijk), diversiteit in opleidingsniveau, leeftijd (zie tabel 3.2 hieronder) en geslacht (zes meiden, elf jongens en één transpersoon). Door contact te leggen met docenten zijn leerlingen geworven die actief zijn op gaming (gerelateerde) platforms. Voor leerlingen jonger dan zestien jaar is toestemming van ouders/verzorgers nodig om te kunnen deelnemen aan het onderzoek. Via de docenten hebben ouders van leerlingen die wilden deelnemen een informatiedocument inclusief toestemmingsformulier toegezonden gekregen. Daarnaast hebben alle deelnemers, ouder én jonger dan zestien jaar, bij aanvang van het groepsgesprek ook zelf een informatiedocument inclusief toestemmingsformulier gelezen en ondertekend.

Er zijn vijf groepsgesprekken georganiseerd met in totaal achttien leerlingen uit het middelbaar onderwijs. De groepsgesprekken vonden plaats op vier verschillende scholen. De gesprekken duurden één uur tot anderhalf uur en zijn na toestemming opgenomen middels een beveiligde digitale recorder. Een semigestructureerde vragenlijst, opgesteld op basis van de literatuurstudie en inzichten uit de interviews (zie bijlage B), gaf de gesprekken vorm. Omdat extremisme een lastig begrip kan zijn voor jongeren is een “bingokaart” ter verduidelijking gebruikt (zie bijlage C). Op deze bingokaart zijn voorbeelden opgenomen van veelvoorkomende extremistische uitingen op gaming (gerelateerde) platforms in de vorm van tekst of plaatjes. De groepsgesprekken werden na afloop van het gesprek getranscribeerd met behulp van een offlineversie van het programma Whisper en anoniem opgeslagen. Voorts werden de groepsgesprekken systematisch gecodeerd en geanalyseerd via het programma ATLAS.ti. Daarbij fungeerden inzichten uit de literatuurstudie en interviews met professionals als eerste codes (deductief) en zijn gaandeweg het analyseproces meer codes toegevoegd (inductief) (zie ook Braun en Clarke, 2006).

[7] Dit interview is niet getranscribeerd, maar uitgewerkt op basis van aantekeningen. Om deze reden wordt in het verdere rapport niet afzonderlijk verwezen naar de drie respondenten, maar wordt een algemene verwijzing aangehouden. De verwijzing in de rest van het rapport is: ‘Respondent_Inlichtingendienst’.

[8] Groepsgesprekken zijn bijeenkomsten met een aantal deelnemers, waarbij over een bepaald onderwerp wordt gesproken en de onderzoeker(s) interactie in het groepsgesprek actief aanmoedigen. Voor meer informatie over groepsgesprekken, zie ook: Barbour (2007).

[9] Een *convenience sample* is een steekproefmethode die inhoudt dat onderzoekers van een steekproef gebruik maken die voor hen eenvoudig toegankelijk is (Golzar et al., 2017).

Tabel 3.2. Overzicht groepsgesprekken

Groepsgesprek	Respondentnummers	Opleiding	Leeftijd
1	1A, 1B, 1C, 1D	Vijfde klas havo	16/17
2	2A, 2B, 2C, 2D	Brugklas havo, vmbo-havo	12/13
3	3A, 3B, 3C	Tweede klas vmbo gt, vwo	13/14
4	4A, 4B, 4C	Vwo	16/17
5	5A, 5B, 5C, 5D	Brugklas gymnasium	12/13

Belangrijk om te vermelden, is dat bij verschillende groepsgesprekken duidelijk werd dat jongeren niet altijd voor ogen hebben wat extremistische uitingen zijn; sommige uitingen zien zij voorbijkomen tijdens het gamen, maar zij weten vervolgens niet de precieze betekenis van de uitingen. Daarnaast lijkt het ook afhankelijk te zijn van de leeftijd. De jongeren van zestien jaar of ouder hadden beter voor ogen wat extremisme en bijbehorende stromingen inhouden dan de jongeren van twaalf/dertien jaar oud. In het verlengde hiervan bleek het voor die laatste groep ook lastiger om bij het onderwerp te blijven; zij weken sneller uit naar andere vormen van onwenselijk gedrag op gaming (gerelateerde) platforms, zoals opgelicht worden en het gevaar van kinderlokkers. Daarnaast hadden ze het vaker over andere platforms die niet direct aan gaming gerelateerd zijn, zoals TikTok of Snapchat. Tot slot gameden alle respondenten, maar de mate waarin verschilde. Het merendeel gamede op regelmatige basis. Voor ons onderzoek waren we vooral geïnteresseerd in de ervaringen van deelnemers die *multiplayer* games spelen, omdat zij daardoor in aanraking kunnen komen met extremistische content. Op twee respondenten na, speelden alle deelnemers soms of vaak *multiplayer* games.

De respondenten uit de groepsgesprekken zijn verder divers in het type games dat zij spelen, in de gaming (gerelateerde) platforms die zij gebruiken en met wie zij via de platforms contact hebben: met vreemden, vrienden of alleen met familie. Een van de respondenten gamet enkel op diens telefoon. Een respondent is ook beheerder van een Discord server en modereert de chat. De deelnemers van gesprek 2 en 4 geven aan dat zij niet heel actief te zijn op gaming gerelateerde platforms, maar wel op gaming platforms.

3.4 Contentanalyse

Er is een exploratieve kwalitatieve contentanalyse[10] uitgevoerd om een eigen beeld te vormen van de aanwezigheid van, en mogelijke rekrutering door, extremisten op gaming platforms, onafhankelijk van wat de experts en jongeren daarover vertellen. Ter voorbereiding op deze analysemethode en om te

[10] Een kwalitatieve contentanalyse verwijst naar een vorm van observeren van, in veel gevallen, tekst zonder inbreuk te maken op de onderzoeksomgeving. Het is primair een analysemethode in plaats van een dataverzamelingsmethode (Prior, 2020). Er bestaan verschillende soorten contentanalyses en manieren om deze uit te voeren (zie bijvoorbeeld Lyhne et al., 2025). Voor ons onderzoek gebruiken we een kwalitatieve contentanalyse, omdat het plaatsen van berichten en andere communicatie binnen een online gemeenschap vaak wordt gezien als een construct van sociale actie, dat het beste te bestuderen is op kwalitatieve wijze (Pfeil & Zaphiris, 2010; Miles & Huberman, 1994). In onze contentanalyse zijn chatberichten en gedeelde media, waaronder video's, afbeeldingen of stickers waarin personen andere personen uitnodigen of aanmoedigen, of berichten waarin personen zelf vragen om toegang tot extremistische groepen, gecodeerd als rekrutering. Ook het delen van uitnodigingslinks naar groepen met duidelijk extremistische kenmerken, bijvoorbeeld in de naam, beschrijving of het profielplaatje, is als rekrutering geclassificeerd.

achterhalen welke platforms relevant zijn, is gesproken met onderzoekers die ook onderzoek doen naar extremisme en gaming (gerelateerde) platforms. Daarnaast werd dezelfde vraag gesteld aan geïnterviewde experts die veel zicht hebben over het fenomeen. Op basis van hun inzichten hebben we ons gericht op de volgende stromingen: extreemrechts, jihadisme en nihilistisch gewelddadig extremisme. Activiteiten van extreemlinks en anti-institutioneel binnen gaming omgevingen werden niet waargenomen door onderzoekers en professionals die wij spraken. Om deze reden hebben we deze stromingen niet meegenomen in de contentanalyse. Op basis van adviezen van onderzoekers en experts hebben we gekeken naar de volgende platforms: Discord, Steam en TikTok. Gaming platforms zoals Roblox, Minecraft en Fortnite zijn ook meermaals door onderzoekers en experts genoemd als interessante platforms. Vanwege de beschikbare tijd en de complexiteit van dataverzameling op dit soort platforms hebben we echter besloten deze niet te includeren in de contentanalyse.

Discord

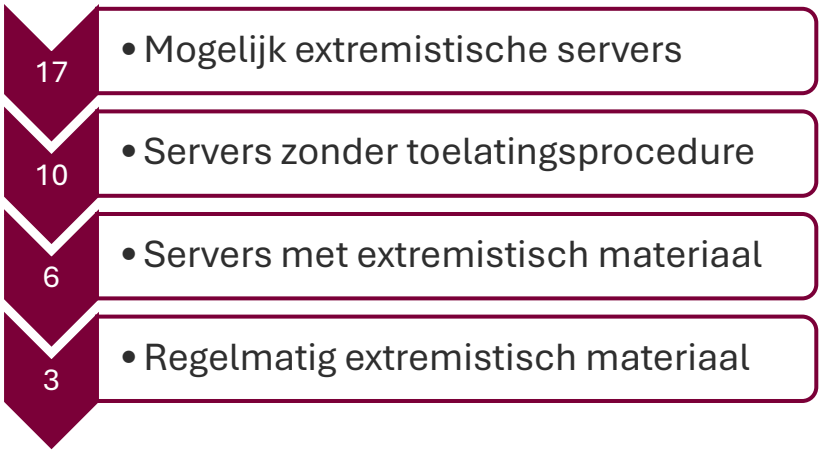
We zijn begonnen met Discord, dat wordt gezien als een belangrijk knooppunt in het rekruteringsproces. Via verschillende online fora en Discord-zoekmachines[11] zijn Discord servers gevonden met een extremistisch karakter of waar extremistisch materiaal wordt gedeeld en waar mogelijk rekrutering plaatsvindt. Hieronder worden servers verstaan met namen of profielafbeeldingen die duiden op een extremistisch karakter, waar extremistische uitspraken worden gedaan (zoals de dood toewensen aan bevolkingsgroepen waaronder joden, zwarte mensen en niet-gelovigen), of waar extremistisch beeldmateriaal (zoals propagandavideo's en beelden van aanslagen) wordt gedeeld. In totaal zijn zeventien Discord servers geobserveerd om te achterhalen of deze binnen ons onderzoek pasten. Een van deze servers was specifiek voor de Nederlandse context bedoeld, hier werd in het Nederlands gecommuniceerd. Op de andere zestien werd hoofdzakelijk in het Engels gecommuniceerd, hoewel dit niet van alle gebruikers de moedertaal was. Het observatieproces is uitgevoerd met behulp van meerdere anonieme accounts, die speciaal zijn aangemaakt voor dit onderzoek. Elk account is gebruikt om drie á vier servers te observeren. Dit heeft zowel een praktische reden als veiligheidsredenen. De praktische reden is dat, mocht een van de accounts verwijderd worden vanwege deelname aan een server die Discord's gebruikersvoorwaarden schendt, het mogelijk blijft om resterende servers te observeren waar dat account lid van was. Vanuit veiligheidsredenen zijn meerdere accounts ook van belang; zo vallen de accounts minder op voor andere gebruikers die eventueel van meerdere van de geobserveerde servers lid zijn en wordt daarmee de identiteit van de onderzoeker beter beschermd.

De zeventien Discord servers zijn gedurende een periode van drie maanden geobserveerd. De berichten die zijn geanalyseerd op Discord beslaan echter een grotere tijdsspanne, omdat je als nieuw lid ook oude berichten kunt teruglezen. Een van de zeventien geobserveerde servers is een grote Nederlandstalige gaming server. Een andere server is speciaal gemaakt voor een Tweede Wereldoorlog Minecraft modificatie. Op deze twee servers na zijn de servers in de observatieperiode niet bijzonder actief. Er wordt zo nu en dan een bericht gestuurd of sporadisch een kort gesprek gestart. Ledenaantallen schommelen sterk, er treden steeds weer nieuwe leden toe en veel leden verlaten de groep. Het hoogst waargenomen ledenaantal in een Discord server is 630 en het laagste

[11] Servers zijn gevonden via de platforms: Discadia, Disboard, FellasFarms, Modrinth, Reddit en via andere Discord servers. Discadia en Disboard zijn websites waar je kunt zoeken naar Discord servers. Dit kan op basis van naam, categorieën of beschrijvende termen, ook wel "*tags*" genoemd. FellasFarms, Modrinth en Reddit zijn internetfora.

vijf. Van zeven servers kon niet vastgesteld worden wat er wordt gedeeld, omdat een toelatingsprocedure de toegang verhinderde. Dit is een proces waarbij potentieel nieuwe leden worden beoordeeld op geschiktheid op basis van groep-specifieke eisen. Het kan bedoeld zijn om verdekte opsporing te weren of om de groep alleen toegankelijk te maken voor zeer gemotiveerde personen (Wilson et al., 2026). In de online omgeving bestaat een toelatingsprocedure veelal uit het beantwoorden van een reeks vragen, bijvoorbeeld over waarom je onderdeel wilt zijn van een chatgroep. Op basis van de naam van de groep, de omschrijving of de omschrijvende tags is beoordeeld dat deze groepen mogelijk extremistisch zijn. Van de zeventien servers konden er dus tien effectief bestudeerd worden. Daarvan werd op zes servers in meer of mindere mate extremistisch materiaal gedeeld of extreme uitingen gedaan; de Nederlandse server behoort niet tot deze groep. Op drie van de zes servers gebeurde dit regelmatig en op de andere drie servers ging het om een lage frequentie, meestal door één of enkele gebruikers. Op de zes servers waar extremistisch materiaal werd gedeeld, kan gedacht worden aan iets wat nog niet heel ver gaat zoals een afbeelding van Hitler die als reactie-plaatje wordt gebruikt, maar ook meer vergaande zaken zoals officieel IS-propagandamateriaal. Tijdens het onderzoek is één van de servers met een toelatingsprocedure door Discord verwijderd en zijn alle leden van die server, waaronder één van de onderzoekaccounts, permanent verwijderd vanwege overtreding van de regels voor gewelddadige en bloederige content. Dit betekent dat dit account niet meer gebruikt kon worden. De via dit account verzamelde data konden wel worden opgeslagen.

Figuur 3.1. Visuele weergave server selectie Discord voor contentanalyse



TikTok

In een van de gesprekken met professionals werden wij erop geattendeerd dat gebruikers die extremistisch materiaal op TikTok verspreiden in sommige gevallen uitnodigingslinks voor Discord servers aanleveren. Naar aanleiding daarvan hebben we in een later stadium van het onderzoek besloten om af te wijken van onze initiële focus (zie: traditionele gaming gerelateerde platforms) en een sociale media platform te gebruiken door via TikTok op zoek te gaan naar extremistische Discord servers. Met een nieuw account is via de zoekfunctie gezocht op extremistische termen en bleek het niet moeilijk te zijn om extremistisch materiaal te vinden. Hashtags als ‘nasheed’[12] of ‘271’[13] zijn toegestaan en het sturen van een IS-vlag als reactieplaatje, of het doen van een Hitlergroet, is niet

[12] Een nasheed is een islamitisch lied met meestal religieuze of spirituele thema’s. Nasheeds worden vaak gebruikt als achtergrondmuziek in jihadistische propagandavideo’s.
[13] Een gangbare code in extreemrechtse kringen die verwijst naar de ontkenning van de Holocaust.

ongewoon. In de reacties onder dit soort video's wordt vrijuit toegegeven een nazi te zijn en worden vage dreigende algemene uitspraken gedaan zoals 'We are everywhere'.

Steam

Naast Discord is ook getracht om op het gaming platform Steam rekrutering te observeren. Steam is een platform waar gebruikers digitaal games kunnen kopen. Daarnaast is er ook een "community" gedeelte op Steam, waar gebruikers groepen kunnen vormen om met elkaar in contact te treden. Net als op menig ander sociaal netwerk kunnen gebruikers "bevriend" zijn met elkaar en, misschien nog wel meer dan bij andere sociale netwerken, kunnen zij hun account vormgeven of ervoor kiezen om deze privé te houden, zodat alleen vrienden hun account kunnen zien. Een profielplaatje en naam zijn aanpasbaar, net als de achtergrond en wat er op de profielpagina te zien is voor anderen. Je kunt verdiende badges voor *in-game* prestaties tentoonstellen, je favoriete game of Steamgroep uitlichten en zelf afbeeldingen en video's uploaden onder het tabje "Artwork". Ook hebben gebruikers de optie om reacties op elkaars profiel achter te laten. Hier wordt veelal geschreven of iemand een prettige teamgenoot is of valsspeelt en gebruikers laten graag zogeheten *ASCII art*, of *text art* achter.[14] In veel gevallen worden deze vrijheden benut om je account te personaliseren en je persoonlijkheid weer te geven. Dit kan in positieve door bijvoorbeeld uit te lichten wat je favoriete game is. Echter, kan dit ook in negatieve zin door je account een extremistische tint te geven. Op het platform kun je zoeken naar gebruikers en naar groepen. Een simpele zoekopdracht zoals "Waffen", het Duitse woord voor wapen, resulteert in meerdere accounts die in nazi-stijl gedecoreerd zijn. Dat varieert van tekst-art hakenkruizen en andere nazistische symbolen in de comments, historische afbeeldingen van nazi's als profielafbeelding, het spellen van nazi-termen in de uitgelichte prestaties (door prestaties die één letter weergeven te combineren) tot *artwork* bestaande uit nazi-verheerlijkende memes. Op profielen is eveneens te zien van welke groepen een gebruiker lid is. Via deze weg, en door te zoeken op bepaalde signaalwoorden, is gezocht naar groepen met een extremistisch karakter of waar extremistisch materiaal wordt gedeeld en waar mogelijk rekrutering plaatsvindt. Vervolgens is via de ledenlijsten van deze groepen doorgezocht naar andere groepen.

Analyse

Van extremistische communicatie, accounts en groepen zijn schermafbeeldingen gemaakt, die vervolgens zijn geanalyseerd om een verkennend beeld te schetsen. In de analyse is voornamelijk gekeken naar mechanismen van rekrutering, waaronder het detecteren van wervende teksten (code: 'expliciete rekrutering'), het posten van links naar andere websites/apps ('verwijzing ander openbaar platform'), uitnodigingen voor privégroepen/chats ('verwijzing besloten platform') en gebruikers die zelf vragen om in connectie gebracht te worden met een extreme groep ('zelfradicalisering').

3.5 Expertmeeting

Na afronding van de hierboven besproken deelonderzoeken is een expertmeeting georganiseerd. Het doel van deze bijeenkomst was om input te ontvangen over de handelingsperspectieven en aanbevelingen die wij voorstellen op basis van het onderzoek. Het was daarbij vooral belangrijk om te achterhalen of onze aanbevelingen aansluiten bij huidige nationale en internationale wet- en regelgeving, alsmede bij de dagelijkse praktijk van medewerkers in het sociale domein en de veiligheidsketen. Tijdens de bijeenkomst was een brede groep van professionals aanwezig, bestaande

[14] Dit zijn afbeeldingen die bestaan uit symbolen.

uit *practioners* vanuit het gemeentelijke niveau, Reclassering Nederland en Dienst Justitiële Inrichtingen, wetenschappers met expertise over thema's die aan bod zouden komen, medewerkers uit organisaties die zich bezighouden met de online wereld van kinderen en jongeren en een vertegenwoordiger uit de game-industrie (zie Tabel 3.3).

De expertmeeting bestond uit verschillende onderdelen. Eerst gaven de onderzoekers een overzicht van de achtergrond van het onderzoek, de eerste bevindingen en de voorgestelde handelingsperspectieven en aanbevelingen. Daarna zijn deelnemers opgedeeld in twee groepen om, allemaal vanuit hun eigen functie, gezamenlijk te reflecteren op de voorgestelde handelingsperspectieven en aanbevelingen. Tot slot is plenair verder gediscussieerd en besproken op welke handelingsperspectieven en aanbevelingen het beste kan worden ingezet.

Tabel 3.3. Overzicht deelnemers expertmeeting

Deelnemers	Beschrijving functie
Deelnemer 1	Onderzoeker op het gebied van identiteitsvorming bij jongeren en radicalisering
Deelnemer 2	Onderzoeker op het gebied van wet- en regelgeving o.a. in relatie tot haatzaaien en de verspreiding van online terrorismepropaganda
Deelnemer 3	Vertegenwoordiger gamebranche
Deelnemer 4	Medewerker Dienst Justitiële Inrichtingen
Deelnemer 5	Medewerker TER-team[15] Reclassering Nederland
Deelnemer 6	Gemeentemedewerker radicalisering en extremisme
Deelnemer 7	Medewerker organisatie bestrijding online grensoverschrijdend gedrag
Deelnemer 8	Medewerker organisatie bestrijding online grensoverschrijdend gedrag
Deelnemer 9	Jongerenambassadeur online jongerenwerkorganisatie
Deelnemer 10	Medewerker stichting digitale rechten voor kinderen

3.6 Ethiek en privacy

Voordat de dataverzameling van start ging, is in samenwerking met de NSCR privacy officer alsmede de NSCR-datamanager een Data Protection Impact Assessment (DPIA) uitgevoerd. Deze is vervolgens voorgelegd aan het WODC en goedgekeurd. In de DPIA staat onder andere uitgebreid beschreven welke data verzameld worden in de verschillende deelonderzoeken, hoe deze data worden verwerkt, wat de potentiële risico's zijn voor betrokkenen en welke maatregelen worden genomen om risico's te verkleinen. Daarnaast is het onderzoeksvoorstel inclusief datamanagementplan voorgelegd aan de Commissie Ethiek van de Faculteit der Rechtsgeleerdheid van de Vrije Universiteit Amsterdam. De commissie heeft een positief advies uitgebracht over het onderzoek.

Interviews

In het rapport verwijzen we naar respondenten door de organisatie of het type organisatie waar zij voor werken te vermelden in plaats van andere identificerende informatie (zie ook tabel 3.1). Dit doen we om hun anonimiteit te waarborgen. Namen, specifieke functiebenamingen en regio's worden om die reden niet vermeld. Na toestemming van de respondenten, op basis van een informatiedocument over het onderzoek en een toestemmingsformulier, werden de interviews met een beveiligde digitale

[15] Terrorisme, Extremisme en Radicalisering-team van Reclassering Nederland.

recorder opgenomen.[16] De interviews zijn na afloop van het gesprek getranscribeerd met behulp van een offlineversie van het programma Whisper, daarna geanonimiseerd en tot slot op een beveiligde server opgeslagen. Indien gewenst, konden de respondenten hun interviewtranscripten inzien ter controle.

Groepsgesprekken

De groepsgesprekken zijn gevoerd met middelbare scholieren die jonger zijn dan zestien jaar of zestien jaar en ouder. Beide groepen hebben zelf een informatiedocument gelezen en een toestemmingsformulier getekend, maar voor die eerste groep hebben ouders/verzorgers ook een toestemmingsformulier getekend. De jongeren hebben vooraf aan het gesprek nog vragen kunnen stellen aan de onderzoekers over onduidelijkheden in het informatiedocument en het toestemmingsformulier. Daarnaast hebben de onderzoekers ook mondeling de belangrijkste punten uit het informatiedocument herhaald en gevraagd of het gesprek mocht worden opgenomen, waarna zij het groepsgesprek startten. Bij elk groepsgesprek zijn altijd twee onderzoekers aanwezig geweest. Zo kon een van de onderzoekers het gesprek voeren en de andere onderzoeker aantekeningen maken en blijven monitoren of alle scholieren zich nog comfortabel voelden bij het gesprek. Tijdens het gesprek werd een bingokaart voorgelegd (zie bijlage C). Bij het opstellen van de bingokaart zijn de uitspraken en afbeeldingen met zorg gekozen, om zo min mogelijk sensationele of schokkende informatie te tonen.[17] Het doel van de bingokaart was om het gesprek op gang te brengen over dergelijk materiaal en zo toe te werken naar vragen over rekruteringsprocessen. Na afronding van de gesprekken is alle deelnemers gevraagd of zij nog vragen hadden, met ook als doel om te achterhalen of er eventueel nazorg nodig zou zijn. Tot slot ontvingen zij een tegoedbon voor hun deelname.

Contentanalyse

Anders dan bij de interviews en groepsgesprekken is de dataverzameling voor de contentanalyse zonder toestemming van de gebruikers van gaming (gerelateerde) platforms gebeurd. Gezien de grootte van sommige online gemeenschappen is het verkrijgen van toestemming nagenoeg onmogelijk (Van Es & Schäfer, 2017). Daarnaast gaat het om platforms met publieke kanalen, waar gebruikers elkaars berichten zonder restricties kunnen zien. Voor dit onderzoek hebben we echter zoveel als mogelijk de privacy van de gebruikers in acht genomen. Zo hebben we alleen data verzameld in openbare groepen en kanalen. De verzamelde data zijn op gepseudonimiseerde wijze opgeslagen, door identificerende woorden te vervangen met codes. Daarnaast zijn privacygevoelige gegevens verwijderd. Tot slot hebben we in de rapportage ervoor gekozen om alle herleidbare informatie naar individuen of groepen te verwijderen.

[16] Eén interview is niet opgenomen vanwege de functie van de respondenten. Dit interview is op basis van notities uitgewerkt.

[17] Bij de bingokaart voor zestien jaar of ouder is ervoor gekozen een afbeelding toe te voegen die is gelieerd aan een nihilistisch gewelddadige extremistische beweging, om te zien of dat iets is wat jongeren veelvuldig tegenkomen. Deze afbeelding was niet te zien op de bingokaart voor onder de zestien jaar.

4. Mechanismen van rekrutering

In de komende drie hoofdstukken structureren we onze bevindingen op basis van de verschillende deelvragen. Per deelvraag bespreken we de resultaten van de verschillende deelstudies, die we zoveel mogelijk geïntegreerd weergeven. Hierbij houden we waar dit kan de volgorde literatuur, interviews, groepsgesprekken, en (waar van toepassing) expertmeeting aan. De resultaten van de contentanalyse worden aan het einde van paragraaf 4.3 besproken. Op deze manier ontstaat een zo compleet mogelijk beeld van de bevindingen. Aangezien de deelvragen nauw verband met elkaar houden, komen sommige inzichten en concepten meermaals aan bod.

4.1 Inleidend

In dit hoofdstuk gaan we in op mechanismen van rekrutering. Om hier meer zicht op te krijgen, is het van belang te achterhalen wat gaming platforms aantrekkelijk maakt voor rekrutering (paragraaf 4.2), hoe rekruteringsprocessen verlopen op gaming platforms (4.3), welke manieren van rekrutering bestaan (4.4), welke rol gamificatie en propaganda spelen (4.5), welke factoren bijdragen aan de kwetsbaarheid van gamers (paragraaf 4.6) en hoe deze rekruteringsprocessen verschillen ten opzichte van, of overeenkomen met, rekruteringsprocessen op sociale media platforms en tussen verschillende ideologieën (paragraaf 4.7). Deze onderwerpen komen hieronder aan bod, nadat we kort een aantal eerste bevindingen schetsen die meer context geven aan dit hoofdstuk.

Ideologieën

We beschreven in hoofdstuk 2 en 3 al dat de geïnterviewde professionals aangeven dat het gros van het extremisme dat zij op gaming platforms zien binnen de rechtsextremistische, het nihilistisch gewelddadig extremisme en de jihadistische stromingen valt.[18] Respondent_jongerenwerker_2 noemt bijvoorbeeld extremistische gebruikersnamen en profielfoto's. Andere professionals zien onder andere omgevingen waar aanslagen nagespeeld kunnen worden of waar extremistische symboliek en memes aanwezig zijn.[19] Extreemlinks zien zij niet of nauwelijks[20] en anti-institutioneel gedachtegoed is ook zeldzaam op gaming (gerelateerde) platforms. Dit heeft waarschijnlijk te maken met het gegeven dat de gemiddelde leeftijd van de laatstgenoemde groep hoger is.[21] Om die reden ligt de verdere focus van dit rapport op extreemrechts, nihilistisch gewelddadig extremisme en jihadisme. Verder zijn de geïnterviewde professionals niet van mening dat de hoeveelheid extremisme op gaming platforms sterk is toegenomen de afgelopen jaren. Dit kan volgens hen wel zo lijken, omdat de aandacht voor het onderwerp fors is gegroeid.

Frequentie rekrutering

Op basis van de verschillende deelstudies is het onduidelijk hoe vaak rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms voorkomt. Gebruikers op gaming (gerelateerde) platforms die in aanraking komen met extremistische content zien dit materiaal meestal niet omwille van een rekruteringspoging (Kowert en Kilmer, 2023). Extremistische gebruikers produceren en verspreiden dit materiaal, onder andere, voor hun vermaak. Daarnaast is in contact komen met extremistisch

[18] OM_1, politie_1, OM_3, jongerenwerker, politie_2, gamevertegenwoordiger_2, gamevertegenwoordiger_4.
[19] Politie_1, toezichthouder, politie_2.
[20] OM_1, politie_1, OM_3, jongerenwerker, politie_2.
[21] OM_1, politie_1, OM_3, jongerenwerker, politie_2.

materiaal bij lange na niet genoeg om te radicaliseren en/of gerekruteerd te worden. Het spelen van een extremistische game of interacteren met een extremist heeft niet automatisch rekrutering tot gevolg.

Deze inzichten worden ondersteund door de bevindingen uit de groepsgesprekken met middelbare scholieren. De meeste scholieren zien boodschappen met extremistische content voorbijkomen, maar rekrutering, in de vorm van uitnodigingen om deel te nemen aan extremistische groepen bijvoorbeeld, hebben zij niet waargenomen. Volgens de respondenten wordt extremistisch materiaal vooral gedeeld via gaming (gerelateerde) platforms om een reactie uit te lokken, om te provoceren (wat deze gamers in de offline wereld niet durven), omdat degenen die dit delen verveeld zijn of erbij willen horen. Respondenten benoemen dat het veelal niet gaat om gamers die zelf bepaalde ideologieën aanhangen en dat uiten: "Ik heb zeker wel mensen gezien die dit echt wel geloven. Maar ik denk dat de meeste mensen het gewoon doen om een beetje edgy te doen van 'ha kijk ik doe dit'."[22] Deelnemers uit groepsgesprek drie benoemen dat het inherent is aan groepen en gemeenschappen dat dit soort materiaal wordt doorgestuurd: "…het blijft een Discord server en je weet; het gaat erin gestuurd worden."[23] In groepsgesprek vier geven ze ook aan hoe dat mogelijk gaat bij jonge kinderen: "Of als [het] hele jonge kinderen zijn, dan denken ze gewoon, oh ja, dit is gewoon..."[24] "populair".[25] "Ja, dan denk ik dat ze niet eens de betekenis erachter misschien weten."[26]

Om respondenten een beter beeld te geven van waar we naar op zoek zijn, toonden we hen een 'bingokaart' met voorbeelden van extremistische plaatjes en teksten die voorbij kunnen komen op gaming (gerelateerde) platforms. Deze bingokaart is gebaseerd op onze eerste bevindingen uit de contentanalyse (zie bijlage C). De swastika wordt het meest aangewezen als symbool dat ze tegenkomen. Niet alleen online, maar ook offline komen ze dit symbool vaak tegen. Volgens sommige respondenten is dit de *baseline*, want je ziet het symbool online overal. Respondent 12 verwoordt het als volgt:

> "Ja, bijvoorbeeld de swastika dat heb ik echt al wel honderden keren online gezien. En dat kan dan gewoon de avatar van iemand zijn in Roblox of in Minecraft. Of iemand die in een Roblox game, waarin je iets kan tekenen, dat doet. Of in Minecraft die een swastika nabouwt, dat zijn wel dingen die heel veel voorkomen. Maar ik heb wel het gevoel dat, in meer dan 90% van de gevallen, dat gewoon tienerjongetjes zijn die het grappig of een beetje edgy vinden om zoiets te doen, omdat het eigenlijk niet de bedoeling is en niet dat ze daadwerkelijk het gedachtegoed achter de symbolen hebben, zeg maar."

Een aantal van de respondenten geeft aan dat ze plaatjes, symbolen of teksten wel herkennen, maar niet weten wat het inhoudt: "Oh. Ja, maar kijk. Daarom was ik nooit beledigd. Ik weet niet eens wat het was. (…) Ik zie dit allemaal. Maar ik begrijp gewoon nooit wat het is." Een ander voorbeeld van extreemrechtse retoriek: "Ja als ik zo nadenk, ik heb ook weleens een keer elf (een uitspraak op de

[22] Respondent_3
[23] Respondent_11
[24] Respondent_13
[25] Respondent_14
[26] Respondent_13

bingokaart) gezien, de white power (…) ik weet niet echt wat dat betekent, maar ik zie het wel vaker langskomen in de chats bijvoorbeeld ook."[27]

Kortom, de schaal waarop rekrutering voorkomt, is onduidelijk. Op basis van het bovenstaande lijkt de verspreiding van extremistisch materiaal op gaming (gerelateerde) platforms geregeld voor te komen en in zekere mate zelfs 'erbij te horen'. Rekrutering daarentegen lijkt niet aanwezig of wordt weinig herkend door (jonge) gamers die wij in de groepsgesprekken gesproken hebben. Ook komt uit een andere deelstudie, de contentanalyse, naar voren dat het binnen gaming (gerelateerde) platforms lastig is om interacties te vinden die op rekrutering wijzen. Toch blijkt uit de interviews met professionals dat er wel degelijk rekrutering plaatsvindt binnen deze omgevingen. Daar gaan we vanaf paragraaf 4.3 verder op in. Eerst gaan we in de volgende paragraaf in op game-omgevingen en waarom die aantrekkelijk zijn voor rekrutering.

4.2 Wat maakt gaming (gerelateerde) platforms aantrekkelijk voor rekrutering?

Vanuit de verschillende deelstudies komen enkele eigenschappen en mechanismen naar voren die gaming platforms een geschikte en aantrekkelijke online omgeving kunnen maken voor rekrutering. Hieronder zullen eerst per onderwerp de resultaten uit de literatuur besproken worden, gevolgd door bevindingen uit de andere deelstudies.

4.2.1 Kenmerken game-omgeving

Toegankelijkheid en reikwijdte

Globaal gameden 3,42 miljard mensen in 2024 regelmatig en de verwachting is dat dit aantal voorlopig blijft stijgen (Buijsman, 2024). Gaming (gerelateerde) platforms hebben daardoor een groot bereik; ze worden gebruikt om te gamen en om met anderen in contact te staan tijdens en rondom het gamen. Veel games worden online of in *multiplayer* modus gespeeld. Dit biedt een unieke mogelijkheid om met vreemden in contact te komen en relaties op te bouwen (Hamming, 2025; Kowert & Kilmer, 2023; UNCCT, 2022). Bovendien is online gamen grensoverschrijdend; geografische nabijheid is geen vereiste om met elkaar in contact te komen (Newhouse & Kowert, 2024). In de literatuur wordt de relatief jonge leeftijdsgroep die zich op gaming (gerelateerde) platforms bevindt, aangemerkt als aantrekkelijk voor extremistische rekruteerders (Lamphere-Englund, 2024; Rosenblat & Barret, 2023). Zodoende zijn er potentieel veel personen die kunnen worden gerekruteerd (Lakomy, 2019; Rosenblat & Barret, 2023; UNCCT, 2022; Wells et al., 2023).

Ook de geïnterviewde professionals benoemen dat op gaming platforms een grote doelgroep aanwezig is:[28] "Het is gewoon het volume en de grootte van de platforms die het interessant maakt."[29] En zoals gamevertegenwoordiger_1 aanstipt, bevatten gaming platforms een 'sociale component' die het makkelijk maakt om contact te leggen met vreemden.

Anonimiteit in online contact

Het contact tussen gebruikers op gaming (gerelateerde) platforms is, of voelt, in veel gevallen anoniem (Bhatt & Mantua, 2023; Mitchell, 2024). Er zijn verschillende vormen van contact mogelijk, zoals voice chat, tekst chat of non-verbale communicatie via symbolen, gedragingen en uiterlijk van de avatar. Andere gebruikers weten vaak niet je echte naam, hoe je er uitziet of waar je vandaan komt

[27] Respondent_17
[28] Politie_1, toezichthouder, OM_3, gamevertegenwoordiger_1, jongerenwerker
[29] Politie_1.

als je dit niet wilt. Gebruikers kunnen zich verbergen achter een gebruikersnaam en, in games, achter het uiterlijk van hun avatar. Dit gevoel van anonimiteit stelt gebruikers op hun gemak (Kowert & Kilmer, 2023; Wei, 2023; Wells et al., 2023) en werkt drempelverlagend. Ook is het gemakkelijker om een nieuwe identiteit uit te proberen.

Respondent_politie_2 zegt hierover: "Ja het prettige aan [gaming platform] is natuurlijk dat het vrij anoniem kan zijn, je kan je er best wel goed anoniem verplaatsen." Een aantal andere professionals stelt dat de anonimiteit die online communicatie biedt,[30] gecombineerd met de mogelijkheid zich in besloten omgevingen te bevinden,[31] het gevoel versterkt niet onder toezicht te staan. Daarnaast is het voor ouders en verzorgers moeilijker om een oogje in het zeil te houden.[32] Respondent_jongerenwerker omschrijft de situatie als volgt:

> "… de gaming community maakt het makkelijker ook omdat het een stukje meer ontastbaar is, zeker voor ouders en professionals, die hebben eigenlijk geen idee wat er in Minecraft chat kan plaatsvinden, of wat er in Roblox, wat daar allemaal in kan. Als je dat als ouder ook niet weet, is dat ook altijd lastig om daar grip op te krijgen…"

Gebrek aan effectieve moderatie

Een ander kenmerk dat gaming (gerelateerde) platforms aantrekkelijk maakt voor rekrutering is het gebrek aan content moderatie en de grote hoeveelheid extremistisch materiaal die hierdoor beschikbaar is (Bhatt & Mantua, 2023; Mitchell, 2024; Newhouse & Kowert, 2024; UNCCT, 2022; Wei, 2023; Wells et al., 2023). Met name voor grote platforms is moderatie een immense taak; handmatig alle berichten langsgaan, is onbegonnen werk. Sommige platforms maken gebruik van andere vormen van moderatie, zoals automatische systemen, *community moderation* (via gebruikers in chatgroepen, die eventueel een speciale rol vervullen binnen een groep) of via de mogelijkheid om andere gebruikers te rapporteren bij onbehoorlijk gedrag (Newhouse & Kowert, 2024; Wei, 2023; Wells et al., 2023). Deze alternatieven zijn niet altijd dekkend en kunnen vaak pas achteraf worden ingezet, als problematische berichten al online hebben gestaan. Een kanaal kan er ook voor kiezen om helemaal niet te modereren.

Verder kan moderatie worden omzeild: een voor de hand liggende techniek om dit te doen, is het gebruik van codetaal. Dit maakt automatische detectie, ook vanwege het snel veranderende karakter van deze taal, vrijwel onmogelijk (Bhatt & Mantua, 2023). Mocht er gehandhaafd worden, dan kan men altijd terugvallen op het argument dat een opmerking als grap bedoeld was. Extremisten staan er ook om bekend termen van het tegenovergestelde gedachtegoed te gebruiken met een sarcastische ondertoon (Newhouse & Kowert, 2024). Net als in het voorbeeld over de inzet van humor, is ook dit lastig te herkennen en te modereren; zeker voor automatische systemen. Eveneens is het volgens respondent_politie_1 en respondent_toezichthouder ingewikkeld om afbeeldingen en memes te modereren, omdat een ongewenste afbeelding met een kleine aanpassing alweer onherkenbaar is voor automatische processen. Hetzelfde geldt voor *voice chat* en niet-gesproken communicatie die tijdens het gamen wordt gebruikt (denk aan *emotes*[33] en het op een muur schieten van kogels in de vorm van een haatsymbool) (Kavoori, 2009).

[30] Toezichthouder, OM_3, gamevertegenwoordiger_1, politie_2.
[31] Toezichthouder, jongerenwerker.
[32] OM_3, jongerenwerker.
[33] *Emotes* zijn bewegingen die je je avatar in sommige spellen kunt laten doen om met andere spelers te communiceren. Vaak zijn er opties om je avatar bijvoorbeeld te laten zwaaien of dansen.

Ook respondent_OM_2 wijst een op veel gaming (gerelateerde) platforms gebrekkig moderatiesysteem aan als faciliterende factor voor het eenvoudig en laagdrempelig in aanraking komen met extremisme. Andere respondenten voegen hieraan toe dat de grote verscheidenheid aan makkelijk te gebruiken communicatiemogelijkheden op gaming (gerelateerde) platforms hier eveneens aan bijdraagt.[34] Zo benoemt een van hen: "We zien dat de moderatie en controle bij die games, ja, dat is niet ideaal. De bedrijven zijn er natuurlijk voornamelijk om geld te verdienen. Niet zozeer om jongeren veilig te houden, dat is niet de primaire taak."[35]

4.2.2 Games als medium

Het educatieve karakter van games door interactiviteit en perspectief

Games kunnen een effectief leermiddel zijn. De reden daarvoor is hun interactiviteit en daaraan verbonden vermogen een speler, meer dan andere media, onder te dompelen in een verhaal (Sorell & Kelsall, 2025). Die interactiviteit betekent dat de speler actief betrokken is bij het verloop van de game, waardoor deze op een laagdrempelige manier vaardigheden opdoet. Denk aan technische kennis, kennis over medische situaties, geschiedenis, tactiek, geloof of wapens. Bovendien zijn games ook 'leuk', waardoor gamers willen blijven spelen en dus blijven herhalen en leren (Lakomy, 2019), terwijl zij ondertussen blootgesteld worden aan subtiele en/of verborgen boodschappen.

Verder zijn videogames bijzonder geschikt voor het overbrengen van een bepaald perspectief. Een positief effect hiervan kan zijn dat het wereldbeeld van een gamer wordt verbreed of dat hij/zij begrip ontwikkelt voor een perspectief dat voor hem/haar eerder vreemd was. Aan de andere kant ligt hier op de loer dat een beperkt of vertekend beeld geschetst wordt, dat wij/zij-denken en sterke in/out groepsdynamieken worden aangewakkerd, of dat gewelddadige normen en waarden als wenselijk worden weergegeven en zich ook naar de offline wereld van de gamer vertalen (Lakomy, 2019; Lamphere-Englund et al., 2023; Sorell & Kelsall, 2025). Verder bestaan er zorgen dat stereotype representatie van karakters en omgevingen in videogames een manier is om gebruikers op een laagdrempelige manier aan bijvoorbeeld 'witte suprematie' bloot te stellen. Dit omdat het een eenzijdig perspectief kan schetsen dat niet representatief is voor de echte wereld en zo racistische ideeën als 'de waarheid' presenteert (Wells et al., 2023).

Tot slot wordt in de interviews door respondent_toezichthouder, respondent_gamevertegenwoordiger_2 en respondent_gamevertegenwoordiger_4 ook het interactieve element van games genoemd als een aantrekkelijk kenmerk van gaming platforms.

Aanpasbaarheid van games

Gamers die binnen een studie van UNCCT meededen aan focusgroepen benoemen dat een ander gunstig kenmerk van games als medium is, dat ze op verschillende manieren aanpasbaar zijn (Hamming, 2025; UNCCT, 2022). Gamers kunnen bijvoorbeeld een verhaallijn veranderen of toevoegen, karakters een ander uiterlijk geven, de aankleding van een game veranderen, of een compleet ander spel maken. Modificeren is een techniek die binnen extreemrechts en het jihadisme voorkomt, maar het wordt ook ingezet door andere typen extremisme (Prinz, 2024; Thompson & Lamphere-Englund, 2024). Een voorbeeld is de aanpassing (ook wel *mod* genoemd) van het originele spel *Tomb Raider I-III Remastered* (2024) waar je als nazi-versie van de hoofdpersoon, Lara Croft, kan spelen (Thompson & Lamphere-Englund, 2024). Of een *mod* die Minecraft verandert in een *first*

[34] Gamevertegenwoordiger_1, jongerenwerker, politie_2, gamevertegenwoordiger_2, gamevertegenwoordiger_4.
[35] Jongerenwerker.

person shooter game in WOII setting (*Call to Battle - Minecraft Mod*, 2011). Een veelvoorkomend gebruik van *mods* binnen extremistische kringen is om zogenaamde 'alt-history' of 'alternatieve geschiedenis' uit te leven. Fantasieën over een wereld waarin de Tweede Wereldoorlog een andere afloop heeft, zijn bijvoorbeeld gangbaar in het spel Hearts of Iron IV (Newhouse & Kowert, 2024).

Binnen onze interviewstudie benoemt respondent_toezichthouder dat aangepaste omgevingen op gaming platforms een makkelijke eerste stap kunnen zijn binnen extremistische sferen. Bijvoorbeeld omdat er extremistisch beeldmateriaal wordt nagemaakt binnen game-omgevingen. Het creëren van volledige games, in tegenstelling tot het oppervlakkig aanpassen van online omgevingen, is volgens respondent_politie_1 een niche binnen extremistische kringen, maar komt wel voor.

4.2.3 Interacties binnen de game-omgeving

Games als gedeelde bezigheid

Multiplayer games spelen, draagt wellicht ook bij aan het rekruteringsproces doordat het een gedeelde bezigheid is. Gesprekspartners zien elkaar niet en zijn afgeleid door de game. Dit maakt het makkelijker om een gesprek te voeren over uiteenlopende onderwerpen. Tijdens het gamen ontstaan een heleboel emoties, waaronder opwinding, angst en boosheid. Rekruteerders kunnen deze gebruiken als voet tussen de deur om vervolgens op deze emoties in te spelen en ze te sturen. Een rekruteerder kan ingaan op thema's die emoties zoals frustratie en boosheid aanwakkeren en deze emoties vervolgens richten op (een specifiek deel van) de samenleving (Radicalization Awareness Network (RAN), 2021).

Een concept dat binnen dit kader ook een rol kan spelen, is *identity fusion*; een samensmelting van de persoonlijke identiteit (de 'ik') en de sociale identiteit (de 'wij') (Swann et al., 2009). In geval van *identity fusion* is een individu eerder bereid zichzelf of zijn eigen belangen op te offeren voor die van de groep. Gewoonlijk treedt *identity fusion* op wanneer sprake is van een diepe emotionele band, die wordt ontwikkeld vanuit gedeelde ervaringen, overeenkomstige normen en waarden en vriendschap. Uit meerdere experimenten blijkt dat dit een betrouwbare voorspeller is van de bereidheid voor een groep te vechten, moorden en sterven (Gómez et al., 2020). Verder kan *identity fusion* als '*key factor*' worden beschouwd voor de ontwikkeling van extremistische denkbeelden (Echelmeyer et al., 2023, p. 30).

Identity fusion is niet onopgemerkt gebleven in de literatuur over extremisme op gaming platforms. Er is reeds vastgesteld dat gedeelde stressvolle situaties bijzonder bevorderlijk zijn voor *identity fusion*. Deze functioneren namelijk als *trust building*-oefeningen (Kowert et al., 2023; Newson et al., 2023). In veel games komen stressvolle situaties regelmatig voor, bijvoorbeeld door wedstrijden te spelen of punten te willen verdienen, waardoor games uitstekende omstandigheden bieden voor *identity fusion* (Kowert et al., 2022; Lamphere-Englund et al., 2023). Gamers zijn op zoek naar connectie in omgevingen waar haat en toxiciteit ingeburgerd kunnen zijn. Hierdoor lopen zij meer risico in extremistisch gedachtegoed verzeild te raken.

Het bestaan van toxische gameculturen (normalisatie haat en intimidatie)

Naast bovengenoemde eigenschappen draagt het bestaan van toxische gameculturen op gaming (gerelateerde) platforms er ook aan bij dat deze platforms aantrekkelijke omgevingen zijn voor extremisme. Kowert en Kilmer (2023) stellen dat extremistisch gedachtegoed door het gebrek aan moderatie meer geaccepteerd is in game-omgevingen, wat deze omgevingen aantrekkelijk maakt voor extremisten. Lamphere-Englund (2024) geeft daarnaast aan dat extremisten, naast dat ze mogelijk zelf graag gamen, zich wellicht ook thuis voelen binnen game-omgevingen vanwege

(toxische) gameculturen die van zichzelf misogyne, racistische en/of homofobe kenmerken kunnen hebben (zie ook paragraaf 2.2).

Hoe worden toxische gameculturen gebruikt?

Afkeer van alles wat niet 'man', niet 'wit' en niet 'hetero' is, is binnen bepaalde toxische gameculturen aanwezig (Rosenblat & Barret, 2023; UNCCT, 2022; Vukic, 2024; Wells et al., 2023). Er is bijvoorbeeld sprake van overlap met de *manosphere*[36], waardoor een deel van gamers negatief reageert op vrouwen die deelnemen aan de gaming scene. Aangezien vrouwenhaat ook onderdeel is van veel extremistische stromingen, maakt dit de leden kwetsbaar voor het overnemen van extreem gedachtegoed (UNCCT, 2022; Wells et al., 2023). Dit kwam eerder tot uiting in Gamergate, een grootschalige lastercampagne in 2014 en 2015, waarbij meerdere vrouwen die werkzaam waren binnen de gaming branche slachtoffer werden van online intimidatie. De reden hiervoor was dat ze zich kritisch uitlieten over hoe vrouwen worden weergegeven in games (Chatzakou et al., 2017; Todd, 2014). Extreemrechts kaapte al snel de discussie en zweepte de massa op met anti-linkse, antifeministische, anti-immigratie en populistische uitingen. Na Gamergate zijn vanuit de game-industrie pogingen ondernomen om meer diverse doelgroepen aan te spreken (Jerret, 2022). Dit is gepaard gegaan met wrok en haatgevoelens bij een deel van de witte, mannelijke, heteroseksuele 'player base' (Kaur, 2025; MacDonald, 2024). Gamergate wordt gezien als het moment van samensmelting van toxische gameculturen en rechtsextremisme, met normalisering van online intimidatie, *doxen, trollen* en open bedreigingen met geweld tot gevolg (Wells et al., 2023).

Naast Gamergate ontstaat ook steeds meer overlap tussen extremisme en gameculturen doordat veelvuldig gamecultuurreferenties in extremistisch materiaal worden gebruikt. Deze referenties in extremistisch materiaal spreken de doelgroep, namelijk gamers, aan en functioneren als *inside jokes* (Cauberghs, 2025). Dit draagt wederom bij aan normalisering van extremistisch gedachtegoed (Kowert & Kilmer, 2023; Munn, 2019).

Een andere manier om extremistische denkwijzen te normaliseren, is het gebruik van zogenaamde 'hondenfluitjes' of *dog whistles*; taalgebruik dat, op het eerste gezicht, normaal lijkt, maar een verborgen boodschap overbrengt aan een bepaalde subgroep van het publiek (Quaranto, 2022). Op deze wijze kunnen aanhangers van (extremistische) stromingen onopvallend aan anderen laten weten dat zij een bepaald gedachtegoed aanhangen. Technieken zoals het gebruik van humor en verhullende taal creëren de ruimte voor ontkenning als het gaat om de vraag wat de intentie achter een uitspraak is en kunnen bijdragen aan normalisering van extremistische denkbeelden (Newhouse & Kowert, 2024; Wells et al., 2023). Doordat veel gaming platforms een speels karakter hebben, is het in deze omgevingen nog gemakkelijker dan elders om gebruik te maken van deze dubbelzinnigheid of verwarring. De meeste gebruikers vertonen speels en onserieus gedrag en rekruteerders kunnen hier gebruik van maken door actief verwarring te stichten rondom hun intenties. In Goffmaniaanse termen[37] kan gesproken worden van 'frame verwarring' (Chapman & Linderoth, 2015): in het geval dat iemand serieus op hun avances ingaat, erkennen zij het frame van rekrutering en geven toe dat dat hun opzet was; wanneer men tegen ze ingaat, beroepen zij zich op het frame van humor als verdediging (Chapman & Linderoth, 2015).

[36] De manosphere is een online netwerk van blogs, fora, sociale media accounts en websites die misogynie, antifeminisme, anti-gelijkheid en vrouwenhaat uitdragen (Barnes & Karim, 2025).

[37] Goffmann introduceerde de theorie van frame analyse om te onderzoeken hoe individuen mentale 'frames' gebruiken om ervaringen te sorteren, situaties te begrijpen en fundamentele vragen te beantwoorden zoals: "wat gebeurt hier?" (Goffman, 1974).

Ook de geïnterviewde professionals en de middelbare scholieren met wie we hebben gesproken , zien een normalisering van extremistische uitspraken en materiaal op gaming (gerelateerde) platforms terug. Respondent_politie_1 noemt bijvoorbeeld dat hij meermaals per week een gebruiker voorbij ziet komen die “keihard loopt te sieg heilen of zichzelf Anne Frank noemt met een verkeerde vlag”. Ook in de groepsgesprekken met middelbare scholieren komt naar voren dat er een normalisatie is binnen gameculturen als het gaat om negatieve uitingen. Het gaat dan om schelden, elkaar uitlokken (*rage baiten*) en *‘edgy’* proberen te zijn door bijvoorbeeld extreme afbeeldingen/teksten te verspreiden:

> “En sowieso ook in vooral gewoon gaming *scenes*. Echt een groot deel van die mensen zijn echt heel rechtsextremistisch. (…) Ik ben een beetje *desensitised*. Ik ben het gewend en het doet me niet zoveel. Maar als je erover nadenkt, is het best wel *insane*. Dat mensen gewoon zo comfortabel zijn.” (Respondent_3).

Een respondent uit een ander groepsgesprek noemt hierover:

> “In heel veel schietspelletjes, bijvoorbeeld in Call of Duty, weet ik dat het heel erg normaal is om in de *voice* chat, dus dat is niet de tekst chat, om gewoon bijvoorbeeld het N-woord of andere *slurs* zeg maar te roepen en zo. En dat [zijn] voornamelijk tienerjongetjes die dat heel grappig vinden om te doen. Die [daar] dan niet per se kwade bedoelingen mee hebben, maar dat normaliseert dat soort gedrag ergens wel. En als je dan net nog een stapje extremer tegenkomt dan is dat niet heel gauw van ‘wow wat zie ik nu’.”(Respondent_12).

Tot slot

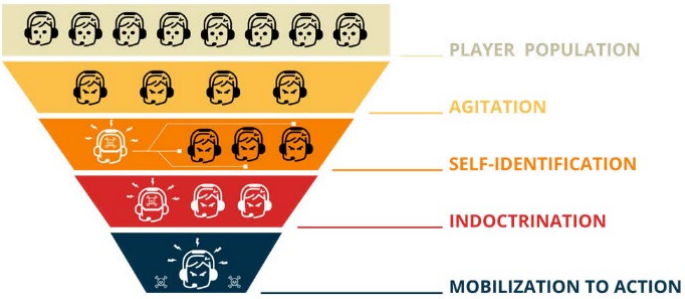
Bovenstaande eigenschappen en mechanismen vertonen deels overlap met eerder besproken functionaliteiten van de online wereld (zie tabel 2.1), zoals anonimiteit en toegankelijkheid. Toch zijn er ook eigenschappen en mechanismen, zoals het samen kunnen spelen van games, de interactiviteit en speelsheid in interacties en gameculturen, die uniek zijn voor game-omgevingen waardoor ze mogelijk aantrekkelijker zijn om in het rekruteringsproces te gebruiken. Dat is iets waar de gaming (gerelateerde) platforms rekening mee moeten houden. In hoofdstuk 5 wordt hier verder op ingegaan.

Het bereik en de laagdrempeligheid van gaming platforms dragen, in combinatie met de anonimiteit en een gebrek aan effectieve moderatie, bij aan een klimaat dat zich leent voor rekrutering. Toxische gameculturen creëren bovendien een omgeving die openstaat voor bepaalde extremistische ideeën en waar de drempel laag is om extreme onderwerpen te bespreken.

4.3 Rekruteringsprocessen via gaming platforms

Onderzoek laat zien dat rekrutering voor extremisme op gaming platforms verschillende vormen kan aannemen. Kowert en Kilmer (2023) werken bijvoorbeeld het concept van een *recruitment pipeline* uit voor extremisme op gaming platforms en onderscheiden vier fasen die doorlopen worden om uit te komen bij mobilisatie. Dit theoretisch model geven zij weer aan de hand van een trechter, om te symboliseren dat telkens een kleinere groep naar de volgende fase beweegt (zie figuur 4.1).

Figuur 4.1 Trechterwerking rekrutering op gaming platforms (Kowert & Kilmer, 2023)



Het trechtermodel

In de pre-radicaliseringsfase, die Kowert en Kilmer (2023) aanduiden als "frustratie", zijn personen gevoelig voor radicalisering door kwetsbaarheidsfactoren, zoals sociale isolatie of het gevoel onrechtvaardig behandeld te worden. Zij kunnen vervolgens op zoek gaan naar een groep om bij te horen of andere personen met dezelfde frustraties. Het eerste contact vindt vaak plaats via *in-game* chats. De volgende fase, die van zelfidentificatie, wordt gekenmerkt door het vormen van gemeenschappen. Personen in deze fase gaan bewust op zoek naar ideologisch consistente propaganda, in de zin dat het materiaal één gedachtegoed weergeeft. Dit in tegenstelling tot iemand die algemeen extremistisch materiaal zoekt dat een diversiteit van overtuigingen representeert. Soms wagen ze zichzelf aan de productie en het verspreiden van dit materiaal. Een persoon kan in deze fase wennen aan het idee dat geweld een noodzakelijke oplossing van zijn of haar frustraties is. Tijdens deze fase wordt gedurende het gamen de relatie verder opgebouwd, nemen discussies over de ideologie een diepgaander karakter aan en verplaatst de communicatie zich naar gaming gerelateerde platforms, zoals Discord en Twitch. Verplaatsing naar een ander platform betekent vaak deelname aan een meer besloten omgeving met minder kans op tegenspraak. Vervolgens komt het individu in de indoctrinatiefase terecht. Het individu raakt verder geïsoleerd van vroegere vrienden en familie en kan ook offline signalen van radicalisering gaan vertonen. Wellicht begint iemand gewelddadige acties te oefenen in game-omgevingen en probeert hij of zij meer aanzien en status binnen de extremistische groepen online te verwerven. Ook kan iemand zich officieel aansluiten bij een extremistische organisatie en financiële ondersteuning bieden. De onderzoekers veronderstellen dat de frustratiefase en de zelfidentificatiefase op gaming platforms plaatsvinden en de indoctrinatie op gaming gerelateerde platforms (Kowert & Kilmer, 2023). Uiteindelijk komt slechts een minimaal deel van alle gamers uit bij de mobilisatiefase. Een individu in deze fase is overtuigd van een bepaald extreem gedachtegoed en kan overgaan tot online acties zoals raids,[38] doxing en cyberaanvallen. Het materiaal dat door personen in deze fase wordt verspreid kan politiek materiaal van het eigen gedachtegoed zijn, maar ook choquerend materiaal zoals kinderpornografisch- of *gore*-materiaal[39] (Gallagher et al., 2021). Ook het plannen van een terroristische aanslag, het schrijven van manifesten en het online oefenen van gewelddadige acties met het doel deze in werkelijkheid om te zetten, vallen binnen deze fase.

[38] Een raid is het binnendringen van andere chatgroepen om grote hoeveelheden ongewenst materiaal te sturen, met als doel de groep onbruikbaar te maken voor de originele leden of de groep te laten verwijderen door contentmoderatie.

[39] Een website waar video's van geweld worden gedeeld

Proces als een fuik

Verschillende professionals geven in de interviews een beeld weer van het rekruteringsproces dat sterk overeenkomt met de bovenstaande literatuur. Zij spreken van een proces dat als volgt werkt: 1) iemand aanspreken binnen een grotere groep, 2) identificeren of iemand vatbaar is, 3) verplaatsen naar een andere, meer besloten, online omgeving, bijvoorbeeld een gaming gerelateerd platform of sociale media platform.[40] Respondent_inlichtingendienst en respondent_politie_1 omschrijven dit als een gelaagd proces, gelijkend aan een soort 'fuik'. Een gangbaar voorbeeld van hoe het begin van dit proces eruit kan zien, wordt door respondent_jongerenwerkorganisatie_2, respondent_politie_1 en respondent_toezichthouder als volgt omschreven: op gaming platforms vindt de eerste kennismaking met extremisme plaats in de vorm van het zien van bepaalde symboliek in de games zelf, een bepaald gebruik van gebruikersnamen, het uiterlijk dat een gamer zijn/haar karakter kan aanmeten, ook wel *skin* genoemd, en/of via bepaalde terminologie in communicatie of gedrag van andere gamers. Dit soort uitingen kunnen iemands interesse wekken.

> Rekrutering op gaming platforms verloopt in grote lijnen als volgt:
>
> 1) doelwit aanspreken in grotere groep;
>
> 2) identificeren of iemand vatbaar is;
>
> 3) verplaatsen naar andere, meer besloten, online omgeving.

Respondent_inlichtingendienst legt uit dat op een grote groep wordt getest of iemands interesse kan worden gewekt, door middel van propaganda, games met een extremistisch karakter of extremistische grappen en opmerkingen. Games lenen zich hiervoor, omdat er een speelse sfeer heerst waar extremistische gebruikers zich achter kunnen verstoppen. Vervolgens worden degenen benaderd die hierop aanslaan en test men of deze personen vatbaar zijn voor het gedachtegoed. Deze eerste fase van initieel contact leggen, zien professionals, onder andere, terug op gaming platforms.[41] Deze gaming platforms vormen dan als het ware een *honeypot*[42] waar men elkaar vindt, aldus respondent_politie_1. Vervolgens vindt de radicalisering en rekrutering buiten de game-omgeving plaats,[43] bijvoorbeeld op een gaming gerelateerd platform zoals Discord of een ander communicatieplatform zoals Telegram.[44] Wanneer iemand geïnteresseerd genoeg is, volgt een uitnodiging naar een ander platform. Dit kan volgens respondent_politie_1 een openbare, maar ook een besloten groep zijn, waar extremistische content of een extreem gedachtegoed wordt gedeeld en een 'bubbel' kan ontstaan. Om in een besloten groep toe te treden, moet een gebruiker een toelatingsprocedure[45] doorlopen.[46]

In deze groepen wordt het gedachtegoed versterkt, aldus respondent_inlichtingendienst. Respondent_toezichthouder ziet vanuit zijn werkzaamheden ook dat in dit stadium veelal uitnodigingslinks voor Discord servers onderling worden gedeeld tussen 'bevriende' servers. Op deze manier kunnen niet of minder extreme servers en hun leden in aanraking komen met servers die een extremer karakter hebben. Respondent_politie_1 ziet dat vanaf de groepen met een besloten

[40] Politie_1, politie_2, gamevertegenwoordiger_2, inlichtingendienst.
[41] OM_1, jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, inlichtingendienst.
[42] Een kwetsbare omgeving om het doelwit mee te lokken.
[43] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, inlichtingendienst.
[44] Politie_1.
[45] Een toelatingsprocedure bestaat uit het beantwoorden van een aantal vragen of het uitvoeren van opdrachten om verder toegang te krijgen tot de server.
[46] Politie_1, toezichthouder.

karakter later in het proces doorverwezen kan worden naar versleutelde communicatieplatforms die nog betere bescherming van gebruikers garanderen.

Voorbeelden uit de praktijk

Respondent_Politie_1 geeft een voorbeeld van een interactie van hoe rekruteerders in een vroeg stadium te werk kunnen gaan:

> "En daarna, als de mensen interesse hebben getoond, dan…: (…) "*We're gaming right now. Here, just follow this link, I'll talk to you later.*" En dan gaan ze naar de volgende. Dus het is ook niet dat ze zich misschien meteen richten op één [persoon]. Ze proberen zoveel mogelijk, de schot hagel, zoveel mogelijk mensen uiteindelijk naar de pool te trekken. En als daar uiteindelijk twee of drie van daadwerkelijk die link gaan bezoeken en in die groep komen (…). Want daar heet hij in één keer wel echt Ted Kaczynski. Ja. En dus is het niet meer het cartoon figuurtje Uncle Ted."

De respondenten werkzaam bij jongerenwerkorganisaties zien in de praktijk terug dat jongeren via gaming platforms in contact komen met extremisme (jongerenwerkorganisatie_2, jongerenwerker):

> "Er is ook heel veel vraag naar, als je de jongens spreekt dan zijn ze eigenlijk allemaal 1 op 1 in contact gekomen door gaming. Het is echt via chat, via voice chat (...) tijdens het gamen met anderen in gesprek komen en er wordt echt bewust gerekruteerd via spelletjes." (Jongerenwerkorganisatie_2)

Vervolgens wordt binnen deze netwerken voldaan aan de behoeften van de jongere. Respondent_jongerenwerkorganisatie_2 en respondent_jongerenwerker signaleren dat het kan gaan om behoefte aan aandacht, erkenning, gedeelde humor of denkbeelden, of vrienden maken. Binnen deze groepen kunnen zij stijgen op de sociale ladder, omdat online contact hen vaak beter afgaat dan offline contact.

> Extremisten spelen in op de behoefte van jongeren naar aandacht, erkenning, vriendschappen en/of gedeelde humor en denkbeelden.

Complexiteit: wisselen tussen platforms en intenties zijn onduidelijk

Professionals benadrukken in de interviews dat het bovenstaande een versimpelde weergave is van een zeer diffuus en niet-lineair rekruteringsproces. Zo geeft respondent_inlichtingendienst aan dat de volgorde van het verplaatsen tussen gaming platforms en andere sociale media platforms bijvoorbeeld niet vaststaat; er is sprake van een wisselwerking. Bovendien is nog maar zeer de vraag hoe bewust deze technieken worden ingezet. Het is uiterst gecompliceerd om iemands intentie te achterhalen. Tussen rekruteren, interesses delen en provoceren/choqueren, bestaat een breed grijs gebied en rekrutering, benoemt deze respondent, is een *slippery slope.*

Respondent_toezichthouder vermoedt dat er ook een groep gebruikers is die zich op een ironisch niveau bezighoudt met extremistische content. Dat deze gebruikers het, in ieder geval aanvankelijk, meer als grap zien, alhoewel ze zich er waarschijnlijk wel bewust van zijn dat het redelijk ver gaat en ze in het begin ook niet achter het gedachtegoed staan. Na verloop van tijd en veel blootstelling kunnen zij bepaalde ideeën wel meer gaan overnemen.

> "(…) Eens in zoveel tijd wel weer eens een post van iemand die zegt, "is dit nou eigenlijk serieus? Nemen jullie het nou allemaal serieus? Want ik dacht dat het een grap was." Dat herken ik best

wel veel op verschillende platformen ook." (Met betrekking tot het forum 4Chan). (Respondent_toezichthouder).

Observaties contentanalyse

Naast de bovenstaande inzichten hebben wij via de exploratieve contentanalyse bekeken in hoeverre er rekrutering plaatsvindt op gaming gerelateerde platforms en hoe rekrutering vorm krijgt. Zoals uiteengezet in het methodehoofdstuk is op zes Discord servers extremistisch materiaal aangetroffen. Daarvan was het op drie servers gemeengoed en ging het niet over het sporadisch tegenkomen van bijvoorbeeld extremistische memes. Op alle drie deze servers is (een vorm van) rekrutering waargenomen. Daarnaast zijn ook TikTok en Steam bekeken. Samengevat zien we dat er op Discord vooral extremistisch materiaal wordt gedeeld en links met uitnodigingen naar groepen op hetzelfde platform of andere platforms. Dit is in lijn met de bevindingen uit de interviews en literatuur, zoals hierboven beschreven.

Opvallend is dat binnen één van de bekeken Discord servers verschillende vormen van rekrutering lijken plaats te vinden: gebruikers, mogelijk rekruteerders, delen uitnodigingslinks met een wervende tekst om deel te nemen aan een andere online groep, maar er zijn ook gebruikers die zelf op zoek zijn naar meer extremistische groepen door daar expliciet naar te vragen. In de volgende paragraaf (4.4) gaan we dieper in op deze verschillende vormen. In de kaders hieronder geven we per bekeken gaming gerelateerd platform een gedetailleerd overzicht van wat we observeerden.[47]

[47] In de kaders geven we ook kort aan wat we bedoelen met '764' en 'gore-websites'. Voor meer informatie over deze termen, zie: https://www.maargentino.com/understanding-the-relationship-between-764-and-the-com-network/

Discord

De eerste server was origineel opgezet om software te delen. De server lijkt nooit erg actief geweest te zijn en na verloop van tijd is het gespreksonderwerp gekaapt door gebruikers met extreme interesses. De meest recent berichten tonen propaganda video's van IS, instructies voor het maken van een bom en antisemitische en anticommunistische memes. Daarnaast worden in de groep veel links gedeeld naar andere Discord servers. Deze zijn echter geruime tijd voor de dataverzameling plaatsvond gestuurd en daardoor al verlopen. Ook vragen gebruikers elkaar om toegang tot "echte" 764-groepen (764 is de bekendste groep binnen het nihilistisch gedachtegoed).

De tweede server is niet bijzonder actief en de meeste berichten zijn door de eigenaar van de server gedeeld. Daaronder vallen een link naar een compilatievideo van IS materiaal op een gore-website (een website waar video's van geweld worden gedeeld), verlopen uitnodigingen naar Discord servers en een IS-propagandavideo met op het einde een watermerk met de tekst: "[Discord servernaam] ON TOP" en de uitnodigingslink.

De derde server is het meest actief van de drie. Berichten binnen deze server zijn terug te lezen tot aan de oprichting van de groep, waardoor een volledig beeld van de server kon worden verkregen. In het 'welkomstbericht' van de eigenaar roept hij op een nihilistisch extreme manier gebruikers op hem een privébericht te sturen indien zij interesse hebben. Of de eigenaar echt banden heeft met een nihilistische groep of beweging blijft onduidelijk. Het ene moment pretendeert hij wel aan een dergelijke groep gelieerd te zijn en het volgende moment zweert hij de beweging af en schept hij tegelijkertijd op minderjarigen aan te zetten tot ernstige delicten, wat juist weer in lijn zou zijn met nihilistisch extremisme. Zijn beweringen zijn onverifieerbaar, maar vormen op de server wel een klimaat dat receptief is voor onverhuld extremisme. Zo worden er extremistische memes, uitingen en video's gedeeld, voornamelijk rechts geïnspireerd en nihilistisch.

In meerdere instanties vragen gebruikers of iemand hen toegang kan verschaffen tot een 764-groep. Op een van de verzoeken wordt gereageerd dat de gebruiker dit bij een kennis kan navragen die in die kringen zou verkeren. In een ander verzoek zegt de gebruiker dertien jaar oud te zijn en op zoek te zijn naar een zo "gorey" mogelijke 764 server. Eén gebruiker deelt al voorproefjes van typisch nihilistisch materiaal dat hij/zij zelf geproduceerd lijkt te hebben en een ander deelt een geweldscompilatie bij het verzoek, vermoedelijk om hun vraag kracht bij te zetten. In een ander gesprek vraagt een gebruiker of Roblox een rekruteringsplatform is voor 764. Zijn gesprekspartner antwoord: "Yeah they 'gather' people anywhere." Een verdere gebruiker die op zoek is naar 764-servers wordt door een verwijderde gebruiker aangeraden het eens met een 'natsoc', oftewel nationaalsocialistische server, te proberen. Daarop volgt een uitgebreide instructie hoe een dergelijke groep op Telegram te vinden is en deelt de gebruiker een uitnodigingslink naar een groep waar hij/zij lid van is. Een soortgelijke, maar minder uitgebreide, interactie doet zich later opnieuw voor.

Ook wordt zonder context een, inmiddels verlopen, uitnodigingslink naar een vermoedelijk rechtse Discord server gedeeld en onder een racistische afbeelding een link naar een Telegramgroep gedeeld met de beschrijving: "JOIN ARYAN ORDER TODAY AND SAY NO TO PDF'S BECOME A [sic] ACTUAL NATIONAL SOCIALIST."

Op de server klinkt ook een alternatief geluid. Een gebruiker noemt de server "cringey, larper galore" voor "incel losers" die niets beter te doen hebben dan "LARP as 'tough' e-gangsters and freely be racist." In een ander gesprek deelt een gebruiker een meme die 764 belachelijk maakt en één gebruiker zegt deze en alle andere openbare 764 groepen te hebben gerapporteerd. Deze gebruiker zegt deel te zijn van een groep die kinderpornografisch materiaal meldt via een cyber tiplijn, en terrorisme gerelateerde zaken bij de FBI. Een gesprekspartner van deze gebruiker valt hem bij en zegt dat het in het afgelopen jaar erger is geworden op Discord. Waar je het nu overal zou kunnen vinden was dat vroeger niet het geval. De twee spreken een wens uit voor een cyber tiplijn voor 764/com-servers.

TikTok

In de korte periode van onderzoek op TikTok bleek het niet moeilijk om extremistisch materiaal te vinden. Door te zoeken op voor de hand liggende termen die binnen extremistische stromingen gangbaar zijn, is het mogelijk om in een handomdraai uitnodigingslinks voor Discord servers te vinden. Zoeken op de term 'Discord' in combinatie met een extremistische term levert direct resultaat op. Deze bevindingen onderschrijven de interconnectiviteit van verschillende typen online platforms.

Steam

Naast Discord is in het kader van de contentanalyse ook het platform Steam bekeken. Daar is het redelijk eenvoudig gebleken om accounts met een extremistische aankleding te vinden evenals groepen waar extremistische content wordt gedeeld. Het zoekproces is gestart door naar gebruikers te zoeken met gebruikersnamen die verwijzen naar extremistische termen. Als hun profiel openbaar is, was het mogelijk om te zien van welke groepen zij lid zijn. We hebben op basis van de groepsnaam en profielfoto de relevante groepen bekeken. Via de ledenlijsten van deze groepen werd het proces herhaald. In vergelijking met de Discord servers viel het op dat de groepsnamen op Steam opzichtiger extreem waren. Termen als 'jihad' en 'wehrmacht' (weliswaar fout gespeld) maken gelijk duidelijk om wat voor groep het gaat. In de omschrijving van een groep worden beoogde leden geïnstrueerd hun gebruikersnaam te wijzigen naar die van een generaal uit de Tweede Wereldoorlog of simpelweg "Righteous Wehrmact" [sic] aan hun naam toe te voegen. In de discussiethread, een vraag en antwoord rubriek, van een anti-communismegroep spreekt een lid een algemene dreiging naar links uit. Een link naar een account op de website Vimeo toont een klein archief aan extremistische compilatievideo's. De profielfoto van het account is een zonnerad (rechtsextreem symbool) en in de beschrijving staat de term "R3CONQU15T4" (verwijzing naar een politiek en militair conflict tussen christelijke en islamitische koninkrijken die door extreemrechts wordt gebruikt als metafoor voor een etnische 'zuivering'). Een andere groep doet zich op het eerste gezicht voor als Black Lives Matter supporters (een mensenrechtenbeweging die zich inzet tegen anti-zwart racisme), maar door iets verder te kijken, wordt duidelijk dat de groepsnaam ironisch bedoeld is. Onder het discussietabblad wordt bijvoorbeeld ontkend dat George Floyd (een zwarte man die overleed door politiegeweld, zijn dood was de aanleiding voor het ontstaan van de Black Lives Matter-beweging) stierf door toedoen van Derek Chauvin (de politieagent die de dood van George Floyd veroorzaakte) en wordt een raciale scheldnaam gebruikt (weliswaar verkeerd gespeld). Ook op Steam wordt in deze groepen propagandamateriaal gedeeld en worden extreme uitspraken gedaan. Een gebruiker zegt zelf al dat de swastika genormaliseerd is: "besides, who cares, just a swastika, literally over 80 years old now, who actually cares." In dezelfde groep deelt een gebruiker dat hij de uitnodigingslink voor deze groep verspreidt in de andere groepen waar hij lid van is. Het delen van uitnodigingen naar andere Steamgroepen is iets wat we in meerdere groepen tegenkomen, maar minder frequent dan op Discord.

4.4 Organisch versus strategische manieren van rekrutering

Twee van de rekruteringsvormen die we tegenkwamen tijdens de contentanalyse zijn gelieerd aan wat in de literatuur wordt beschreven als strategische en organische aanwezigheid op gaming (gerelateerde) platforms (zie ook paragraaf 2.3). Hieronder worden deze concepten uitgelegd in relatie tot rekrutering en worden bevindingen uit de literatuur en andere deelstudies over dit thema weergegeven.

Gebaseerd op de literatuur zoals beschreven in hoofdstuk 2 (Schlegel, 2021b en Lamphere-Englund's (2024) verdere uitwerking daarvan), definiëren wij strategische rekrutering als het met opzet benutten van gaming (gerelateerde) platforms door extremistische actoren voor rekrutering. Organische rekrutering, daarentegen, houdt in dat extremisten zich op gaming (gerelateerde) platforms bevinden, omdat zij hier plezier aan beleven en daar op natuurlijke wijze in contact komen met andere gebruikers met wie zij een relatie opbouwen die uiteindelijk tot rekrutering leidt. Onder onderzoekers is er discussie of, en in welke mate, deze vormen van rekrutering voorkomen.

Studies naar organische rekrutering

Sommige onderzoekers denken dat organische rekrutering meer voorkomt dan strategische rekrutering (Gallagher et al., 2021, Davey, 2021, 2024; Koehler et al., 2023). Gallagher en collega's (2021) voerden een casestudy uit naar extreemrechts op 24 Engelstalige Discord servers en vonden dat deze groep hier zeer actief is en dat de leden opmerkelijk jong zijn; gemiddeld 15 jaar oud. Zij concluderen dat Discord dient als netwerk- en ontmoetingsplek. Jongeren kunnen hier terecht voor informatie over het gedachtegoed en extremistisch materiaal kan vrijuit gedeeld worden. De onderzoekers concluderen daarnaast dat games niet actief gebruikt worden om te rekruteren, maar voornamelijk om de band met de eigen groep te versterken. Wel wordt volop gebruikgemaakt van gamecultuurreferenties in extremistisch materiaal en zien de onderzoekers gegamificeerde online intimidatie in de vorm van raids. Zij categoriseren dit gedrag als normalisering. Davey (2021, 2024) sluit zich hierbij aan met onderzoek naar extremisme op gaming (gerelateerde) platforms in het Verenigd Koninkrijk. In 2021 onderzocht hij 260 openbare (voornamelijk extreemrechtse) groepen op Steam, Discord, Dlive en Twitch, om erachter te komen hoe gaming gerelateerde platforms worden gebruikt door extremisten. De belangrijkste conclusie die hij trok, is dat online gamen niet wordt gebruikt in het kader van een uitgedachte strategie om nieuwe leden te rekruteren. Veel vaker zag hij dat gamen als bindingsactiviteit onder gelijkgestemden wordt gebruikt en als springplank naar andere sociale media kan dienen, waar extremere content wordt gedeeld. Daarnaast vond hij dat verschillende platforms verschillende functies hebben. Op Steam vond Davey (2021) een gewortelde en diverse extreemrechtse gemeenschap, met een reikwijdte van extreemrechtse politieke groepen tot neonazi kanalen. Hier bouwen en onderhouden extreemrechtse personen volgens hem groepen voor de lange termijn. Bovendien functioneert Steam ook als doorgeefluik naar andere communicatiekanalen, zoals Telegram (Davey, 2024). Op Discord lijken extremistische chatgroepen in zijn steekproef vluchtiger te zijn; ze bestaan kort en hebben weinig gebruikers. De gemiddelde leeftijd is hier, met 15 jaar, een stuk lager dan de gemiddelde leeftijd van 35 jaar van gamers in het algemeen (Davey, 2021). De servers dienen als eerste plek om informatie over extremisme te vinden en het lijkt erop dat de sociale dynamiek binnen deze groepen bijdraagt aan bijvoorbeeld het delen van extremistisch materiaal, meedoen aan raids of het achterlaten van haatreacties. Met dergelijke acties kan een gebruiker bijvoorbeeld toegang krijgen tot exclusievere extremistische groepen of extremere informatie 'verdienen'. Ook worden de servers gebruikt om gecoördineerd te trollen[48] en raids te organiseren. Hierbij moet worden opgemerkt dat *in-game* chats en *voice* chat niet geanalyseerd zijn.

[48] Trollen is het uitlokken van reacties van andere online gebruikers (Golf-Papez & Veer, 2017).

Ook Koehler en collega's (2023) gaan uit van een meer organisch rekruteringsproces. Zij bestudeerden twee casussen van radicalisering op Roblox en Discord, waarbij vriendschappelijk contact op Roblox bij beide casussen leidt tot een verplaatsing naar Discord servers en uiteindelijk extremistisch gedrag.

Studies naar strategische rekrutering

Toch bestaan er ook studies die ingaan op strategische rekrutering via gaming (gerelateerde) platforms. Zo beargumenteert Kfir (2020) dat de inzet van contraterrorisme maatregelen op sociale media platforms ertoe leidt dat extremisten en het rekruteringsproces verschuiven naar gaming (gerelateerde) platforms. Een vrij logisch alternatief, vindt Kfir, aangezien veel mensen deze platforms gebruiken, games het contact met anderen stimuleren en moderatie vaak gebrekkig is. Kortom, een ideale omgeving voor extremistische personen om contact met elkaar te onderhouden en met nieuwe aanwas in aanraking te komen. Hiertoe gebruiken ze niet alleen de *in-game* chatfunctie; de *voice* chat doorbreekt de anonimiteit en voegt diepte en openheid toe aan de interactie, waardoor de gesprekspartners dichter tot elkaar komen (Williams et al., 2007). Daarnaast wordt *voice* chat nog minder gemodereerd dan de *in-game* chat en is daarmee een makkelijkere communicatiemethode. Het vermoeden bestaat dat extremisten referenties naar games of gamemateriaal opzettelijk gebruiken om extremistisch materiaal te normaliseren. Ook racistische of discriminatoire humor wordt ingezet als selectiemiddel; bij personen die positief reageren op wat zij delen, zien extremisten een cognitieve opening. Wanneer je dit leuk vindt, ben je mogelijk ook te interesseren voor extremistisch gedachtegoed (Lamphere-Englund et al., 2023).

Propaganda als rekruteringsmiddel

Een middel dat wordt gebruikt bij strategische rekrutering is het doelgericht verspreiden van propaganda. Twee interviewrespondenten, een jongerenwerker en politiemedewerker die zelf veel op gaming (gerelateerde) platforms aanwezig zijn vanuit hun werkzaamheden, zien dat propaganda wordt gebruikt om personen via gaming (gerelateerde) platforms te rekruteren en dat de propaganda zich richt op jonge gebruikers.[49] Met name bij rechts is er niet één propaganda-outlet die 'officiële' berichten de wereld in stuurt, benoemt respondent_politie_1. Op elk niveau van radicalisering wordt content met een extremistisch karakter geproduceerd en verspreid. Dit levert een grote verscheidenheid aan materiaal op. Tevens legt respondent_politie_1 uit dat constante vernieuwing van technieken helpt bij het omzeilen van automatische signaleringssystemen. Tactieken die extremisten gebruiken, zijn flexibel, afhankelijk van de situatie en toegespitst op de doelgroep. Een voorbeeld dat respondent_politie_1 geeft, betreft verschillende werkwijzen, afhankelijk van groepsgrootte. In kleine groepen zou men voorzichtig zijn met het delen van materiaal, omdat de kans dan groot is op te vallen. In grotere groepen delen zij meer, maar lopen ze weer meer kans dat er een gebruiker tussen zit die hen zal rapporteren.

> "Er wordt echt rekening gehouden met alles. En zeker organisaties die dit al langer doen en echt wat professioneler zijn. En dan hebben we het meer over de online aanwezigheid van een IS en dat soort dingen." (Politie_1)

Ook weten rekruteerders heel goed wat er trending is onder de jeugd en spelen ze daarop in door gebruik te maken van hedendaagse technologie. Met name online rekruteerders van jihadistische organisaties zijn daar goed in. Zij verfraaien propagandamateriaal om het aantrekkelijk te maken en bouwen het extremistische karakter ervan langzaam op. In tegenstelling daarmee hakt extreemrechts volgens respondent_politie_1 eerder met de botte bijl.

[49] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1.

Verdere bevindingen uit de andere deelstudies

Het onderscheid tussen strategische en organische rekrutering wordt niet gemaakt om aan te tonen dat het een wel plaatsvindt en het ander niet. Onderscheid maken, kan wel de ruimte bieden om verschillende vormen van rekruteringsprocessen te erkennen en onderzoeken. Allchorn & Orofino (2025) vermoeden dat de realiteit bestaat uit een combinatie van organische en strategische rekrutering.

> Rekrutering kan op strategische (opzettelijk benutten van gaming platforms voor rekrutering) én organische (extremisten gamen omdat zij hier plezier aan beleven, en komen op natuurlijke wijze in contact met andere spelers) wijze plaatsvinden.

Dit beeld wordt bevestigd door de bevindingen uit de contentanalyse. Op Discord is bijvoorbeeld waargenomen dat gebruikers expliciet aangaven propagandamateriaal te maken om gebruikers te werven voor hun groep, maar evengoed waren er gevallen waar extremistisch materiaal wordt gedeeld zonder expliciete uitnodiging. Zo hadden gamers extremistische gebruikersnamen en profielafbeeldingen zonder expliciet aan werving te doen. Daarnaast kwam het voor dat gebruikers zelf vroegen om opgenomen te worden in een extremistische groep, waarbij andere gebruikers hen hierin wegwijs maakten.

Gezien de discussie in de literatuur over strategische en organische rekrutering hebben wij in de interviews met professionals en groepsgesprekken met jongeren hier meer zicht op proberen te krijgen. De professionals in de interviews zijn het ermee eens dat er geen sprake is van organische óf strategische rekrutering.[50] Respondent_jongerenwerkorganisatie_1 merkt op dat de realiteit ook in het midden zou kunnen liggen, tussen organisch en strategisch in, en dat het meer een wisselwerking is tussen beide vormen. Respondent_gamevertegenwoordiger_5 benoemt iets soortgelijks. Op het platform waar hij voor werkt, ziet hij beide terug. In zijn waarneming vindt rekrutering niet zozeer strategisch plaats, maar zijn extremistische personen zich tegenwoordig zeer bewust van de doelgroep die openstaat voor rekrutering en waar deze personen zich online bevinden.

Uit de groepsgesprekken blijkt dat geen van de middelbare scholieren ervaringen heeft met rekrutering voor extremistische doeleinden; geen van de respondenten werd tijdens het gamen bijvoorbeeld gevraagd om extreme content te delen met anderen of werd uitgenodigd voor extreme groepen. Voor een klein deel van de respondenten was het tegenkomen van extremistische content ook niet aan de orde of maar heel sporadisch. Toch kwam het merendeel van de respondenten weleens extremistische content tegen, waarbij zij voornamelijk verwezen naar rechtsextremistische uitingen. Een van de respondenten reflecteert op wat hij tegenkomt aan extremistische content: “Nou, meestal [zijn] het gewoon mensen die individueel extreem een opvatting hebben over (..) dingen. En die dan toch gewoon uitten *chat-wise*, niet op een *recruiting* manier.”[51]

Gerelateerd aan de discussie over strategische en organische vormen van rekrutering, is de complexiteit om intenties vast te stellen. Een respondent uit de groepsgesprekken geeft in relatie tot het zien van extremistische content aan: “En soms is het een beetje lastig om [het] onderscheid tussen een meme en echte mening te vinden.”[52] Dit werd ook benadrukt in ons interview met respondent_inlichtingendienst: intenties zijn moeilijk te achterhalen en extremisten kunnen ook

[50] OM_3, jongerenwerkorganisatie_1, gamevertegenwoordiger_5.
[51] Respondent_12.
[52] Respondent_12.

‘gewoon’ gamers zijn, die het leuk vinden om te gamen en zich vooral om die reden in die omgeving bevinden.

4.5 Gamificatie

Gamificatie

Een veelbesproken concept, waarvan wordt gedacht dat het bijdraagt aan rekrutering, is gamificatie: het inzetten van game-elementen buiten de game-omgeving (Deterding et al., 2011). Gamificatie kan een handeling of proces aantrekkelijker maken. Een bekend voorbeeld is het gebruik van gamejargon in extremistisch materiaal. Gamificatie werkt twee kanten op: top-down en bottom-up. Top-down houdt in dat spelelementen vanuit een extremistische organisatie worden gebruikt om de doelgroep verder te laten radicaliseren. Dit wordt al sinds begin 2000 gesignaleerd op extremistische websites in de vorm van het verkrijgen van rangen, virtuele medailles en toegang tot exclusieve groepen die je kunt verdienen door het behalen van bepaalde “mijlpalen” die je betrokkenheid bij de groep aantonen. Dit veroorzaakt een gevoel van voldoening, wat het aantrekkelijk maakt (Rosenblat & Barret, 2023). Het doel van dit type gamificatie is het aantrekkelijk en zichtbaar maken van radicalisering, mede voor jonge individuen (Cauberghs, 2025; Schlegel, 2020). Op een website werd bijvoorbeeld een “radicaliseringsmeter” gebruikt om inzichtelijk te maken hoe goed een gebruiker ideeën verspreidt waar Osama Bin Laden trots op zou zijn geweest (Hsu, 2011). Bottom-up gamificatie houdt in dat individuen of gemeenschappen die niet gelieerd zijn aan extremistische organisaties maar wel zijn geradicaliseerd, zelf game-elementen toepassen in hun handelingen (Schlegel, 2021b). Cauberghs (2025) identificeert binnen dit type gamificatie drie categorieën: gamificatie door aanslagplegers, gamificatie binnen online gemeenschappen en gamificatie in het radicaliseringsproces van individuen of groepen. Vaak aangehaalde voorbeelden zijn respectievelijk het livestreamen van aanslagen, ophemeling van terroristen of het bewerken van aanslagvideo’s zodat deze het uiterlijk van een game hebben en het zelf opzetten van een puntensysteem en een hiërarchische structuur (Cauberghs, 2025; Vukic, 2024).

> Het gebruik van game-elementen kan extremistisch materiaal aantrekkelijker maken. Dit kan top-down of bottom-up worden vormgegeven.

Schlegel (2020) biedt mogelijke verklaringen om te begrijpen hoe gamificatie bijdraagt aan het proces van rekrutering. Zij beschrijft drie mechanismen die hieraan ten grondslag kunnen liggen. Ten eerste biedt gamificatie bevrediging van psychologische behoeften als beloning, competitie, voortgang en onderdeel van een groep zijn (Schlegel, 2020; Wei, 2023). Ten tweede maakt gamificatie het leren van een ideologie aantrekkelijker, wat vergelijkbaar is met het verschil tussen een taal leren uit een boek en spelend leren zoals in een taal-leer app. En ten derde verhoogt gamificatie de aantrekkelijkheid van de digitale omgeving. Door toevoeging van vriendschappelijke competitie zijn gebruikers, voornamelijk de competitief en ambitieus ingestelde, meer gemotiveerd om zich bezig te houden met extremistisch materiaal. Daar komt bij dat iemands motivatie hoger is wanneer je iets samendoet met een ander.

In relatie tot gamificatie noemt een aantal geïnterviewde professionals voorbeelden ten aanzien van het gebruik van game-esthetiek voor extremistische doeleinden:[53] "Ik zag het vandaag nog terug in een advertentie van een *active* club.[54] Dat het GTA-logo was aangepast."[55] Respondent_Politie_1 komt met name veel memes tegen die game-elementen gebruiken en een extremistische boodschap hebben. Ook ziet hij binnen extreemrechtse kringen vaak dat oude legerrangen worden gebruikt. Respondent_inlichtingendienst vermoedt dat gamificatie niet doelbewust wordt ingezet en dat er meer sprake is van een samenkomst van interesses, oftewel bottom-up gamificatie.

4.6 Kwetsbaarheidsfactoren

Het onderzoeksveld naar rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden op gaming (gerelateerde) platforms staat nog in de kinderschoenen. Daarom is het niet verwonderlijk dat er nog geen onderzoek is gedaan naar specifieke kwetsbaarheidsfactoren in dit kader. Wel is er meer in het algemeen onderzoek gedaan naar kwetsbaarheidsfactoren in relatie tot rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden. Hieronder gaan we in op verschillende kwetsbaarheidsfactoren die worden genoemd in de literatuur en beschrijven we welke factoren het meest terugkwamen in onze gesprekken met professionals.

Algemene kwetsbaarheidsfactoren

Kwetsbaarheidsfactoren voor extremisme kunnen worden onderverdeeld in "*push*," "*pull*" en persoonlijke factoren (Vergani et al., 2020). *Push* factoren zijn vaak negatieve aspecten binnen iemands huidige situatie, zoals een gevoel van onrechtvaardigheid, werkeloosheid of laag opgeleid zijn. *Pull* factoren zijn onder andere het tegenkomen van extremistische propaganda, groepsdynamieken zoals groepsdruk en het hebben van sterke banden met gelijkgestemden, het gevoel ergens bij te willen horen en volledige zelfidentificatie met de groep. De belangrijkste persoonlijke factor volgens Vergani en collega's (2020) is mentale gezondheid. Extremisten in westerse landen hebben vaak depressieklachten, weinig zelfvertrouwen, ervaren isolement en eenzaamheid. Daarnaast maken een narcistische persoonlijkheid, zwart-wit denken en impulsiviteit iemand ook kwetsbaar en zijn in het algemeen demografische kenmerken zoals jonge leeftijd, man zijn en (bij extreemrechts) wit zijn risicofactoren. Net als het hebben van een strafblad, middelenmisbruik, militaire ervaring en wapenkennis (Vergani et al., 2020).

Factoren die vatbaarheid voor extremisme verhogen in online (game)omgevingen

Of de kwetsbaarheidsfactoren voor rekrutering online of op gaming (gerelateerde) platforms hiervan afwijken, is nog niet op grote schaal onderzocht. Sommige onderzoekers vermoeden dat extremisten opzettelijk op gaming (gerelateerde) platforms op zoek zijn naar personen die zich eenzaam voelen of mentale gezondheidsklachten hebben, om ze vervolgens onder het mom van toetreding tot een gemeenschap te ronselen. Zo legt een voormalig extremist uit hoe games hem nog kwetsbaarder maakten voor radicalisering; hij werd gepest en zat niet lekker in zijn vel toen hij door extremisten warm werd onthaald (Rosenblat & Barret, 2023). Tegenslagen in het offline leven kunnen een jongere ertoe bewegen meer te gaan leven in het online domein en daar op zoek te gaan naar connectie, wat hem of haar kwetsbaar maakt (Hutchinson et al., 2025). In dit kader is een specifieke vorm van

[53] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, toezichthouder, politie_2, gamevertegenwoordiger_2, inlichtingendienst, gamevertegenwoordiger_4.
[54] Een *active club* is een groep witte nationalisten die offline activiteiten organiseren, waaronder (vecht)sporten, demonstreren, propaganda verspreiden en militaire oefeningen.
[55] Jongerenwerkorganisatie_2.

> Kwetsbaarheidsfactoren zoals eenzaamheid, gebrek aan offline contacten, een moeilijke thuissituatie, psychologische problematiek, een minderwaardigheidsgevoel en een jonge leeftijd worden door de professionals gesignaleerd. Deze factoren lijken niet uniek voor gaming (gerelateerde) platforms, maar voor het internet in het algemeen te gelden.

radicalisering belangrijk om te benoemen: online zelf-radicalisering. Het radicaliseringsproces vindt in dat geval geheel online plaats, zonder fysiek contact. Little en collega's (2021) analyseerden het radicaliseringsproces van een zogenoemde *lone actor*; en dan specifiek iemand die een autismespectrumstoornis (ASS) diagnose heeft. Zij stellen vast dat personen die een ASS-diagnose hebben en moeite hebben met sociaal contact, in sommige gevallen meer risico lopen online (zelf) te radicaliseren dan andere personen. Dit verklaren zij door een complex samenspel van sociale en neurocognitieve kwetsbaarheden, zoals comorbide psychiatrische stoornissen, repetitief gedrag en sociale-, emotionele- en communicatiemoeilijkheden. In lijn hiermee zien de geïnterviewde professionals in het onderzoek van Hutchinson en collega's (2025) ook aanwijzingen voor verhoogde kwetsbaarheid onder neurodivergente gamende jongeren. De gestructureerde en voorspelbare communicatie online is aantrekkelijk voor personen die moeite hebben met sociale interactie. Daarnaast kan intens internetgebruik leiden tot een verlies van beschermende factoren, zoals het hebben van een baan of contact met offline vrienden of familie (Little et al., 2021). Belangrijk om in dit kader te benadrukken is dat er geen causaal verband bestaat tussen psychiatrische aandoeningen, zoals een autismespectrumstoornis (ASS), en radicalisering. Wel kunnen psychopathologische kenmerken een rol spelen in de ontvankelijkheid van personen voor extremistische ideologieën (Van Dam et al., 2024).

Een aantal van bovengenoemde factoren wordt ook genoemd door de geïnterviewde professionals in dit onderzoek. Daaruit komt een redelijk eenduidig beeld naar voren van factoren die de vatbaarheid voor rekrutering vergroten. Deze factoren zijn volgens de respondenten niet uniek voor gaming (gerelateerde) platforms, maar weerspiegelen een algemene kwetsbaarheid voor extremistisch gedachtegoed die ook op, bijvoorbeeld, sociale media gezien kan worden. Om te beginnen, geven bijna alle professionals aan vaak terug te zien dat er sprake is van een gevoel van eenzaamheid en een gebrek aan aansluiting in de offline wereld. Het gaat vaak om jongeren die offline geen of weinig vrienden hebben. Respondent_jongerenwerkorganisatie_2 ziet dat online contact leggen voor hen vaak makkelijker is, omdat emoties, mimiek en lichaamshouding niet overkomen zoals bij offline interacties. Daarnaast zijn game-omgevingen redelijk vergevingsgezind; je kunt vrij veel gedrag vertonen dat offline sociaal onacceptabel is voordat je daar negatieve consequenties van ervaart. Het kan ook juist een manier zijn om status te verwerven. Dit geldt voor zowel conventies met betrekking tot sociale interacties, als het uiten van extremistisch gedachtegoed. In gevallen van een ASS-diagnose en een licht verstandelijke beperking kan sociale interactie een drempel vormen. Een aantal respondenten geeft aan soms deze diagnoses terug te zien onder jongeren die gerekruteerd worden op online platforms, waaronder gaming (gerelateerde) platforms.[56]

Eigen initiatief en zoektocht

In de interviews wordt door een aantal respondenten ook beschreven dat er personen zijn die zich aangetrokken voelen tot extremisme en die zelfstandig ernaar op zoek gaan en/of zelfstandig

[56] OM_1, jongerenwerkorganisatie_2, OM_3, jongerenwerker.

radicaliseren.[57] Daarentegen ziet respondent_politie_1 juist dat radicalisering niet in isolement gebeurt en er altijd contact met anderen aan te pas komt.

Online contact heeft voor gamers ook het voordeel dat, mocht een interactie niet naar wens verlopen, het heel eenvoudig is om de ander te blokkeren of op een andere manier ervoor te zorgen dat je een andere gebruiker nooit meer hoeft te spreken. Daarnaast ziet respondent_jongerenwerkorganisatie_2 dat, in tegenstelling tot offline interacties, in deze online wereld het hebben van bijvoorbeeld bepaalde kennis, extremistisch materiaal of contacten de sleutel is tot sociaal succes. Dat schept mogelijkheden voor personen die handig zijn met games of internetcultuur (met name binnen het nihilistisch gewelddadig extremisme speelt dit een rol).

Ook de zoektocht naar verbinding is belangrijk:

> "Wat we wel inderdaad herkennen, is de zoektocht naar verbinding: dat jongeren elkaar vinden, vriendschappen bouwen, daarin opgroeien, bepaalde groepen ingaan." (Jongerenwerker)

In die zoektocht naar verbinding zien de professionals ook dat de jongeren zich bewust openstellen voor 'verkeerde vrienden': "Als je gewend bent nergens bij te horen, ben je bereid best ver te gaan om wel ergens bij te horen".[58] Een aantal respondenten benoemt naast een gebrek aan contact met leeftijdsgenoten ook een moeilijke thuissituatie als kwetsbaarheidsfactor.[59] Zij zien vaak jongeren die komen uit een gezin met gescheiden ouders, of een situatie waar ouders weinig tijd hebben voor hun kinderen omdat ze bijvoorbeeld alleenstaand zijn.[60] Het gebrek aan sturing dat hieruit kan voortvloeien, kan bijdragen aan een gebrekkige opvoeding en vervolgens het gevoel van eenzaamheid en een gebrek aan erkenning versterken.

Wanneer bovengenoemde omstandigheden ertoe leiden dat online wordt gezocht naar een manier om aan bepaalde behoeften te voldoen (bijvoorbeeld vriendschappen opbouwen), loopt men het risico in extremistische kringen te belanden. Respondent_jongerenwerker geeft aan dat extremistische groepen makkelijk kunnen inspelen op deze behoeften door aandacht te schenken en erkenning te geven:

> "Wat we ook vaak zien onder de doelgroep die wij tegenkomen: [die] is vaak op zoek inderdaad naar aandacht, erkenning, veiligheid, veilige omgeving en dat is iets wat ze daarin ook bieden, in die groepen. Je wordt gezien, gehoord, dezelfde gedachtes, memes en dat soort communicaties spelen ook een steeds grotere rol, dat daar natuurlijk ook een bepaalde identiteit aan gekoppeld wordt."

Een aantal respondenten vertelt dat een terugkerend thema onder geradicaliseerde jongeren obsessief gedrag omtrent bepaalde thema's is.[61] Dit "geloof", zoals respondent_OM_1 het noemt, kan betrekking hebben op historische gebeurtenissen zoals WOII, vaak in combinatie met een fascinatie voor wapens. Het kan ook gaan over een bepaald extremistisch gedachtegoed, een religie of betrekking hebben op een specifiek persoon (denk aan bekende *school shooters* of Hitler) en dit kan samenvallen met een zoektocht naar zingeving of sensatie.[62] De fixatie kan zich volgens

[57] OM_1, jongerenwerkorganisatie_2, toezichthouder, politie_2.
[58] Jongerenwerkorganisatie_2.
[59] Politie_1, OM_2, OM_3.
[60] OM_2.
[61] OM_1, jongerenwerkorganisatie_2, OM_3.
[62] Inlichtingendienst.

respondent_OM_3 tevens richten op geweld an sich en zich uiten door veelvuldige consumptie van gore-/geweldsvideo's, waarna het vervolgens niet ongebruikelijk is om in aanraking te komen met extremistisch gedachtegoed.

Ook psychologische problematiek of het hebben meegemaakt van een traumatische gebeurtenis kan bijdragen aan kwetsbaarheid.[63] Evenals slechte ervaringen in de maatschappij, zoals het ervaren van discriminatie, bijvoorbeeld op basis van je achternaam, of het ervaren van onvrede met de politieke situatie en een minderwaardigheidsgevoel dat hieraan verbonden kan zijn:

> "Het gevoel dat ze minderwaardig zijn, dat ze niet... Ja, dat voor hen niet wordt opgekomen. Dat merk je ook wel bij veel van die jongens. Die uiten dat ook wel. Dat ze dat echt überhaupt niet begrijpen en daardoor denken van nou, hoe moet ik me daar tegenoverstellen?" (OM_1)

Daarnaast gaat het veelal om jonge personen die vanwege hun leeftijd al als kwetsbaar gekenmerkt kunnen worden.[64] Een jongere is vatbaarder voor beïnvloeding dan een geworteld volwassen persoon. Daarnaast kan het voor jongeren moeilijker zijn om informatie kritisch te beoordelen.[65] Verder hebben jongeren relatief veel vrije tijd, zijn ze veel bereikbaar en gemakkelijk vindbaar online.

Relativering

Eventuele aanwezigheid van één of meerdere van bovengenoemde kwetsbaarheidsfactoren wil niet direct betekenen dat een persoon gerekruteerd kan/zal worden voor extremisme. Zoals respondent_gamevertegenwoordiger_2 benadrukt, is radicalisering altijd een uiterst complexe samenloop van omstandigheden. De genoemde factoren kunnen er wel aan bijdragen dat mensen blijven hangen in een extremistische omgeving.

Respondent_jongerenwerker benadrukt, in relatie tot de kwetsbaarheid van jongeren online, dat juist de jongeren zich er meestal wel van bewust zijn wat er online speelt en dat het vaak de volwassenen zijn die achterlopen:

> "[…] We moeten niet met z'n allen doen dat de jongeren ontzettend kwetsbaar zijn voor die online wereld, maar je moet als volwassene [je] meer bewust zijn van wat er allemaal kan en gebeurt, zodat we op die manier jongeren beter kunnen voorbereiden, en kunnen ondersteunen in wat we tegenkomen." (Jongerenwerker)

4.7 Rekrutering in vergelijkend perspectief

Om het rekruteringsproces voor extremistische doeleinden op gaming (gerelateerde) platforms beter te kunnen duiden, gaan we hieronder in op vergelijkingen met (I) andere online platforms, (II) offline rekrutering en (III) andere vormen van criminaliteit. Zoals eerder beschreven, geven we eerst onze bevindingen weer afkomstig uit de verkennende literatuurstudie en vullen we deze beschrijvingen waar mogelijk aan met bevindingen uit de andere deelstudies. Een uitzondering hierop is de eerste vergelijking, waarin we kijken naar andere online platforms; er zijn geen studies gevonden die hier zicht op bieden. Verder blijkt dat er tot nu geen vergelijkingsonderzoek is uitgevoerd naar rekruteringsprocessen tussen verschillende typen extremisme op gaming platforms. Ook de

[63] OM_1, OM_3, inlichtingendienst.
[64] OM_1, jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, OM_3, jongerenwerker, gamevertegenwoordiger_2.
[65] OM_3, jongerenwerker.

geïnterviewde professionals geven aan hier weinig zicht op te hebben. Om die reden kunnen we subvraag 1.4 (zie ook paragraaf 1.2) niet beantwoorden.

Vergelijking met andere online platforms

De professionals, die de kennis hebben om hier uitspraken over te doen, zijn het erover eens dat het rekruteringsproces op gaming platforms op hoofdlijnen gelijkenissen vertoont met het rekruteringsproces op sociale media en andere online platforms. Immers, gaming platforms bieden tegenwoordig veel van dezelfde functionaliteiten aan om personen met gedeelde interesses te vinden als traditionele sociale media.[66] Een verschil zien respondent_jongerenwerker en respondent_gamevertegenwoordiger_4 in de manier van contact leggen: op gaming platforms vindt contact meer één op één plaats. Bovendien bieden gaming platforms volgens respondent_gamevertegenwoordiger_2 interactiviteit en speelsheid die op andere platforms uitblijft. In tegenstelling tot interacties op sociale media zijn de interacties op de meeste gaming platforms vluchtig en niet permanent zichtbaar.[67] Om rekrutering op gaming platforms waar te nemen, moet je dus op het juiste moment op de juiste plek zijn, vertelt respondent_gamevertegenwoordiger_4 en zelfs dan gebeurt het 'echte werk' volgens respondent_politie_1 vaak buiten het gaming platform. Hij legt uit dat extremisten op sociale media zichtbaarder zijn en meer gebruikmaken van symboliek dan op gaming platforms. Weliswaar wordt content aangepast om moderatie te omzeilen, maar over het algemeen blijft het herkenbaar als extremistisch. In contrast hiermee is het op gaming platforms bijvoorbeeld binnen de *voice* chat niet altijd duidelijk dat iemand extremistisch is, legt respondent_politie_1 uit. Ondanks dat gaming platforms in sommige opzichten verschillen van andere online platforms, is een aantal basiskenmerken hetzelfde. Alle professionals benadrukken dan ook dat extremisme op gaming platforms nauw verbonden is met extremisme op andere online platforms en zich daar ook vaak naartoe verplaatst. Dit maakt dat gaming platforms niet als geïsoleerde platforms gezien moeten worden.

> Extremisme op gaming platforms is nauw verbonden met extremisme op andere online platforms. Een verschil is dat het contact op gaming platforms meer één op één verloopt.

Uit de verschillende groepsgesprekken met middelbare scholieren komt naar voren dat deze respondenten denken dat sociale media en gaming platforms verschillen als het gaat om hoe vaak er extremistische content voorbijkomt. Zij zien meer extremistische content voorbijkomen op sociale media. Respondent_3 vertelt daarover: "Maar ik denk dat het ook zo is, omdat je je daar makkelijker uit kan spreken over dat soort dingen. Omdat dan, als je zit te scrollen ofzo, de video (…) daarover gaat. Het is niet dat je zomaar aan het gamen bent en je hebt het ineens over heel wat anders." In groepsgesprek 4 beschrijft een van de respondenten ook hoe de platforms verschillen en wat dat zou kunnen betekenen voor rekrutering:

> "Ik denk toch dat sociale media, bijvoorbeeld TikTok of Instagram ofzo, dat dat platforms zijn waar je sneller extreme content tegenkomt, maar dat geïnitieerd worden in zo'n groep of deel worden van zo'n groep, dat dat sneller gaat via zo'n gaming platform of zo'n chat platform… op TikTok is het gewoon, je ziet sneller extreme meningen voorbijkomen of misschien een bericht met een extreme toon ofzo, maar dat gaat dan minder snel door naar een ander platform waar je met elkaar kan chatten. (…) In de *comments* discussiëren mensen wel, maar het is niet, 'oh, dit is mijn Discord

[66] Jongerenwerkorganisatie_2
[67] Politie_1, toezichthouder, gamevertegenwoordiger_4.

gebruikersnaam, kom erbij' of zoiets. Dat zie ik zo minder snel gebeuren. En ik denk dat via een Roblox of een Minecraft of via een Discord dat dat makkelijker gaat." (respondent_12).

Belangrijk om te benoemen, is dat geen van de respondenten dit zelf heeft meegemaakt en dat ze dus enkel kunnen speculeren over hoe de platforms hierin verschillen.

Vergelijking met offline rekrutering

Newhouse en Kowert (2024) beargumenteren dat het rekruteringsproces op gaming (gerelateerde) platforms in sommige aspecten verschilt van, en in andere overeenkomt met, offline rekrutering. Een van de verschillen zien Newhouse en Kowert (2024) in de benodigde tijd en middelen voor rekrutering. Een investering van tijd en moeite is online nog steeds nodig, maar het is wel makkelijker om mensen met dezelfde overtuigingen te vinden. Online kan men een groot publiek bereiken, ongeacht de fysieke locatie. De onderzoekers stellen bovendien dat de speelse omgeving van gaming platforms de dynamiek heeft veranderd. Nieuwe relaties kunnen, zoals besproken in paragraaf 2.3, een zogenaamde "emotionele *jumpstart*" krijgen. Hierdoor zouden, sneller dan bij traditionele rekrutering, hechte interpersoonlijke relaties kunnen ontstaan.

> Door de speelse omgeving op gaming platforms kunnen relaties een zogenaamde 'emotionele *jumpstart*' krijgen. Hierdoor kunnen, sneller dan bij traditionele rekrutering, hechte interpersoonlijke relaties ontstaan.

Respondent_inlichtingendienst neemt in het kader van hun werkzaamheden waar dat offline rekrutering, met name binnen het rechtsextremisme, afneemt in de digitaliserende samenleving ten opzichte van online rekrutering. Een niet onverwachte verschuiving, aangezien het logisch is om te rekruteren op de plekken waar de doelgroep zich bevindt. Offline zijn dat voetbalclubs, basketbalveldjes en schoolpleinen. Online zijn dat sociale media en gaming platforms legt respondent_OM_1 uit. De doelgroep komt, volgens respondent_gamevertegenwoordiger_2, dan ook overeen.

Online is het daarnaast eenvoudiger om in een zogenaamde *echo chamber*[68] terecht te komen. In tegenstelling tot offline, waar je moeite moet doen om naar bijvoorbeeld een fysieke bijeenkomst te gaan, is het online heel eenvoudig om gelijkgestemden te vinden.[69] Daarnaast heeft offline rekrutering het risico dat je iemand daadwerkelijk ontmoet en minder makkelijk anoniem of onherkenbaar kunt blijven. Online lijkt veiliger, ook omdat er verschillende methoden zijn om je anonimiteit te beschermen. Dit is handig voor rekruteerders, maar ook voor de te rekruteren personen. De drempel kan voor laatstgenoemden namelijk lager zijn om toch af te haken.[70] Aan de andere kant ziet respondent_jongerenwerkorganisatie_2 dat, net als offline, druk gezet kan worden. Hij maakt de vergelijking met motorgangs waar je iets illegaals moet doen om binnen te komen, wat vervolgens achter de hand wordt gehouden als afpersingsmateriaal als iemand zijn beveiligingsmaatregelen niet op orde heeft. Online neemt dit de vorm aan van het verzamelen van iemands IP-adres en andere identificerende gegevens en uitspraken of het bijhouden van content die iemand heeft gedeeld.

[68] Een *echo chamber* is een (vaak online) omgeving waarin personen alleen aan informatie blootgesteld worden die hun wereldbeeld bevestigt.
[69] Politie_2
[70] Politie_1, toezichthouder, gamevertegenwoordiger_2, gamevertegenwoordiger_4.

Afsluitend benoemen respondent_gamevertegenwoordiger_2 en respondent_gamevertegenwoordiger_4 nog dat het online rekruteringsproces mogelijk langduriger is dan het offline proces. Offline kan iemand volgens respondent_OM_1 namelijk al na één bijeenkomst bij een jihadistische prediker overtuigd zijn van een bepaald gedachtegoed.

Vergelijking met andere vormen van criminaliteit

Zoals in paragraaf 2.4 al werd besproken, zijn er andere vormen van criminaliteit waarbij online rekrutering plaatsvindt. Voorbeelden daarvan zijn rekrutering voor cybercriminaliteit en georganiseerde misdaad. Promotieonderzoek van Bekkers (2025) toont bijvoorbeeld aan dat geldezels – mensen die geld ontvangen van slachtoffers van online fraude – zowel online als offline worden geronseld via een sociaal netwerk waar ze al deel van uitmaken. Daarnaast spelen financiële motieven een rol en worden ze soms onder druk gezet door ronselaars. Dit weerspiegelt volgens Bekkers uiteenlopende manieren waarop de doelgroep betrokken raakt. Verder laat een recent onderzoek van Bergers et al. (2026) naar rekrutering voor georganiseerde misdaad zien dat rekrutering voornamelijk geleidelijk via het (in)directe (offline) sociale netwerk van de jongeren plaatsvindt en dat sociale media hier een rol in kunnen spelen, bijvoorbeeld als communicatiemiddel. Respondenten in dat onderzoek geven aan vooral via sociale media als Snapchat, TikTok en Instagram benaderd te worden; Telegram en Discord worden minder vaak genoemd. In de gevallen waar rekrutering via sociale media gebeurt, is dat vaak omdat de jongere niet de geschikte connecties heeft in diens fysieke sociale netwerk. De onderzoekers zien dat rekrutering op actieve wijze plaatsvindt (gelijkend aan strategische rekrutering) en dat jongeren ook zichzelf aanbieden (gelijkend aan zelfradicalisering).

Vooral het bestaande sociale netwerk lijkt in de bovenstaande onderzoeken belangrijk in het rekruteringsproces. Dat bestaande sociale netwerk zou mogelijk ook een rol kunnen spelen in rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms voor extremistische doeleinden. Vanuit ons huidige onderzoek hebben we daar geen zicht op, maar het is belangrijk om dit in toekomstig onderzoek mee te nemen.

Als we kijken naar het gebruik van gaming (gerelateerde) platforms, vergelijkt Lamphere-Englund (2025) rekrutering via gaming (gerelateerde) platforms voor georganiseerd geweld, waaronder extremistische groeperingen, met rekrutering voor seksueel misbruik. Hij constateert dat de rekruteerder in beide gevallen profiteert van sociale kwetsbaarheden van het individu en omgevingen met weinig toezicht. Bij rekrutering voor georganiseerde misdaad worden rekruteringsprocessen voor minderjarigen nog onvoldoende begrepen, maar wordt wel een trend gezien waarbij digitale tools, waaronder videogames, worden ingezet om jonge aanwas te rekruteren om bijvoorbeeld als lokale straatdealers of uithalers te werken (Luyten & Baltikauskaite, 2025).

Vergelijking met grooming voor seksueel misbruik

Een andere voor de hand liggende vergelijking is online grooming[71] voor seksueel misbruik (RAN, 2021), zoals ook het zojuist beschreven rapport van Lamphere-Englund (2025) aantoont. Bij grooming voor seksueel misbruik gaat het, net als bij rekrutering voor extremisme, om contact leggen, een vertrouwensband opbouwen en uiteindelijk iemand motiveren tot een bepaalde handeling (Kilmer & Kowert, 2024). Lamphere-Englund (2025) signaleert ook een vergelijkbaar proces in beide gevallen. Bij rekrutering voor seksueel misbruik komen veel kwetsbaarheidsfactoren kijken en een aantal daarvan komt overeen met rekrutering voor extremisme: sociale isolatie, psychologische problemen, gebrek aan aansluiting met *peers*, laag zelfvertrouwen en problemen thuis (Kilmer & Kowert, 2024).

[71] Online grooming is een online vorm van kinderlokken.

Het voldoen aan deze factoren betekent overigens niet per definitie dat iemand gerekruteerd kan of zal worden. Daarnaast proberen rekruteerders in te spelen op emoties van het doelwit (RAN, 2021). Bij seksueel gemotiveerde grooming gaat het vaak om eenzaamheid en onzekerheden en er wordt liefde en affectie geboden. Bij grooming of rekrutering voor extremisme wordt daarnaast ook ingezet op het versterken van emoties zoals boosheid en haat.

In het rekruteringsproces zelf signaleren Kilmer en Kowert (2024) ook gelijkenissen. Voor beide vormen van grooming/rekrutering geldt bijvoorbeeld dat het proces van rekrutering er voor ieder individu anders uitziet en dat het niet lineair hoeft te verlopen. Daarnaast constateren ze dat, in grote lijnen, het rekruteringsproces in beide gevallen bestaat uit vier stappen: selectie van een doelwit, opbouwen van een relatie, doelwit isoleren en contentescalatie. Dit komt grotendeels overeen met de versimpelde versie van het rekruteringsproces voor extremisme, zoals we die in paragraaf 4.3 beschreven: 1) contact leggen, 2) identificeren of iemand vatbaar is, 3) en verplaatsen naar een ander platform en/of besloten online omgeving waar men vrijer is in het delen van heftige content en uitspraken. De lengte van dit proces kan sterk verschillen van dagen tot maanden of zelfs jaren. Een doelwit voor zowel seksueel misbruik als extremisme wordt gekozen op basis van beschikbaarheid, bereikbaarheid en voorkeuren van de rekruteerder. In de eerste fase van het contact wordt de relatie opgebouwd door het doelwit zich speciaal te laten voelen en te erkennen in zijn/haar behoeften. Samen gamen kan hieraan bijdragen. De anonimiteit die gaming (gerelateerde) platforms bieden, kunnen de ware identiteit en intenties van de rekruteerder voor het doelwit verborgen houden. Het is de bedoeling dat dit eerste contact een positieve ervaring is. De extremistische of seksuele onderwerpen worden soms tijdens deze interactie nog niet aangesneden. Zeker op openbare plekken zou dit namelijk de aandacht van moderatiesystemen kunnen trekken. Mede hierdoor is rekrutering voor het doelwit moeilijk te herkennen als iets kwaadaardigs. Vervolgens wordt het doelwit geïsoleerd van zijn/haar sociale kringen. Afgezonderd van familie en eventuele vrienden verplaatst het contact met de rekruteerder zich naar afgezonderde kanalen. Het doelwit wordt gevraagd het contact geheim te houden en na verloop van tijd escaleert het gedeelde materiaal en kunnen de eisen of wensen van de rekruteerder dwingender worden (Kilmer & Kowert, 2024).

Naast verschillen in risicofactoren en manipulatietechnieken signaleren Kilmer en Kowert (2024) een groot verschil in hoe door partijen van buitenaf wordt gekeken naar de personen die gerekruteerd worden. Personen die gerekruteerd worden voor seksueel misbruik zijn slachtoffers en bij rekrutering voor extremisme worden ze neergezet als daders. Belangrijk om te benoemen, is dat kennis hierover voortkomt uit studies met kleine steekproeven en casestudies (Kilmer & Kowert, 2024), waardoor men terughoudend moet zijn met generalisaties en definitieve uitspraken.

Inzichten uit de interviews

Ook respondent_politie_2 noemt het voorbeeld van grooming van minderjarigen op Roblox. Deze respondent geeft aan dat dit delict lastiger op te sporen is dan rekrutering voor extremisme, omdat de daders zich niet groeperen in bepaalde games; ze zoeken diverse omgevingen op die populair zijn bij hun doelgroep. Tijdens de interviews maken sommige professionals nog de vergelijking met rekrutering voor drugsdelicten. Met name drugs uithalen, geldezels, drugshandel en explosieven plaatsen, worden genoemd. Voor deze delicten geldt volgens respondent_gamevertegenwoordiger_2 veelal dezelfde doelgroep. Respondent_OM_2 ziet, op basis van haar ervaring, dat er weinig voor nodig is om jongeren te rekruteren voor bijvoorbeeld uithalen of het plaatsen van explosieven; jongeren denken niet lang na over consequenties, die doen gewoon. Dit roept de vraag op of dit bij rekrutering voor extremisme eveneens het geval is.

Vergelijking met de internationale context

Een recent onderzoek van het United Nations Interregional Crime and Justice Research Institute (UNICRI) naar gaming en extremisme in Afrika schetst verschillende situaties over hoe extremisten gaming platforms mogelijk benutten (UNICRI, 2025). Een van die scenario's focust op *gaming centres*. Dit zijn locaties waar men tegen betaling kan gamen op consoles en computers. Ze zijn populair onder personen die zich geen eigen gaming console kunnen veroorloven en creëren in sommige gevallen een omgeving waar gemeenschappen ontstaan rond de gedeelde interesse van gamen. Het scenario beschrijft dat rekruteerders in of rondom deze *gaming centres* in contact proberen te komen met gamers door bijvoorbeeld bij het *centre* te werken, er zelf te gamen of bij nabijgelegen bushaltes gesprekken aan te knopen (UNICRI, 2025). In Nederland gamet men hoofdzakelijk op eigen apparaten, zoals consoles, PCs en smartphones (Gameninfo–b, Trimbos Instituut, z.d.). Er zijn wel evenementen rondom gamen waar personen offline met elkaar in contact komen (Wiering, 2026). Vanuit de deelstudies hebben we geen signalen gekregen dat rekruteerders in Nederland inzetten op contact in persoon met (jonge) gamers. Echter, zo blijkt, is het wel een middel in de toolbox van extremisten en lijken ze zich aan de omstandigheden aan te passen. Een kwestie in het verlengde hiervan is de vraag wanneer en waarom men de overstap maakt van online contact naar offline contact. Hierover is tot op heden nog weinig bekend.

4.8 Tot slot

In dit hoofdstuk is een beeld geschetst van eigenschappen en mechanismen die gaming (gerelateerde) platforms aantrekkelijk maken voor rekrutering, manieren waarop rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden op gaming (gerelateerde) platforms plaatsvindt en factoren die de kwetsbaarheid voor rekrutering vergroten.

Uit de resultaten afkomstig uit groepsgesprekken met middelbare scholieren en onze eigen bevindingen vanuit de contentanalyse blijkt allereerst dat we geen aanwijzingen hebben gevonden dat rekrutering via gaming (gerelateerde) platforms breed of veel voorkomt. Een belangrijke kanttekening is wel dat we deze constatering baseren op exploratief onderzoek en dat we hier dus geen harde uitspraken over kunnen doen. Daarnaast is het de vraag in hoeverre gamers, zeker jonge gamers, zelf rekruteringspogingen herkennen. Zoals bleek uit de groepsgesprekken met middelbare scholieren was het voor sommigen al lastig om extremistisch materiaal als zodanig te herkennen.

Aan het begin van dit hoofdstuk hebben we gereflecteerd op de eigenschappen en mechanismen die gaming (gerelateerde) platforms aantrekkelijk maken voor rekrutering voor extremisme. Op gaming (gerelateerde) platforms bevindt zich een groot en deels zeer jong publiek, dat toegang heeft tot de verschillende communicatiemogelijkheden die deze platforms bieden. Hierdoor is het eenvoudig om met vreemden in contact te komen, onafhankelijk van leeftijd of locatie. Daar komt bij dat het mogelijk is om (vrijwel) anoniem te zijn op gaming (gerelateerde) platforms. Een gebruikersnaam en het uiterlijk van je personage kunnen (meestal) vrij gekozen worden en hoeven niet overeen te komen met de (fysieke) werkelijkheid. Het gevoel anoniem te zijn, kan bovendien drempelverlagend werken en gedrag uitlokken dat de gebruikers in het echte leven niet zouden vertonen. Daar komt bij dat een gebrek aan effectieve moderatie betekent dat het contact tussen gebruikers niet (voldoende) wordt gemonitord om onwenselijk of schadelijk gedrag aan te pakken en te voorkomen. Daarnaast kunnen gedeelde stressvolle gebeurtenissen, zoals die in veel games aan de orde van de dag zijn, bijdragen aan *identity fusion* – een proces waarbij de persoonlijke identiteit (de "ik") en de sociale identiteit (de "wij") samensmelten en de "ik" bereid is het eigen belang op te offeren voor de "wij". Gamers die op zoek zijn naar connectie in een omgeving waar haat en toxiciteit ingeburgerd zijn, lopen meer risico

in extremistische kringen terecht te komen. Het gebruik van gamecultuurreferenties in extremistisch materiaal draagt hieraan bij, waardoor nog meer overlap tussen extremisme en gameculturen ontstaat en de grenzen vervagen. Een andere eigenschap die games als medium aantrekkelijk maakt, is dat ze leren leuk kunnen maken. Op deze manier is het mogelijk dat personen kennis of vaardigheden (onbewust) aanleren. Te denken valt aan bepaalde perspectieven op politieke conflicten, medische kennis of bepaalde normen en waarden. Nog een kenmerk van games als medium is dat ze aanpasbaar zijn. Een aanpassing in de aankleding van een game kan het karakter extremistisch maken en kan als opstapje dienen naar ander extremistisch materiaal. Kortom, de game-omgeving is uniek in deze opzichten en daarmee een aantrekkelijke omgeving voor rekrutering.

Een aantal van bovenstaande eigenschappen is inherent aan *multiplayer* games en kan dus niet aangepast worden. Daarentegen zijn er ook eigenschappen die wel aanpasbaar zijn. Zo kunnen het gevoel van anonimiteit en de ineffectieve moderatie, in combinatie met toxische gameculturen, worden tegengegaan. Op die manier worden de ideale omstandigheden voor het ontstaan van ongewenst gedrag, waaronder (rekrutering voor) extremisme, weggenomen. Dit bespreken we verder in hoofdstuk 5.

Uit onze analyse komt verder naar voren dat er verschillende manieren zijn waarop rekrutering vorm kan krijgen. Het initiatief kan van de gerekruteerde of de rekruteerder uitgaan en er kan sprake zijn van opzet of niet. Dat laatste punt gaat uit van het idee dat rekrutering organisch kan verlopen, dus zonder vooropgezet plan, of strategisch vanuit een vooropgezet plan. Er is discussie over dit onderscheid en op basis van onze bevindingen kunnen we vaststellen dat beide manieren voorkomen, maar dat intenties moeilijk vast te stellen zijn. Daardoor blijft het onduidelijk in hoeverre strategische rekrutering plaatsvindt. Het meest waarschijnlijke scenario is dat het een combinatie van de twee vormen is. Daarnaast zien we op basis van ons onderzoek dat het initiatief ook bij de gerekruteerde kan liggen, die actief op zoek is naar aansluiting bij extremistische groepen. Dat is een belangrijke nuance in de beeldvorming rondom rekrutering voor extremistische doeleinden binnen gaming (gerelateerde) platforms. Anders dan het beeld vanuit mediaberichtgeving dat rekrutering wordt geïnitieerd door leden van extremistische groepen/organisaties, laat ons onderzoek zien dat gamers die een bepaald gedachtegoed interessant vinden elkaar kunnen opzoeken en zichzelf actief aansluiten bij extremistische groepen. Een kanttekening daarbij is dat het onduidelijk blijft op basis van onze bevindingen in hoeverre de personen die zelf op zoek zijn niet al in een eerder stadium mogelijk een keer zijn benaderd en uitgenodigd voor extremistische groepen. Nader onderzoek naar de vraag waarom personen gerekruteerd willen worden of hier zelf actief naar op zoek gaan, is daarom een belangrijke vervolgstap in toekomstig onderzoek.

Het rekruteringsproces, zoals in versimpelde versie naar voren komt uit de literatuur en interviews met professionals, bevat de volgende stappen: 1) contact leggen, 2) identificeren of iemand vatbaar is, 3) en verplaatsen naar een ander platform en/of besloten online omgeving, waar men vrijer is in het delen van heftige content en uitspraken. Belangrijk in dezen is dat gaming platforms als startpunt kunnen fungeren in het contact leggen met mogelijk nieuwe aanwas, maar dat het verdere proces van rekrutering daar veelal niet plaatsvindt. De speelse omgeving op een gaming platform biedt een context waarin het normaal is om contact met vreemden te hebben. Ook gezien de inhoud of verhaallijn van veel games (bijvoorbeeld conflicten naspelen) zijn deze games bij uitstek geschikt als aanleiding voor het aankaarten van bepaalde extreme onderwerpen. Rekrutering vindt vervolgens plaats op een plek waar besloten groepen kunnen worden aangemaakt of contentmoderatie ontbreekt, zoals op sommige gaming gerelateerde platforms of sociale media platforms. Het wisselen tussen online platforms is een belangrijk onderdeel in dit proces. Daarnaast kan gamificatie – het

inzetten van game-elementen buiten de game-omgeving – een rol spelen, door extremistisch materiaal en uitnodigingen voor de doelgroepen aantrekkelijker of interessanter te maken.

Naast interesse hebben in een bepaald gedachtegoed of bepaalde groepen, is de mate waarin iemand vatbaar is voor rekrutering ook afhankelijk van kwetsbaarheidsfactoren. Uit de gesprekken met professionals komt naar voren dat vooral eenzaamheid, mentale problemen en een moeilijke thuissituatie in dit kader een rol kunnen spelen en dat game-omgevingen een prettige plek kunnen zijn voor mensen die moeilijk sociale aansluiting vinden in de offline wereld. In games word je bijvoorbeeld minder beoordeeld op je sociale omgangsvormen en meer op bepaalde vaardigheden en kennis van de game. Daarnaast wordt ook benadrukt dat jongeren een kwetsbare groep zijn, omdat ze sneller beïnvloedbaar zijn, informatie moeilijker kritisch kunnen beoordelen en online makkelijk vindbaar zijn. Vanuit de literatuur en interviews komt het beeld naar voren dat rekruteerders vooral deze groepen, jongeren en kwetsbare personen, zullen benaderen, maar dat die laatste groep ook zelf sneller op zoek gaat naar extremistische groepen. En deze groepen vallen vaak ook samen; jongeren met bijvoorbeeld gevoelens van eenzaamheid of mentale problematiek, die vatbaar blijken voor zowel rekrutering door anderen als zelfrekrutering. Kennis over kwetsbaarheidsfactoren biedt een startpunt voor het ontwikkelen van maatregelen ter preventie van rekrutering op gaming platforms. Eerst zal het noodzakelijk zijn om de hier gepresenteerde bevindingen te toetsen in toekomstig onderzoek.

Vergelijkingen met andere online en offline omgevingen, andere soorten criminaliteit en tussen ideologieën is beperkt of niet aanwezig in de literatuur. De geïnterviewde professionals konden vanuit hun ervaring soms wel deze vergelijkingen maken. Zij noemen onder andere verschillen in manieren van communiceren (bijvoorbeeld de optie van *voice chat* binnen gaming platforms), de anonimiteit die online wel en offline niet aanwezig is en dat de doelgroep voor andere typen criminaliteit overeenkomt met de doelgroep die ook voor extremistische doeleinden wordt gerekruteerd. Meer onderzoek hiernaar zou aanvullende inzichten kunnen opleveren, zowel over het rekruteringsproces als over wat er gedaan kan worden om het te voorkomen. Voor vervolgonderzoek zou het bijvoorbeeld goed zijn om te kijken in hoeverre gebruik wordt gemaakt van bestaande sociale netwerken in het rekruteringsproces, zoals het geval is bij rekrutering voor georganiseerde misdaad.

Om een beter beeld te krijgen van wat de rol van gaming (gerelateerde) platforms kan zijn in het tegengaan en voorkomen van rekrutering, gaan we in het volgende hoofdstuk in op handelingsperspectieven voor gaming (gerelateerde) platforms.

5. Handelingsperspectieven voor gaming (gerelateerde) platforms

In dit hoofdstuk beschrijven we verschillende maatregelen en handelingsperspectieven die relevant zijn voor gaming platforms om de risico's met betrekking tot online rekrutering te verminderen.

5.1 Aanpak rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms

Nu we weten waarom gaming platforms aantrekkelijk kunnen zijn voor extremisten, bespreken we hieronder welke maatregelen de platforms al nemen om extremistische content en onwenselijk gedrag tegen te gaan en hoe hun aanpak verbeterd kan worden.

5.1.1 Wat wordt er al gedaan?

Verschillende gaming bedrijven geven aan zich in te spannen om onwenselijk gedrag te detecteren en voorkomen op hun platforms en om hun gebruikers te beschermen. Bijvoorbeeld door een verbod op bepaald gedrag, waaronder extremistische uitingen, in hun gebruikersvoorwaarden of huishoudelijke regels op te nemen, een minimumleeftijd aan te raden en functies voor ouderlijk toezicht aan te bieden (Saltman & Karhili, 2024).

De meeste geïnterviewden hebben beperkt zicht op concrete maatregelen die gaming (gerelateerde) platforms nemen. Zij weten wel contentmoderatie, het verwijderen van gebruikers, leeftijdsregels en ouderlijk toezicht te noemen, maar kunnen hier verder niet op reflecteren.

> Veel gaming platforms nemen maatregelen zoals het opstellen van huisregels, het inzetten van moderatiesystemen (menselijk en automatisch) en gebruikers waarschuwen en verwijderen.

Ook de middelbare scholieren uit de groepsgesprekken noemen verschillende maatregelen die zij kennen om onwenselijk gedrag tegen te gaan en gebruikers te beschermen, waaronder contentmoderatie en huishoudelijke regels. Om jonge kinderen te beschermen, heeft Roblox bijvoorbeeld een leeftijdscontrole geïntroduceerd om *voice* chats te kunnen inschakelen.[72] Ook wordt in groepsgesprek 3 genoemd dat Steam toont wat je kunt verwachten voordat je een game gaat spelen, dus bijvoorbeeld of erin gescholden wordt. Binnen groepsgesprek 4 zien ze, net als binnen groepsgesprek 3, dit als een goede maatregel, omdat het je bewuster maakt over wat je kunt tegenkomen in de games die je speelt. Een respondent uit groepsgesprek 5 benoemt dat er games zijn waarbij je alleen voorgeprogrammeerde zinnen kunt sturen die echt betrekking hebben op de game die je speelt, waardoor chats niet kunnen worden gebruikt voor schelden of voor het sturen van schadelijke content. Ook hebben veel respondenten het over de optie om uit de game verwijderd te worden, wat tijdelijk of permanent kan zijn. Met name voor accounts waar je al geld of ervaring hebt opgebouwd, kan een *ban* heel ingrijpend zijn en kan het volgens de respondenten daardoor ook effectief zijn.[73]

[72] Groepsgesprek 2.
[73] Dit werd onder andere besproken in groepsgesprek 2 en 5.

Ondanks bovengenoemde maatregelen, zijn er verschillende verbeteringen mogelijk in de aanpak van onwenselijk gedrag en daarmee rekrutering. Respondent_politie_2 maakt een vergelijking tussen waar gaming (gerelateerde) platforms zich nu bevinden en grote sociale media platforms, zoals Facebook, tien jaar geleden. Na voldoende maatschappelijke verontwaardiging is Facebook toen heel veel moderatoren in dienst gaan nemen en is de situatie beter geworden volgens haar. Inmiddels heeft Facebook deze maatregelen weer aangepast. De nieuwe aanpak vertrouwt op *community*-gedreven moderatie waarbij gebruikers zichzelf en andere gebruikers modereren, waardoor moderatie een '*free for all'* wordt en de controle wegvalt (Harreveld, 2025).

5.1.2 Aanknopingspunten voor verbetering

Als het gaat om interventies tegen extremisme wordt over het algemeen geen onderscheid gemaakt tussen het verspreiden van content, aanzetten tot, ophemelen van of rekruteren voor. Een interventie tegen extremisme heeft doorgaans betrekking op al deze uitingsvormen. Bovendien worden vaak geen maatregelen specifiek tegen extremisme genomen, maar tegen ongewenst gedrag in het algemeen. Daarom, en vanwege het gebrek aan onderzoek naar rekrutering op gaming platforms, is voor beantwoording van deze onderzoeksvraag ruimer gekeken dan alleen naar rekrutering.

Respondent_OM_1 en respondent_inlichtingendienst zeggen niet de illusie te hebben dat extremistische content ooit volledig zal verdwijnen van gaming (gerelateerde) platforms. De focus moet volgens hen meer liggen op het vraagstuk hoe ermee om te gaan. Er ligt desondanks wel een grote verantwoordelijkheid bij meerdere partijen, en zeker bij grote gaming (gerelateerde) platforms met veel gebruikers, om zoveel mogelijk te doen om een veilige omgeving te creëren.[74]

Investeren in maatregelen kan ook vanuit een ander perspectief bekeken worden: als bedrijf kan je hét platform zijn dat wél veilig is. Die investering in veiligheid kan bedrijven ook iets opleveren en dat zien ze volgens respondent_politie_1 en respondent_politie_2 nog niet altijd.

Hieronder worden op basis van ons literatuuronderzoek en de interviews met professionals verschillende mogelijke aanknopingspunten genoemd voor een betere aanpak en concrete maatregelen en interventies die gaming (gerelateerde) platforms kunnen toepassen of verder kunnen intensiveren.

Beter geïnformeerde medewerkers in de game-industrie

Uit focusgroepen, uitgevoerd in opdracht van Take This,[75] blijkt dat medewerkers in de game-industrie zelf vinden onvoldoende voorbereid te zijn om, onder andere, extremisme aan te pakken (Kilmer & Kowert, 2024). Bewustzijn over dit probleem is laag; men weet wel dat (de verspreiding van) extremisme ernstige gevolgen kan hebben, maar beseft niet hoe alomtegenwoordig extremisme is. Zoals eerder benoemd, lijken gaming (gerelateerde) platforms in veel opzichten op sociale media platforms en kunnen de platforms strategieën en middelen inzetten die sociale media platforms al langere tijd gebruiken tegen extremisme. Saltman en Karhili (2024) raden dan ook aan bij deze platforms inspiratie op te doen en waar mogelijk methoden te recyclen.

Tijdens een van de interviews geeft respondent_gamevertegenwoordiger_2 aan dat diens werkgever als oplossing voor dit probleem niet alleen investeert in het opleiden van moderatoren, maar ook in

[74] Jongerenwerker, politie_2.
[75] Een non-profit organisatie die ondersteuning biedt en zich inzet voor mentale gezondheid in de videogame branche.

personeel dat zich bezighoudt met gamedesign en de gebruikers te woord staat zodat zij de vaardigheden en kennis hebben om extremisme te herkennen.

Safety-by-design meer toepassen

In een artikel gaan Kilmer en collega's (2024) in op preventieve strategieën die positief gedrag promoten. Zij benoemen ook dat de inzet van repressieve middelen niet genoeg is, wanneer je een gedragsverandering wil bewerkstelligen. Om die reden stellen zij *social system design*, ook wel *safety-by-design*, maatregelen voor; door bepaalde designkeuzes kan het risico op schade en uitbuiting worden beperkt. Dit is een methode die vooralsnog niet breed wordt ingezet (Saltman & Karhili, 2024). Een voorbeeld hiervan is het belonen van gewenst gedrag door het gebruik van *endorsements* in de game Overwatch. *Endorsement* houdt in dat spelers elkaar na afloop van een ronde een soort "like" kunnen geven als iemand ergens in heeft uitgeblonken. Dit bevordert een positieve omgang tussen spelers.

> *Safety-by-design* houdt in dat tijdens de ontwerpfase van een platform bewust wordt gekozen voor opties die het risico op schade en uitbuiting van gamers beperken.

Door middel van keuzes in gamedesign kun je de mogelijkheden voor ongewenst gedrag beperken. Het gaat dan bijvoorbeeld over het beperken van contactmogelijkheden, zoals het niet hebben van een chatfunctie of deze begrenzen tot vooraf ingestelde berichten. Het zou ook een overweging kunnen zijn maatregelen aan te passen aan de diverse kenmerken van verschillende groepen. Kwetsbare doelgroepen, zoals jonge kinderen, zouden bijvoorbeeld een aangepaste versie van een game kunnen spelen, waarin het niet mogelijk is om contact met vreemden op te nemen via (*voice*) chat of om de optie 'multiplayer' helemaal uit te schakelen (Kilmer et al., 2024). Daarnaast raden de respondenten van het onderzoek aan goed na te denken over de verhaallijn van de videogame. Het voorbeeld dat wordt gegeven door karakters in de game kan namelijk ter inspiratie dienen voor het gedrag van de speler binnen, maar ook buiten de game. Ook waarschuwen zij terughoudend om te gaan met frustratiemechanismen, aangezien een geërgerde gebruiker sneller over de schreef gaat richting andere gebruikers. Een voorbeeld van een frustratiemechanisme is de leeftijdsverificatie op gaming platform Roblox. Het is vereist deze te doorlopen als je als speler gebruik wil maken van communicatiefuncties zoals tekst- en *voice* chat.

Of een bedrijf in staat is *safety-by-design* toe te passen, is afhankelijk van het bewustzijn van de problematiek, de middelen die het bedrijf tot haar beschikking heeft om experts in te huren tijdens de ontwikkelfase en de externe druk om maatregelen te treffen (Kilmer et al., 2024). Daarnaast moet bij dit soort maatregelen niet uit het oog verloren worden dat er een spanningsveld bestaat tussen veiligheid creëren en mogelijkheden bieden voor het ontstaan van een gemeenschap (Kilmer et al., 2024; Saltman & Karhili, 2024).

Ook de middelbare scholieren van groepsgesprek 2 opperden maatregelen tijdens de groepsgesprekken die onderdeel zijn van *safety-by-design*: gaming platforms kunnen de optie afschaffen om mods te bouwen en de optie verwijderen om links te sturen, bijvoorbeeld naar andere (gaming) platforms. Dat laatste zorgt er volgens de deelnemers van groepsgesprek 4 voor dat het moeilijker wordt om de communicatie te verplaatsen naar een omgeving buiten de gaming platforms.

Ook werd in groepsgesprek 5 geopperd om geen globale chat[76] meer te hebben binnen games, alleen privé-chatgroepen waar je met je vrienden in kunt zitten.

Voorlichting

Meer of betere voorlichting vanuit de game-industrie kan zorgen voor meer bewustzijn onder gamers over extremisme en rekrutering in dit kader. Hieronder bespreken drie manieren om voorlichting vorm te geven.

Het inzetten van influencers

Een manier is om gevestigde actoren binnen de sector te vragen aandacht aan het onderwerp te besteden om hun doelgroep te informeren. Deze actoren vervullen bovendien veelal een rolmodelfunctie, waardoor ze extra geschikt zijn aangezien hun doelgroep al naar ze opkijkt. Binnen de wereld van het gamen bestaan al netwerken die benut kunnen worden voor voorlichting: *streamers* en e-sport influencers (EGRN, 2023; RAN, 2021). Zij hebben een groot bereik en een vertrouwensband met de doelgroep. Hierbij moet ervoor gewaakt worden dat influencers blijven bij thema's waar ze zelf gepassioneerd over zijn; een drastische verandering in toon kan ongeloofwaardig overkomen en de achterban achterdochtig maken. Inhakend hierop zal voor elke influencer een aparte aanpak opgezet moeten worden, omdat deze afhankelijk is van zijn/haar interesses (EGRN, 2023).

> Bekende personen binnen de game-wereld, zoals *streamers* en e-sport influencers, kunnen een rolmodel zijn voor jonge gamers en voorlichting geven.

Voorlichting over werkwijzen

Een andere mogelijkheid is het inzetten van voorlichting aan jongeren over gaming gerelateerde rekrutering. Het is van belang een bewuste keuze te maken waarover de voorlichting precies moet gaan. Rea (2022) pleit ervoor de focus te verleggen van de inhoud van online extremisme naar de werkwijzen, zoals de werking van onder andere marketingtechnieken, media-manipulatie strategieën, de werking van tijdlijnalgoritmes en hun invloed op de zichtbaarheid van verschillende narratieven.

Tools: PEGI en ouderlijk toezicht functies

Respondent_Politie_1 is een voorstander van de game-specifieke voorlichting die sommige platforms al bieden richting consumenten. Het PEGI-classificeringssysteem is een handige tool hiervoor vindt respondent_gamevertegenwoordiger_1. Het Pan European Game Information (PEGI) leeftijdsclassificatiesysteem geeft weer vanaf welke leeftijd een game geschikt is, in combinatie met inhoudspictogrammen die waarschuwen voor bepaalde aanstootgevende content in de game. Zo kunnen gebruikers (of ouders/verzorgers) in één oogopslag een idee krijgen van wat hen te wachten staat. Respondent_gamevertegenwoordiger_1 vermoedt dat nog winst te behalen valt bij voorlichting onder ouders. Veel ouders hebben namelijk geen weet van ouderlijk toezicht functies, die vaak wel beschikbaar zijn.

Het bovenstaande werd ook genoemd in de groepsgesprekken met middelbare scholieren. De deelnemers van groepsgesprek 4 raden aan om *parental controls* meer onder de aandacht te brengen. In gesprek 5 wordt besproken dat het voordelig zou zijn om, in lijn met PEGI, voor groepen of games

[76] Globale chat is de algemene chat met iedereen die zich binnen dezelfde server/hub/lobby/etc. bevindt. Dit is een chat waar je vaak automatisch aan deelneemt en waar je de (meeste) andere gebruikers niet kent.

binnen Roblox bijvoorbeeld een waarschuwingslogo te creëren, zodat gamers voordat ze deelnemen beter weten wat ze kunnen verwachten en het ook makkelijker kunnen vermijden.

Weerbaarheid gamers vergroten

In aanvulling op de verschillende maatregelen is het ook belangrijk dat gamers zichzelf kunnen beschermen tegen rekrutering door hun weerbaarheid te vergroten. Recent onderzoek naar weerbaarheid van gamers tegen extremistische ideologieën en rekrutering voor extremisme wijst uit dat een aantal factoren hieraan bijdraagt. Lamphere-Englund en collega's (2025) testten het Building Resilience Against Violent Extremism (BRAVE) framework, dat eerder op offline situaties is toegepast, op gamers. Hieruit blijkt dat gamers een hogere weerbaarheid hebben wanneer ze hun culturele en religieuze identiteit in games kunnen uiten. Een platform kan hier volgens de onderzoekers in de ontwerpfase oog voor hebben en bijvoorbeeld mogelijkheden aanbieden om het uiterlijk van de avatar op cultureel diverse manieren te personaliseren. Een andere factor waar gaming (gerelateerde) platforms op kunnen inspelen, is dat gamers weerbaarder zijn wanneer zij zichzelf sterk maken tegen haat en extremisme. Een platform kan dit faciliteren door eenvoudige rapporteermogelijkheden aan te bieden, community moderatoren te ondersteunen en achter initiatieven tegen haat en extremisme van gamers zelf te staan. Verder werd duidelijk dat gamers ervan profiteren in contact te komen met diverse andere gamers, alhoewel dit in mindere mate voor vrouwelijke gamers lijkt te gelden. Voor hen bleek regelmatig gesprekken aangaan met andere gamers met een andere achtergrond een negatief verband te hebben met weerbaarheid. Lamphere-Englund en collega's theoretiseren dat dit mogelijk te maken heeft met diepgeworteld seksisme of uitsluiting van vrouwen in game-gemeenschappen. Echokamers waar een gebrek aan diversiteit bestaat bevestigen mogelijk dit soort uitsluitende en extremistische denkbeelden. Om deze redenen is het aan te bevelen te investeren in inclusieve game-omgevingen waar personen met diverse achtergronden samenkomen en waar geen echokamers ontstaan.

Deze bevindingen contrasteren met de eerder beschreven opties om interactiemogelijkheden tussen gamers te beperken (zie kopje 'Safety-by-design meer toepassen'). We bespreken dit verder in de slotparagraaf van dit hoofdstuk (5.3).

Moderatie verbeteren

Naast preventieve maatregelen, zoals gamedesign en voorlichting, wordt ook nog te weinig ingezet op reactieve methoden, zoals moderatie en speler-gebaseerde strategieën (Carvalho, 2025; Kilmer et al., 2024; Lamphere-Englund et al., 2023; Wells et al., 2023). De door ons geïnterviewde professionals zijn het eens met het idee dat heldere huishoudelijke regels de basis vormen voor proportionele en effectieve handhaving. Zij benadrukken hierbij dat het wel van belang is ook daadwerkelijk te handhaven en dat dit nog lang niet altijd gebeurt.[77] Hieronder bespreken we vier vormen van moderatie om de handhaving te verbeteren.

Aanpasbaarheid van woordenlijsten en meer moderatiecapaciteit creëren

Het meest voorkomende moderatie-instrument is het inzetten van woordenlijsten met verboden termen in combinatie met detectiesoftware. Echter, dit op het oog simpele instrument werkt nog niet optimaal, zoals we in paragraaf 4.2 ook al beschreven. Dat de automatische systemen nog niet altijd even accuraat zijn, is bekend bij respondent_toezichthouder en respondent_inlichtingendienst. Een woordenlijst snel kunnen aanpassen, wordt door geïnterviewde professionals als van uiterst belang

[77] Jongerenwerkorganisatie_2, jongerenwerker, politie_2, gamevertegenwoordiger_2, inlichtingendienst.

> Gaming platforms moeten inzetten op genoeg menselijke moderatie, ondersteund door geautomatiseerde systemen die op de taal en context zijn toegespitst en *up-to-date* zijn.

gezien om effectief te kunnen modereren.[78] Het overgrote deel van de professionals benoemt in de interviews dat ontwikkelingen op het gebied van AI hard nodig zijn. AI kan ingezet worden om de enorme hoeveelheden aan data te verwerken die op menselijke kracht niet behapbaar zijn. Een obstakel blijft dat, zelfs met goed werkende ondersteuning van AI, het nodig zal zijn om constant moderatieprocessen te blijven vernieuwen, omdat kwaadwillende gebruikers hun werkwijze ook continu doorontwikkelen.[79] Daarnaast zijn meer menselijke moderatoren nodig. Menig respondent in de interviews pleit ervoor om meer menselijke moderatoren in dienst te nemen.[80]

Opvolging na melding onwenselijk gedrag

Een rapporteersysteem wordt ingezet om gamers de mogelijkheid te geven melding te maken van overtredingen van de gedragsregels. Hierbij geven de respondenten van de eerdergenoemde focusgroepen aan dat het belangrijk is dat gebruikers het gevoel hebben dat de meldingen ook worden opgepakt. Anders stoppen ze met rapporteren (Kilmer et al., 2024). Bovendien kan feedback op de melding de kwaliteit en frequentie van meldingen in de toekomst verbeteren. Daarnaast benadrukken ze dat bij het opleggen van maatregelen snel en duidelijk gecommuniceerd moet worden richting de overtreder en dat trapsgewijze interventies het effectiefst zijn om recidive te beperken (Kilmer et al., 2024; Saltman & Karhili, 2024). De effectiviteit van het maken van meldingen van onwenselijke content of onwenselijk gedrag wordt wisselend beoordeeld in de interviews. Geïnterviewde gamevertegenwoordigers geven het belang aan van gebruikers die meldingen maken,[81] maar aan de andere kant benoemt respondent_politie_2 dat in haar ervaring meldingen niet altijd worden opgepakt door de platforms.

Meer monitoren, frustreren en recidivisten weren

Verbeteringen in moderatie zijn, volgens respondent_politie_1, vooral terug te zien in terugdringing van de termijn dat extremistische content online staat. De respondent ziet hier in de laatste jaren een stijgende lijn in effectieve moderatie op de meest populaire gaming (gerelateerde) platforms. Frustreren en ongewenst gedrag zo moeilijk mogelijk maken, net zolang tot daders verplaatsen naar een ander platform, is volgens hem de enige effectieve aanpak. Dat moet vervolgens op andere platforms herhaald worden tot ze op de *fringe*-platforms terechtkomen, waar ze minder bereik hebben.[82]

Respondent gamevertegewoordiger_1 is positief over de aanpak bij diens platform, dat meer en meer inzet op verstoring van (onder andere) extremisme. Door bepaalde groepen gebruikers te monitoren en recidivisten te weren, proberen zij hun platform veiliger te maken. Via contact met inlichtingenorganisaties en onderzoekers verkrijgt het platform waardevolle informatie over activiteiten op hun platform. Respondent_gamevertegenwoordiger_2 legt uit dat recente wetgeving, zoals de DSA, richtlijnen biedt omtrent het delen van informatie met opsporingsinstanties. Zoals

[78] Jongerenwerkorganisatie_1, politie_1, toezichthouder, jongerenwerker, politie_2, gamevertegenwoordiger_4.
[79] Politie_1, toezichthouder, gamevertegenwoordiger_4.
[80] OM_1, jongerenwerkorganisatie_2, jongerenwerker, politie_2.
[81] Gamevertegenwoordiger_1, gamevertegenwoordiger_2.
[82] Politie_1, jongerenwerker.

eerder benoemd, is het van belang de duur te verkorten dat extremistische content online staat en te focussen op het uitschakelen van netwerken in plaats van individuele gebruikers.[83]

Tegengaan borderline content

Naast expliciet verboden gedrag is er nog een andere categorie, die Saltman en Karhili (2024) het publiceren van borderline content noemen. Alhoewel een universele definitie van dit begrip nog niet bestaat, wordt content bedoeld waarmee opzettelijk de (wettelijke) grens wordt opgezocht en daar net niet overheen wordt gegaan (Van Ginkel et al., 2026). Het tegengaan van deze *legal yet harmful* content is daardoor gecompliceerd. Ook hier wordt humor ingezet om de ware intentie te verhullen (Van Ginkel et al., 2026). Saltman en Karhili (2024) raden aan positieve interventies in te zetten tegen borderline content. Gedacht kan worden aan voorlichting en frictie, bijvoorbeeld in de vorm van het actief inzetten van tegengestelde perspectieven om het ontstaan van echokamers te voorkomen.

Meer samenwerking tussen gamebedrijven en met opsporingsinstanties

Een terugkerend onderwerp in de literatuur en de gesprekken met professionals is de noodzaak van samenwerking en de winst die daarmee te behalen is (Kilmer & Kowert, 2024; Lamphere-Englund et al., 2023; Saltman & Karhili, 2024). Bij gaming platforms wordt weliswaar steeds meer gewerkt aan maatregelen en kennisverwerving, maar de bevindingen worden onderling vaak alleen tegen betaling, of simpelweg niet, gedeeld. Met name voor kleine of zelfstandige gamestudio's vormt dit een groot obstakel, aangezien zij niet de middelen of infrastructuur hebben om zelf geavanceerde tools te ontwikkelen (Kilmer & Kowert, 2024). Daarnaast concluderen Kilmer en Kowert (2024) dat een effectieve aanpak slechts beperkte impact kan hebben wanneer deze geïsoleerd op één platform wordt ingezet, terwijl de meeste gamers meerdere games spelen en gedrag van het ene platform meenemen naar het andere. Daar komt bij dat een toename van maatregelen op het ene platform een verschuivingseffect kan hebben naar het volgende platform (Lamphere-Englund et al., 2023). Oftewel; een effectieve aanpak moet platformoverstijgend zijn. Hieronder bespreken we vier manieren om de samenwerking te verbeteren.

Meer holistische aanpak nodig

Dat alle soorten platforms met elkaar verbonden zijn, leidt ertoe dat iedereen van elkaar afhankelijk is wat betreft de aanpak. Er is volgens respondent_politie_1 behoefte aan een integrale, holistische aanpak (in paragraaf 6.1 gaan we dieper in op wet- en regelgeving op dit vlak). Respondent_gamevertegenwoordiger_4 legt uit dat het platform waarvoor hij werkzaam is, evenals andere bedrijven, de aandacht aan het verplaatsen is van reguliere contentmoderatie naar een moderatiestijl die focust op gedrag. Het idee is om bepaalde gedragingen te signaleren die erop zouden kunnen wijzen dat iemand aan het radicaliseren is en hen door te verwijzen naar gepaste hulpverlening. Voorbeelden van zulk gedrag zijn het aanmoedigen van andere gebruikers om te deplatformen,[84]

> Platforms zijn tot op zekere hoogte van elkaar afhankelijk in hun aanpak vanwege de hoge mate van interconnectiviteit.
>
> Een effectieve aanpak moet daarom platformoverstijgend zijn. Gedacht kan worden aan het onderling uitwisselen van moderatietools, *hash*-lijsten en inlichtingen, maar ook aan informatiedelen met opsporingsinstanties.

[83] Politie_1.

[84] Deplatformen is het verplaatsen van het ene platform naar een ander platform.

het op niet toegestane wijze je identiteit verbergen of het praten over het uitwisselen van financiële middelen voor producten of diensten.[85]

Middelen/tools delen onderling

Samenwerking heeft veel voordelen. Om te beginnen, kan het effect van verschillende middelen worden versterkt door deze te delen. Hierbij kan gedacht worden aan beeldherkenningstechnologieën, geautomatiseerde tekstscanners en strategische netwerkverstoringen (Saltman & Karhili, 2024). Hetzelfde geldt voor het delen van verboden-woordenlijsten en *hash-lijsten*. Dit laatste is een methode van afbeelding-/videoherkenning waarbij mediabestanden een unieke codenaam krijgen, bestaande uit een getallenreeks. Wanneer een mediabestand vervolgens is aangemerkt als verboden kan het preventief gesignaleerd en onderschept worden wanneer iemand het opnieuw probeert te delen. Het Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) is een organisatie die het delen van dit soort lijsten faciliteert ('GIFCT's Hash-Sharing Database', z.d.).

Transparantie

In het kader van transparantie raden Rosenblat en Barret (2023) aan om bedrijven, naast dat ze nu al periodiek rapporten uitbrengen omtrent de aanpak van extremisme, te verplichten een gemakkelijk meldsysteem te hanteren. Minimumvoorschriften op industrieniveau en grondige handhaving daarvan kunnen bijdragen aan een integrale aanpak (Kilmer et al., 2024; Rosenblat & Barret, 2023), die, zoals eerder benoemd, noodzakelijk is voor een effectieve bestrijding.

Samenwerking tussen platforms en statelijke actoren

Ook de geïnterviewde professionals onderstrepen de noodzaak van samenwerking. Respondenten werkzaam bij het OM benadrukken hierin de samenwerking tussen platforms en opsporing. Momenteel ervaren zij dat het nakomen van vorderingen lang kan duren, zeker internationaal gezien.[86] Volgens de professionals uit de interviews kunnen de platforms door onderlinge samenwerking nog veel vooruitgang boeken, bijvoorbeeld in de strijd tegen netwerken. Nu is de gekozen aanpak vaak afhankelijk van het land van vestiging van het platform, welke wetgeving van toepassing is, verschillende perspectieven op privacy en moderatie en wie de eigenaar van het platform is. Grote onderlinge verschillen frustreren de effectiviteit van potentieel goede maatregelen.

Qua verdere samenwerking kan gedacht worden aan het gezamenlijk aan banden leggen van het doorlinken naar andere platforms en het delen van hash-lijsten, inlichtingen en instrumenten.[87] Volgens respondent gamevertegenwoordiger_2 is alle reeds bestaande (internationale) samenwerking tussen gaming (gerelateerde) platforms, overheden en andere partijen een goede basis die de komende jaren nog verstevigd kan worden.

5.2 Onderzoek naar interventies op gaming (gerelateerde) platforms en effectiviteit

Effectiviteitsonderzoek naar preventieve interventies die zich specifiek richten op rekrutering heeft nog niet plaatsgevonden. Breder genomen blijkt uit de verkennende literatuurstudie dat tot op heden ook interventies tegen extremisme op gaming (gerelateerde) platforms nog maar weinig zijn getest op effectiviteit (Saltman & Karhili, 2024). Hieronder beschrijven we de eerste bevindingen uit de

[85] Gamevertegenwoordiger_4.
[86] OM_1, OM_2.
[87] Politie_1, gamevertegenwoordiger_1, gamevertegenwoordiger_2.

literatuurstudie. In de interviews en groepsgesprekken konden de respondenten vanwege een gebrek aan ervaring met, of kennis van, het onderwerp hier geen uitspraken over doen.

Moderatie

Zoals eerder in dit hoofdstuk beschreven, is de algemene consensus dat moderatie nu te gebrekkig of slecht wordt uitgevoerd (zie ook paragraaf 5.1). Onderzoek naar de effectiviteit van moderatie en het verwijderen van accounts tegen rekrutering voor extremisme op gaming platforms is echter schaars. Wel is de effectiviteit al onderzocht op algemeen ongewenst gedrag. Kowert en collega's (2022) hebben bijvoorbeeld onderzoek gedaan naar de effectiviteit van moderatie en community richtlijnen op het gaming platform Minecraft. Aan de hand van anonieme chatgegevens en moderatie-data van drie Minecraft servers vonden zij dat moderatie, zoals het (tijdelijk) verwijderen, waarschuwen of opleggen van een communicatieverbod, een effectieve methode is om ongewenst gedrag te verminderen. Tijdelijke *bans* waren het meest effectief, met een daling van 93% in haat en 85% in toxisch gedrag. De server met de meest uitgebreide community richtlijnen had het minste last van ongewenst gedrag, wat volgens deze onderzoekers de suggestie wekt dat richtlijnen een positieve impact hebben. Deze bevindingen moeten ietwat genuanceerd worden; er werd namelijk geen significant effect van moderatie gevonden op de lange termijn. Kowert en collega's (2022) signaleren bovendien een normalisatie van extreem taalgebruik op gaming platforms in hun onderzoek. Termen die origineel gebruikt werden door extremisten zijn nu ook gangbaar onder het brede publiek op gaming platforms. De aanbeveling is om te blijven investeren in actieve, effectieve menselijke moderatie en community richtlijnen.

> Er bestaat nog een grote lacune aan onderzoek naar de effectiviteit van interventies op gaming platforms.
>
> Op basis van een beperkt aantal studies lijkt het (tijdelijk) verwijderen, waarschuwen of opleggen van een communicatieverbod op de korte termijn te werken. Van counter-narratieven is nog onduidelijk of ze effectief zijn. Men weet wel dat ze gericht ingezet moeten worden.

Zoals eerder genoemd, zorgt strenge handhaving van regels omtrent extremisme en terrorisme op het ene platform voor een verplaatsing naar het volgende platform. Als genoeg gaming platforms effectief beleid voeren, kan het gebeuren dat extremisten en terroristen hun toevlucht zoeken op het darkweb in plaats van het toegankelijke reguliere internet. Dit observeerden Moore en Rid (2016) aan de hand van een bericht van een jihadistische groep. Zij lieten hun volgers weten te verplaatsen naar het darkweb, omdat elk nieuw domein dat zij opstelden meteen verwijderd werd. Dit laat zien dat moderatie een effectief middel kan zijn.

Afgaande op het onderzoek van Moore en Rid (2016) is het belangrijk dat alle (*mainstream*) platforms effectief modereren. Het verplaatsen tussen *mainstream* platforms is namelijk onwenselijk vanwege het grote bereik van deze platforms. Daarentegen zou de verplaatsing naar onbekendere platforms of zelfs het darkweb betekenen dat extremisten en terroristen minder makkelijk en op minder grote schaal contact kunnen leggen met anderen. Weliswaar betekent deze verplaatsing niet dat extremistische en terroristische groepen of individuen verdwijnen, maar dan hebben ze minder toegang tot het grote publiek dat zich op gaming (gerelateerde) platforms bevindt.

Counter-narratieven

Een methode waarvan nog onduidelijk is of deze effectief is, is het verspreiden van counter-narratieven (Yunus, 2022; Stoeldraaijers et al., 2024). Het idee is om een tegengeluid te bieden aan extremistische ideologieën. Zoals bij veel contraterroristische interventies is de effectiviteit van

counter-narratieven moeilijk vast te stellen. Een belangrijk struikelblok bij counter-narratieven is dat het geen gerichte interventie betreft; het is onnavolgbaar of de boodschap bij de doelgroep terechtkomt. Daarnaast is onbekend of de boodschap effectief is (Rosand & Winterbotham, 2019). Er zijn zelfs aanwijzingen dat counter-narratieven averechts kunnen werken bij *at-risk* personen voor extremisme (Bélanger et al., 2020; Eerten et al., 2017). Ze kunnen een bevestiging van het bestaande denkbeeld veroorzaken. Dit is positief bij personen die negatief naar extremisme kijken, maar bij de *at-risk* populatie niet. Daarom pleitten Eerten en collega's (2017) voor de inzet van op maat gemaakte counter-narratieven als preventieve interventie. Een individu dat bijvoorbeeld op zoek is naar verdieping van het geloof reageert niet op dezelfde elementen als iemand die op zoek is naar connectie. Bovendien moet de boodschapper geloofwaardig overkomen naar de doelgroep. Eerten en collega's (2017) raden aan voormalige extremisten, slachtoffers van geweld, peers, familie en belangrijke leden uit de gemeenschappen hiervoor in te zetten.

Een manier om ongerichte verspreiding van counter-narratieven op te lossen, is om deze alleen nog maar gericht in te zetten, zoals bij de *ReDirect* methode. Deze in 2015 ontwikkelde methode leidt personen die extremistische zoektermen gebruiken met behulp van gerichte advertenties om naar counter-narratieve content. Op deze manier wordt de interventie doelgericht ingezet. Dit zou ook op gaming platforms toegepast kunnen worden. Evaluaties laten zien dat de doelgroep daadwerkelijk interacteert met de advertenties (Greer & Ramalingam, 2020). In een periode van acht weken bereikte de campagne bijna 321.000 unieke individuen en keken zij in totaal ruim een half miljoen minuten naar de interventiecontent. Echter, of personen die de interventie ondergaan ook deradicaliseren of ervan weerhouden worden te radicaliseren, is niet bekend (Helmus & Klein, 2018). Het is dus belangrijk dat de effectiviteit van deze gerichte verspreiding van counter-narratieven nog verder wordt onderzocht.

5.3 Tot slot

In dit hoofdstuk hebben we de rol van gaming (gerelateerde) platforms in de aanpak van rekrutering voor extremisme uitgelicht, hun handelingsperspectieven besproken en welke interventies effectief kunnen zijn.

Uit de verkennende literatuurstudie, interviews en groepsgesprekken bleek dat gaming (gerelateerde) platforms op dit moment al maatregelen nemen zoals (menselijke) contentmoderatie, het waarschuwen en verwijderen van gebruikers en het oppakken van meldingen, maar dat deze qua effectiviteit nog niet afdoende zijn. Allereerst is het wenselijk dat medewerkers op alle niveaus binnen de gaming industrie beter geïnformeerd zijn over, en in staat zijn om, rekrutering en extremisme te herkennen. Daarnaast zullen bedrijven moeten inzetten op het verbeteren van moderatiesystemen. Bijvoorbeeld door een actuele woordenlijst bij te houden en meer moderatiecapaciteit te creëren. Het is daarbij van belang dat deze systemen frequent worden bijgewerkt en zijn toegespitst op de taal en context. Ook moeten bedrijven meldingen van onwenselijk gedrag beter opvolgen en investeren in een aanpak tegen borderline content. Omdat het voorliggende probleem platformoverstijgend is, zal een effectieve aanpak dat ook moeten zijn. Dat wil zeggen, een effectieve aanpak ontstaat door via intensieve samenwerking tussen bedrijven onderling één lijn te trekken in het tegengaan van onwenselijk gedrag. Verder draagt nauwe samenwerking met statelijke actoren en transparantie over de inspanningen tegen extremisme op de gaming (gerelateerde) platforms hieraan bij. Als mogelijk gevolg hiervan wordt het minder aantrekkelijk om aanwezig te zijn op dergelijke platforms en zullen extremisten zich misschien verplaatsen naar plekken als het darkweb, die minder toegankelijk zijn voor het grote publiek en waar zij dus minder impact hebben. Vanaf het begin van het designproces

tot na het uitbrengen van een game of platform draagt een bedrijf de verantwoordelijkheid om de veiligheid van haar gebruikers zoveel mogelijk te waarborgen. Dit kan gedaan worden aan de hand van *safety-by-design* principes en begint met het ontwerpen van een omgeving die positieve interacties tussen gebruikers bevordert en negatieve ontmoedigt. Na het publiceren van een gaming (gerelateerde) platform zijn het de platforms die met behulp van een moderatiesysteem interacties tussen gebruikers kunnen monitoren om ongewenst gedrag tegen te gaan. Ook kwam naar voren dat gaming (gerelateerde) platforms kunnen bijdragen aan meer bewustwording onder hun gebruikers en ouders/verzorgers, bijvoorbeeld door meer aandacht te besteden aan het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI of aan de ouderlijk toezicht-functies die hun platform aanbiedt.

Uit onze bevindingen komt ook naar voren dat er een tegenstrijdigheid lijkt te bestaan tussen enerzijds de interacties tussen gamers beperken in het kader van veiligheid en anderzijds contacten bevorderen om de weerbaarheid van gamers te verhogen. Daarnaast bestaat er, zoals eerder genoemd, een spanningsveld tussen veiligheid bieden en mogelijkheden creëren voor het ontstaan van een gemeenschap. Afgaande op de verschillende deelonderzoeken moet worden gezocht naar een manier om positieve contacten te bevorderen (bijvoorbeeld het uitdelen van *endorsements* aan andere gamers) en negatieve contacten te ontmoedigen (bijvoorbeeld standaard spelen met gamers die je al kent in plaats van met onbekenden). Er moet dus vooral worden gekeken naar het reguleren van contactmogelijkheden in plaats van interacties tussen gamers helemaal vrijlaten of inperken.

Om een effectieve aanpak te formuleren, is kennis vereist over de effectiviteit van maatregelen. Tot op heden is hier weinig onderzoek naar gedaan en het onderzoek dat is gedaan, richt zich met name op de effectiviteit van moderatie. Recent is het inzetten van videogames als preventiemiddel tegen extremisme een veelbelovende interventie gebleken die aanvullend onderzoek behoeft (zie paragraaf 6.1). Toekomstig onderzoek moet uitwijzen of het gericht verspreiden van counter-narratieven effectief is tegen extremisme en terrorisme.

6. Handelingsperspectieven voor de overheid en andere partijen

De gaming sector, waaronder gaming (gerelateerde) platforms, is niet de enige partij die een verantwoordelijkheid draagt in de strijd tegen rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms. Ook de overheid en haar ketenpartners, scholen, ouders en jongeren dienen oog te hebben voor dit fenomeen en zich in te zetten voor een effectieve bestrijding ervan. In dit hoofdstuk zetten we eerst de handelingsperspectieven voor overheden en andere partijen, zoals scholen, ouders en jongeren (paragraaf 6.1) uiteen. Vervolgens bespreken we inzichten verkregen uit bestaande preventiebenaderingen voor online rekrutering en andere typen criminaliteit (paragraaf 6.2) en tot slot behandelen we mogelijke aanvullingen op de Versterkte Aanpak Online (VAO) (paragraaf 6.3).

6.1 Handelingsperspectieven

Uit de verkennende literatuurstudie komt naar voren dat een betere bestrijding van online extremisme, door de overheid en andere partijen kan bestaan uit: verantwoordelijkheid verduidelijken, wet- en regelgeving beter handhaven en de inzet op bewustwording en weerbaarheid vergroten. De bevindingen uit de literatuur hebben betrekking op extremistische content op gaming (gerelateerde) platforms en zijn niet toegespitst op rekrutering. In wat nu volgt, gebruiken we de inzichten uit de literatuur als basis en vullen deze aan met bevindingen uit de interviews met professionals, de groepsgesprekken met middelbare scholieren en de expertmeeting.

Verantwoordelijkheid verduidelijken

Een belangrijk startpunt als het gaat om handelingsperspectieven is de vraag wie verantwoordelijk is voor de aanpak van rekrutering en, breder, het tegengaan van extremisme en terrorisme. Uit het vorige hoofdstuk werd al duidelijk dat hier discussie over bestaat. Volgens Tio en Kruger (2022) is het cruciaal dat tech- en mediabedrijven hun verantwoordelijkheid nemen in de strijd tegen online extremisme dat wordt gefaciliteerd via gaming platforms. Zoals een vertegenwoordiger van de game-industrie in het onderzoek van Kilmer en Kowert (2024) benoemt, hebben marktleiders de mogelijkheid om de gameculturen te beïnvloeden, maar dan moeten ze dat wel willen. Druk vanuit overheden kan een motiverende factor zijn voor bedrijven om te gaan investeren in het tegengaan van extremisme (Tio & Kruger, 2022), maar dat gebeurt onvoldoende (Lamphere-Englund et al., 2023; Wells et al., 2023). Zoals in het vorige hoofdstuk al werd beschreven, kunnen minimumvoorschriften op industrieniveau en grondige handhaving daarvan bijdragen aan een integrale aanpak (Kilmer et al., 2024; Rosenblat & Barret, 2023). Een recent voorbeeld van de handhaving van contraterrorisme wetgeving is een gezamenlijke actiedag onder leiding van Europol van acht Europese landen, waaronder Nederland. Samen hebben zij ruim 6.500 links naar jihadistische, rechtsextremistische, terroristische, racistische en xenofobische content verwijderd (Europol, 2025b).

> Op dit moment is het onduidelijk wie verantwoordelijk is voor de aanpak van rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms voor extremistische doeleinden en, breder, onwenselijk gedrag. Overheidsinstanties, gaming (gerelateerde) platforms en ontwikkelaars, scholen, ouders en jongeren hebben alle een rol te vervullen en dit moet worden geconcretiseerd.

Ook bij alle vijf de groepsgesprekken met middelbare scholieren worden de gaming bedrijven/developers en beheerders/producenten genoemd als (mede)verantwoordelijken. In groepsgesprekken 3, 4 en 5 wordt ook benoemd dat er een verantwoordelijkheid ligt bij gamers zelf. Sommige deelnemers van de groepsgesprekken voelden zelf ook een verantwoordelijkheid om jongere familieleden te beschermen. Respondent_2 zegt daarover: "Toen mijn nichtje zo'n laptop kreeg, dacht ik van okay. En toen zei ze 'ik ga meteen Roblox downloaden.' En ik dacht wow wel even uitkijken." Een andere respondent geeft aan:

> "Nou, mijn neefje (…) hij gamet echt ook heel vaak. En hij kwam eens een keer in de verkeerde groepen terecht, online ook. Dus zijn moeder deed er niks aan. Gewoon helemaal niks. Dus ik moest er zelf achteraangaan. Dus ik ging met hem praten en ik gaf hem een spel. Dat was best wel duur. En toen stopte hij er ook gewoon mee. "(Respondent_4).

Sommige deelnemers van de groepsgesprekken zijn terughoudend in het aanwijzen van de overheid als (mede)verantwoordelijke, uit angst dat games dan misschien worden verbannen[88] of moeten worden aangepast waardoor ze minder leuk worden.[89] De overheid zou via bijvoorbeeld Europese samenwerking druk kunnen zetten op gamebeheerders en gamedesigners om maatregelen te nemen. Gedeelde verantwoordelijk werd ook genoemd en het beste samengevat in de volgende quote:

> "Het platform zelf natuurlijk ook, want ja maar dat is wel heel lastig want het platform wil natuurlijk niet mensen verliezen en het is ook best wel lastig om überhaupt [alles] te kunnen controleren. Dus ja je zou ook kunnen zeggen, ik denk dat verantwoordelijkheid wel veel bij de personen zelf ligt die dat soort dingen verspreidt, maar ook heel erg bij ouders en misschien ook wel een beetje bij overheid, dat de overheid iets meer bewustwording bij ouders creëert." (Respondent_13)

De geïnterviewde professionals benadrukken dat de druk om goede moderatiesystemen te onderhouden van bovenaf moet worden opgelegd. Bijvoorbeeld druk die wordt uitgeoefend door de Nederlandse overheid, de Europese Unie of een wereldwijde alliantie.

Wet- en regelgeving

Naast de Mediawet in Nederland (Mediawet 2008, 2008), waarin maatregelen aangaande onder andere haatzaaien en oproepen tot geweld worden geadresseerd, geldt sinds 2021 ook EU-verordening 2021/784 (Regulation (EU) 2021/784, 2021). Deze verordening ziet toe op het tegengaan van de verspreiding van terroristisch materiaal online. Daarnaast schrijft deze verordening onder andere voor dat bedrijven, waaronder gaming (gerelateerde) platforms, duidelijke gebruikersvoorwaarden moeten hebben en jaarlijks een transparantieverslag moeten uitbrengen. Daarin moeten zij, onder andere, beschrijven welke maatregelen zij hebben genomen en hoeveel materiaal zij hebben verwijderd. De EU-verordening is in Nederland geïmplementeerd met de invoering van de uitvoeringswet verordening Terroristische Online-Inhoud (TOI). Vanuit deze wetgeving is de Autoriteit online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal (ATKM) opgericht, die belast is met het identificeren en ontoegankelijk laten maken van online terroristisch materiaal (Wet TOI, 2024). Middels verwijderbevelen handhaaft de ATKM de verplichting van bedrijven om terroristische content binnen één uur te verwijderen (ATKM, z.d.).

[88] Groepsgesprek 2.
[89] Respondent_11.

> Het bestaande netwerk aan wet- en regelgeving om online schadelijk gedrag aan te pakken is vrij uitgebreid met de DSA, Wet TOI en algemeen geldende richtlijnen omtrent mensenrechten. Er moet primair meer worden ingezet op de handhaving van bestaande wet- en regelgeving in plaats van op de ontwikkeling van nieuwe wet- en regelgeving.

Sinds 2024 is in de gehele EU ook de digitale dienstenverordening van kracht geworden, beter bekend onder de Engelse afkorting DSA (Digital Services Act). De DSA is bedoeld om alle online tussenhandeldiensten[90] eraan te houden de grondrechten van hun gebruikers te beschermen en een veilige, voorspelbare en betrouwbare online omgeving te creëren. De verordening schrijft bijvoorbeeld contentmoderatie voor ten aanzien van illegale content en verplicht aanbieders tot het inrichten van een meldpunt voor gebruikers (Regulation (EU) 2022/2065, 2022). Actoren zoals de Autoriteit Consument & Markt (ACM) en de Europese Commissie (EC) handhaven de DSA. Zo is de EC verantwoordelijk voor de naleving van de DSA door *Very Large Open Platforms* (VLOPs) die in de EU gevestigd zijn. Zij houdt toezicht op de handhaving van aanvullende verplichtingen die van toepassing zijn op de grootste platforms en zoekmachines (*De wet inzake digitale diensten | De digitale toekomst van Europa vormgeven*, z.d.). De ACM is in Nederland aangewezen als toezichthouder en digitaledienstencoördinator voor de DSA (Autoriteit Consument & Markt, 2025). In 2025 heeft de autoriteit in dit kader een samenwerkingsprotocol ondertekend met elf organisaties, waaronder ATKM, de Autoriteit Persoonsgegevens (AP), het OM en de politie (Autoriteit Consument & Markt, 2025). Elk van deze organisaties houdt op haar eigen manier toezicht op naleving van de DSA waarbij het samenwerkingsprotocol zorgt voor een efficiënte onderlinge samenwerking. De instanties hebben afgesproken elkaar te ondersteunen en ook gegevens en inlichtingen met elkaar te delen indien dit wettelijk gezien tot de mogelijkheden behoort (Autoriteit Consument & Markt, 2025). Daarnaast zijn bijvoorbeeld ook de Expertise-unit Sociale Stabiliteit (ESS) van het ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid (SZW) en de NCTV, in samenwerking met gemeenten, betrokken bij de preventie van (online) radicalisering en in het geval van de NCTV bij de bestrijding van online (gewelddadige) extremisme en terrorisme. Daarnaast zet op Europees niveau de EU Internet Referral Unit (IRU) van Europol zich bijvoorbeeld in tegen de verspreiding van terroristische en gewelddadig extremistische propaganda online.

Ten aanzien van de uitvoeringswet DSA wordt in een advies van de minister onder de aandacht gebracht dat deze verordening mensenrechtenbescherming deels bij private partijen neerlegt. Het advies luidt dat bedrijven hiervoor meer handvatten aangereikt moeten krijgen wat betreft de praktische invulling (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2024). Respondent_gamevertegenwoordiger_2 stelt daarnaast een toevoeging voor aan de huidige wetten omtrent moderatie. Momenteel kunnen bedrijven een concurrentienadeel ervaren als zij bijvoorbeeld een bepaald percentage aan arbeidskrachten inzetten voor de contentmoderatie terwijl andere bedrijven minder of geen arbeidskrachten inzetten. Het voorstel gaat om het invoeren van een vastgesteld minimum dat elk bedrijf moet investeren in veiligheid op diens platform. Zo ontstaat een gelijk speelveld. Hierbij moet, zoals de gamevertegenwoordiger[91] benoemt, niet uit het oog verloren worden dat bedrijven van verschillende formaten niet altijd dezelfde middelen ter beschikking hebben om hierin te investeren.

[90] Een tussenhandeldienst is een online dienst die content van gebruikers doorgeeft, opslaat of verspreidt (Autoriteit Consument & Markt, z.d.).
[91] Respondent_gamevertegenwoordiger_2.

Handhaving

Het bovenstaande toont aan dat er al verschillende wet- en regelgeving is, maar uit meerdere deelonderzoeken komt naar voren dat de handhaving onvoldoende plaatsvindt. In het rapport "Online Ontspoord" van het Rathenau Instituut (2021) over online schadelijk en immoreel gedrag wordt overheden bijvoorbeeld aangeraden bedrijven verantwoordelijk te stellen voor wat er op hun platform plaatsvindt. Zij faciliteren immers het onwenselijke gedrag via hun platforms en de afgelopen tijd is gebleken dat zelfregulatie onvoldoende effectief is (Rathenau Instituut, 2021). Het rapport raadt aan bedrijven publiekelijk te vermanen bij slecht, maar ook bij goed optreden. De publieke druk die op deze manier wordt opgebouwd, zou een extra reden zijn voor bedrijven om verantwoordelijkheid te nemen.

Hierboven is kort aan bod gekomen dat een grote verscheidenheid aan (inter)nationale organisaties zich bezighoudt met de handhaving van wetten rondom moderatie van extremistische en terroristische content. In het kader van het huidige onderzoek is gesproken met een aantal van de Nederlandse actoren, te weten de politie, het OM en een inlichtingendienst. De geïnterviewde professionals geven aan dat er voor een effectieve handhaving van de bestaande wet- en regelgeving genoeg personeel en kennis beschikbaar moet zijn. Sommige respondenten benoemen dat de nationale politie kampt met een personeelstekort.[92] Hierdoor is er te weinig (gespecialiseerd) personeel beschikbaar om alle zaken uit het complexe online domein op te pakken.[93] Dit merken de professionals ook in de praktijk met betrekking tot extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms. Met name de (contra-)terrorisme, extremisme en radicalisering-teams en open source intelligence-teams zouden profiteren van meer personeel benadrukt respondent_politie_2.

Het onderwerp van wetgeving en de handhaving daarvan kwam ook terug in groepsgesprekken met middelbare scholieren. Verschillende middelbare scholieren uit groepsgesprek 1 geven aan dat het belangrijk is om soms, zoals respondent 2 het verwoordt, "de wet erbij te betrekken". Respondent 1 zegt bijvoorbeeld het volgende:

> "Ik denk dat vooral gewoon de games waar het juist gevaarlijk wordt, zoals bijvoorbeeld Roblox, waar je echt gewoon in gevaarlijke zones komt, dat je dan gewoon de wet erbij moet trekken. Want ik bedoel overduidelijk boeit het de baas van de game ook niet. (…) Iedereen weet dat het fout is, alleen de baas niet. Dus ja, dan moet je gewoon wettelijk iets eraan doen. Je kan er verder niet heel veel meer aan doen." (Respondent_1).

Deelnemers van groepsgesprek 2 zijn tegen het helemaal afschaffen van een gaming platform waar onwenselijk gedrag plaatsvindt, want dat is oneerlijk voor de mensen die wel gewoon gamen. Dat zien zij dus niet als oplossing. Daarnaast moet ook rekening gehouden worden met de balans tussen het voorkomen van bijvoorbeeld *hate speech* en de vrijheid van meningsuiting vinden de deelnemers van groepsgesprekken 1 en 3.

Omdat het internet grensoverschrijdend is, is Nederland tot op zekere hoogte aangewezen op internationale ondersteuning voor de handhaving vertelt respondent_politie_2. Het is bijvoorbeeld voor de Nederlandse autoriteiten ingewikkeld, en in sommige gevallen niet haalbaar, een server buiten Nederland offline te halen of personen die in het buitenland verblijven te vervolgen. Men moet zich wel realiseren dat samenwerking op (inter)nationaal niveau een lang proces is, terwijl het

[92] OM_1, Politie_2.
[93] OM_1, politie_2, gamevertegenwoordiger_2.

onderwerp razendsnel kan veranderen.[94] Respondent_jongerenwerker heeft de ervaring dat lokale samenwerking daarentegen veel flexibeler is.

Inzetten op bewustwording en weerbaarheid

Bewustwording over wat gamers, en vooral jonge gamers, online kunnen tegenkomen, is een terugkerend thema in de verschillende deelonderzoeken. Voor jongeren is het belangrijk om op de hoogte te zijn van risicofactoren, gedragsindicaties van rekrutering en hoe het rekruteringsproces (op gaming platforms) in zijn werk gaat (Europol, 2025c).

> De overheid en andere partijen zullen een belangrijke rol moeten vervullen in het creëren van meer bewustwording en weerbaarheid onder kwetsbare doelgroepen.
>
> Organisaties zoals Offlimits en initiatieven zoals Rule The Game houden zich hier al mee bezig. Daarnaast kunnen scholen hier nog veel in betekenen, bijvoorbeeld door lessen in mediawijsheid of voorlichting die via scholen plaatsvindt.

Gevestigde organisaties zoals Offlimits, het expertisecentrum voor online misbruik (*Offlimits | Home*, z.d.), en initiatieven zoals Gamen met de Politie[95] en Rule The Game, dat zich bezighoudt met voorlichting van ouders (*Rule the Game - Zo maak je gamen leuk voor het hele gezin!*, z.d.), hebben hier reeds een ondersteunende rol in. Zij bieden ouders en jongeren handvatten om op een verantwoorde manier te gamen én geven informatie over wat ze kunnen doen als het online misgaat. Een moeilijk onderdeel is dat de online wereld, en daarmee ook de gaming (gerelateerde) platforms, continu aan verandering onderhevig is. Dat zorgt ervoor dat de bewustwording die nodig is bij ouders ook lastiger te creëren is.

Ook uit de expertmeeting kwam naar voren dat weerbaarheid en bewustwording de belangrijkste thema's zijn. Kritisch denkvermogen en algemene internetvaardigheden dragen hier, onder andere, aan bij. Daarnaast moet bekend zijn waar gamers hulp kunnen krijgen als zij met rekrutering voor extremisme te maken krijgen. De experts benoemden bovendien dat het ecosysteem rondom jongeren op dit moment gefragmenteerd is, waardoor de partijen elk niet het gevoel hebben dit onderwerp op zich te moeten nemen en het dus tussen wal en schip valt. Ook lijkt het erop dat offline algemeen geldende gedragsregels online niet worden toegepast. Als oplossing voor dit laatste, en om bewustwording te creëren, werd aangedragen bekende personen binnen de game-omgevingen, zoals *streamers*, bij de aanpak te betrekken. Zij kunnen met hun bereik informatie doorgeven aan een grote groep jongeren. Ook dragen jongeren zelf volgens de experts een verantwoordelijkheid om zichzelf en anderen te beschermen en elkaar bijvoorbeeld op gedragsregels aan te spreken en elkaars voorbeeld te zijn. Afsluitend benadrukten zij dat het belangrijk is om niet te vergeten dat gamen, naast een aantal negatieve, ook veel positieve aspecten kent.

Hieronder zetten we een aantal manieren uiteen waarmee meer kan worden ingezet op bewustwording en weerbaarheid.

Schoolprogramma's inzetten

Onderzoek naar de rol van onderwijs in preventie van extremisme wijst uit dat een vooraanstaande rol is weggelegd voor het onderwijssysteem (Samuel, 2021). Scholen zijn bijvoorbeeld effectieve instanties om jongeren te bereiken, omdat ze voor een langere periode met vrijwel alle jongeren in

[94] Politie_1.

[95] https://www.politie.nl/onderwerpen/gamen-met-de-politie.html

contact staan. Voorlichting op alle opleidingsniveaus en voor alle leeftijden draagt volgens Samuel (2021) bij aan het ontwikkelen van digitale weerbaarheid tegen rekrutering. Volgens Samuel (2021) moet de nadruk liggen op het ontwikkelen van een onderwijsmethode die aansluit bij de leeftijd van de jongeren. Ook moeten docenten getraind en ondersteund worden door (ervarings)deskundigen, zoals gerehabiliteerde terroristen, terrorismeslachtoffers, religieuze personen en influencers. Effectiviteit van de voorlichting moet onderzocht worden om deze eventueel bij te stellen (Samuel, 2021).

Aanvullend hierop opperen sommige middelbare scholieren tijdens de groepsgesprekken dat het zou moeten gaan over "pas op voor" in plaats van "dit mag je niet doen of dat moet je niet doen", aldus de jongeren in groepsgesprek_1. Daarnaast geven respondenten aan dat het belangrijk is dat een deskundige erover komt praten,[96] omdat dat meer indruk zou maken dan een docent die soms ook niet goed weet hoe de online platforms er uitzien en wat daar kan plaatsvinden.[97] In groepsgesprek 5 opperen de middelbare scholieren dat ze bijvoorbeeld één keer in de week les krijgen over wat je online kunt tegenkomen en dat je dan zelf ook kan delen wat je tegenkomt.

Gezamenlijke aanpak

In de interviews benadrukken professionals dat extremisme op gaming platforms een maatschappelijke kwestie is, die gezamenlijk aangepakt dient te worden.[98] Daarvoor moeten verschillende partijen goed samenwerken. Respondent_jongerenwerker heeft bijvoorbeeld maandelijks contact met lokale gemeenten om hen op de hoogte te houden over wat er speelt onder de jeugd. Bewustwording creëren, is een verantwoordelijkheid die volgens menig professional door velen wordt gedeeld; ouders, gaming (gerelateerde) platforms, organisaties zoals Offlimits en GIFCT en de overheid vervullen allemaal een rol hierin.[99] Er kan worden ingezet op bewustwording onder relevante doelgroepen, die vervolgens weer kunnen bijdragen aan weerbaarheidsontwikkeling en vroegtijdige signalering van ongewenste situaties. Het is bijvoorbeeld een logische stap volgens sommige geïnterviewde professionals om jongerenwerkers en andere professionals, die veel met jongeren te maken hebben, meer bij de online wereld te betrekken. Nu jongeren daar ook steeds meer aanwezig zijn, is het van belang hen de kennis te geven om rekrutering te herkennen en beter te kunnen signaleren.[100] Diverse partijen kunnen hierin een bijdrage leveren volgens respondent_jongerenwerkorganisatie_2: "een docent, een trainer, een wijkagent, een jeugdwerker, noem het maar op". In het verlengde daarvan is het volgens respondent_OM_1 belangrijk dat kinderen leren over wat ze zeggen en hoeveel impact dat kan hebben, want vaak hebben ze geen idee wat ze precies zeggen of posten. Verder werpt respondent_jongerenwerker nog op dat jongeren zelf een bijdrage kunnen leveren. Binnen zijn netwerk ziet hij dat er jongeren zijn die zelf actief zijn op gaming (gerelateerde) platforms en dit een interessant onderwerp vinden.

Betrokkenheid van ouders en de directe omgeving

Meerdere professionals uitten in de interviews hun zorgen over de huidige rol van ouders. Zij zien in de praktijk dat ouders vaak geen idee hebben waar hun kinderen online mee bezig zijn.[101] Een algemeen sentiment onder de geïnterviewden is dat ouders ook een deel van de oplossing vormen. Zij kunnen meer betrokken zijn bij de online leefwereld van hun kinderen. In andere domeinen van het leven van een jongere is het heel gewoon dat ouders geïnformeerd zijn over de bezigheden van

[96] Groepsgesprekken 4 en 5.
[97] Groepsgesprek 4.
[98] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, OM_3, jongerenwerker.
[99] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, OM_3, jongerenwerker.
[100] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, jongerenwerker, politie_2.
[101] Jongerenwerkorganisatie_2, politie_1, OM_3, gamevertegenwoordiger_1, jongerenwerker.

hun kind, maar online is dit minder gangbaar. Daarnaast zijn veel ouders niet op de hoogte van het onderwerp rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms, waardoor ook zij profiteren van voorlichting, zoals respondent_jongerenwerkorganisatie_2 aangeeft: “educatie en voorlichting is zo belangrijk, ook voor ouders en directe omgeving”.

Nagenoeg alle middelbare scholieren met wie we gesproken hebben, vinden ook dat er een rol voor ouders is als het gaat om voorlichting en bewustwording. Uit de gesprekken komt naar voren dat het tegenkomen van onwenselijke zaken, waaronder extremistische uitingen, maar bijvoorbeeld ook kinderlokkers, niet kan worden voorkomen. Om die reden is het belangrijk dat ouders uitleggen aan hun kinderen dat ze dit soort dingen kunnen tegenkomen. Dan geven ze hun kinderen ook automatisch mee dat ze hierover kunnen praten met hun ouders. Een moeilijk punt is dat de online wereld continue aan verandering onderhevig is en het daarom voor ouders lastig is om bij te houden wat er online gebeurt. En dat geldt niet alleen voor de ouders, want volgens veel van de middelbare scholieren lopen volwassenen vaak achter, zoals de volgende quote illustreert:

> “(…) In het nieuws hebben ze het wel eens over gaming, gaming platform, of als daar iets gebeurt. En ik zie gewoon aan de berichtgeving dat de pers zelf al niet een heel duidelijk beeld heeft. En zelfs mensen die dan de cyberspecialist zijn voor het nieuws, die weten niet alles of die weten het net niet diep genoeg en dan krijgen de ouders die gewoon hun kind liefst willen beschermen toch net niet diep genoeg het volledige plaatje dat ze misschien nodig hebben. (Respondent_12)

Kortom, bewustwording moet vanuit verschillende kanalen worden gepromoot, zoals samengevat in een van de volgende quotes uit de groepsgesprekken:

> “Ik denk dat het ook een combinatie is van dus al die factoren van school, je ouders, overheid. Ik denk dat het een soort van allemaal een beetje gelijk is, want stel alleen de school gaat er heel hard op dreunen, dan wordt het iets van school, dan vind ik het niet leuk, heel veel jongeren hebben dat toch wel. Dus dan ga je dat gewoon iets meer negeren, maar als je merkt van eh [het] komt (…) van alle kanten.” (Respondent_14). Een andere respondent vult aan: “Oh dan is het misschien toch wel echt serieus.”(Respondent_13)

Meer kennisoverdracht

Vanuit de expertmeeting werd aangegeven dat er meer kennis over (de verschillende) game-omgevingen moet komen onder jongeren, ouders en professionals op alle niveaus. Daarbij moet specifiek aandacht besteed worden aan (rekrutering voor) extremisme. Het online en offline domein zijn niet meer los van elkaar te zien en we moeten erkennen dat de online wereld een groot deel van het leven vormt. Betere kennis van het onderwerp kan het thema demystificeren en de angstreactie remmen om toegang tot gaming platforms in het geheel te verbieden. Daarnaast kan het ruimte creëren voor een weloverwogen aanpak die rekening houdt met uiteenlopende kenmerken van verschillende platforms en de negatieve én positieve aspecten van gaming (gerelateerde) platforms. Ook vanuit de expertmeeting kwam naar voren dat voorlichting aan jongeren gegeven moet worden door een voor hen geloofwaardig persoon. De ervaring van de deelnemende experts was dat zij meer openstaan voor iemand die qua leeftijd dicht bij de jongeren staat en bekend is met de leefwereld van de jongeren. Ook ervaringsdeskundigen kunnen

> Voorlichting moet gegeven worden door personen die goed weten wat er online speelt en verstand hebben van de game-omgevingen waar jongeren zich in bevinden. Ouders en professionals dienen eveneens geïnformeerd te zijn.

op dit vlak een belangrijke bijdrage leveren. Door jongeren te informeren over wat ze tegen kunnen komen en handvatten te geven om ermee om te gaan, zijn zij mogelijk weerbaarder tegen rekruteringspogingen. Bovendien draagt bewustwording bij aan een open dialoog en vergroot het de bespreekbaarheid van het onderwerp.

Inzetten van videogames

In relatie tot weerbaarheid is er recent ook belangstelling voor innovatieve aanpakken, zoals het inzetten van videogames tegen extremisme. Het blijkt namelijk dat dezelfde kenmerken die games aantrekkelijk maken voor rekrutering, zoals interactiviteit, games ook geschikt maken voor preventie of beperking van extremisme. In deze preventiegames worden de spelers voorgelicht over extremisme. Dit kan bijvoorbeeld doordat de speler een heel ander wereldbeeld aanneemt dan diens eigen wereldbeeld, wat begrip en empathie op kan wekken. Of de speler doorloopt een gefingeerd radicaliseringsproces en kan zo in de toekomst in het echt de signalen beter herkennen en vergroot daarmee de eigen weerbaarheid. Lopez Naranjo en collega's (2024) leggen in een systematische review zes onderzoeken naar dit soort videogame-interventies naast elkaar. Het betreft drie experimenten, waarvan één in combinatie met een longitudinale studie, en drie quasi-experimenten. Elke studie, en elke interventie, had een net andere opzet, die gericht was op een ander element met betrekking tot extremistische houdingen. Alle geïncludeerde studies suggereren dat videogames als interventie effectief kunnen zijn. Zo zagen de onderzoekers een afname in aanhang van extremistische narratieven en autoritaire houding en een toename in cognitie en emotionele intelligentie voor andere groepen. Videogames hadden een positieve uitwerking op de waarneming van de in-groep en out-groep en er is een afname in vooroordelen over de out-groep. Ook wordt toegenomen empathie en sympathie gesignaleerd bij respondenten. Met name het onderdompelen van de respondent in een ander perspectief lijkt een veelbelovende methode, die op de lange termijn effect heeft. Alle gevonden effecten zijn significant (Lopez Naranjo et al., 2024). Schlegel (2022) adviseert dat videogame-interventies leuk moeten zijn voor de gamer. De huidige videogame-interventies zijn volgens haar te simpel en leunen te veel op grote lappen tekst. Idealiter zouden de games ook de verschillende type gamers in acht nemen en op hun verschillende gamestijlen inspelen.

6.2 Bruikbaarheid preventiemethoden online rekrutering voor andere typen criminaliteit

Eerder, in paragraaf 4.7, is een vergelijking gemaakt tussen online rekrutering voor extremisme en online rekrutering voor seksueel misbruik. De aanpak van online grooming voor seksueel misbruik bestaat uit verschillende maatregelen, die onderverdeeld kunnen worden in drie vormen van preventie. Primair wordt ingezet op het voorkomen van nieuwe casussen door, in brede zin[102], kinderen en hun ouders/verzorgers van kennis te voorzien over online grooming en veilig internetgebruik. De hoofdmoot van deze maatregelen bestaat uit voorlichting. Secundaire preventie ziet toe op hulpmiddelen voor wanneer iemand reeds slachtoffer is geworden. Tertiaire preventiemiddelen dienen om de gevolgen van slachtofferschap te beperken (Simeonsson, 1991). Binnen het onderzoeksveld naar online grooming voor seksueel misbruik wordt al geruime tijd

[102] Een aanpak van rekrutering voor extremisme waarbij specifiek werd ingezet op het opsporen van risicojongeren en via deze weg gericht inzetten van interventies in het Verenigd Koninkrijk resulteerde in discriminatie van islamitische jongeren en had het tegenovergestelde effect (UN Special Rapporteur on the Rights to Freedom of Peaceful Assembly and of Association, 2016).

aandacht besteed aan de effectiviteit van genomen maatregelen. Hieronder worden recente bevindingen uiteengezet.

> Online rekrutering is niet uniek voor extremisme. Ervaringen met preventie van andere typen criminaliteit kunnen waardevolle inzichten opleveren. Zo is uit onderzoek naar preventie van online grooming voor seksueel misbruik bekend dat interventies die zich richten op emotieregulatie, assertiviteit en coping mechanismen in combinatie met educatieve programma's een positief effect hebben. Wanneer de interventies toegespitst zijn op de cultuur en context van de doelgroep, is dit effect nog sterker.

Araújo en collega's (2025) stellen vast dat het merendeel van de geïncludeerde studies in hun systematische review over interventies tegen online grooming gaat over interventies gericht op bewustwording en veilig internetgebruik. Deze educatieve maatregelen zijn gebaseerd op theoretische beginselen en blijken op de korte termijn een positief effect te hebben. Deelnemers aan de interventie geven aan dat hun kennis van het onderwerp is gegroeid (Araújo et al., 2025; Calvete et al., 2022). Echter zien Araújo en collega's (2025) geen bewijs van een gedragswijziging bij de respondenten, behalve wanneer de maatregel bestaat uit, of gecombineerd wordt met, socio-emotionele vaardigheden of de betrokkenheid van ouders. Positieve effecten worden wel waargenomen bij interventies die aandacht besteden aan emotieregulatie, assertiviteit en coping mechanismen. De combinatie van educatie met het ontwikkelen van emotionele vaardigheden geeft de beste resultaten (Araújo et al., 2025). Een ander relevant punt dat naar voren komt uit de evaluatie, is dat de inhoud van een interventie en de manier waarop deze wordt uitgevoerd een sterker effect hebben wanneer ze zijn toegespitst op de cultuur en de context van de doelgroep (Araújo et al., 2025). Daarnaast kunnen digitale hulpmiddelen en apps effectieve middelen zijn en hebben zij het voordeel dat ze eenvoudig op te schalen zijn. Net als bij interventies tegen rekrutering voor extremisme wordt bij de preventie van online grooming gekeken naar het gebruik van games om de interesse van jongere doelgroepen te wekken voor het onderwerp (Kupcová et al., 2024). Vooralsnog lijkt dit ook zijn vruchten af te werpen (Araújo et al., 2025). Verder kan toekomstig contraterrorisme-onderzoek de risicoschaal voor online grooming, zoals opgesteld door Pasca en collega's (2022), wellicht als voorbeeld nemen voor onderzoek naar de ontwikkeling van een risicoschaal voor online rekrutering voor extremistische doeleinden. Een risicoschaal is een hulpmiddel dat ter identificatie van (mogelijke) slachtoffers kan dienen en bijdraagt aan de kennis omtrent risicofactoren en de ontwikkeling van effectieve preventiemethoden.

Meer in het algemeen kunnen we stellen dat online rekrutering niet uniek is voor extremisme en daarmee is het belangrijk dat we blijven kijken naar ontwikkelingen op andere gebieden, zoals het hierboven besproken grooming voor seksueel misbruik, maar ook rekrutering voor geldezels, cyber-jeugdcriminaliteit en georganiseerde misdaad.

6.3 Aanvullingen handelingsperspectieven Versterkte Aanpak Online

De "Versterkte Aanpak Online" (VAO) is een beleidskader waarmee onder andere wordt beoogd om extremistische en terroristische content en de effecten daarvan op radicaliseringsprocessen te beperken. Binnen deze aanpak zijn vier pijlers van belang: I) dialoog met de internetsector, II) een wettelijk instrumentarium, III) een lokale aanpak, en IV) internationale inzet (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2023). Sinds de contourenbrief Versterkte Aanpak Online (VAO) (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2023) is de aanpak verder doorontwikkeld (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2026).

In de meest recente voortgangsbrief VAO (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2026) wordt de voortgang beschreven via actielijnen, waarin de zojuist genoemde pijlers terugkomen. Het gaat om de actielijnen: I) preventie en bewustwording, II) normeren en signaleren, 3) reguleren en handhaven, en IV) kennis en onderzoek. In de hierop volgende alinea's worden de belangrijkste punten van deze voortgangsbrief in relatie tot gaming (gerelateerde) platforms aangestipt. Daarnaast wordt de input van geïnterviewde professionals vanuit hun ervaring met de VAO weergegeven.

In de meest recente voortgangsbrief VAO worden verschillende ontwikkelingen beschreven die van toepassing zijn op de online platforms in het algemeen. Hieronder richten we ons op wat in deze brief specifiek wordt beschreven over gaming (gerelateerde) platforms. In het kader van preventie en bewustwording is vanuit de VAO begonnen met een pilot van de ReDirect-methode (zie ook paragraaf 5.2) (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2026). In samenwerking met Meta worden gebruikers die zoeken naar extremistische termen doorgeleid naar een landingspagina van het Landelijk Steunpunt Extremisme (LSE). Er wordt momenteel uitgezocht of een soortgelijke pilot ook kan worden opgezet op een gaming (gerelateerd) platform. Verder wordt vanuit de actielijn normeren en signaleren beschreven dat er onder meer gesprekken zijn gevoerd met gaming (gerelateerde) platforms (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2026). In deze gesprekken worden platforms onder andere normerend aangesproken op hun verantwoordelijkheid voor het creëren van een veilige online omgeving, bijvoorbeeld door het belang van menselijke contentmoderatie te benadrukken. De minister van Justitie en Veiligheid is van plan deze gesprekken voort te zetten (Ministerie van Justitie en Veiligheid, 2026).

> De Versterkte Aanpak Online (VAO) zou profiteren van betere communicatie tussen partijen op verschillende niveaus, zodat zij sneller op elkaar en nieuwe ontwikkelingen kunnen inspelen. Daarnaast is het belangrijk nadrukkelijk in te zetten op het vergroten van weerbaarheid en jongeren daar zelf ook een rol in te laten spelen.

De geïnterviewde professionals zijn over het algemeen bekend met de VAO, maar geven ook aan zich er niet uitvoerig mee bezig te houden. Een aantal van hen noemt dat de samenwerking tussen de verschillende partijen en niveaus nog verbeterd kan worden. Respondent_OM_1 wijst op de communicatie tussen scholen en gemeenten en die tussen gemeenten en de rijksoverheid. Alleen op deze wijze kunnen de nationale en regionale niveaus inspelen op wat er lokaal speelt en is het mogelijk om meer preventief te werk te gaan. De respondent_gamevertegenwoordiger_2 sluit zich hierbij aan en is van mening dat de communicatie tussen verschillende ministeries, toezichthouders en bedrijven gestroomlijnd en efficiënter vormgegeven kan worden. Met het netwerk, de kennis en vaardigheden die nu beschikbaar zijn, is het mogelijk een heleboel te bereiken als de partijen elkaar beter weten te vinden en de samenwerking wordt verstevigd.[103] Verbeterde communicatie kan tevens voorkomen dat een breed geformuleerde aanpak als deze veroudert[104] en dat men op lokaal niveau snel kan blijven schakelen op basis van behoeften.[105]

Een aanvulling op de VAO zou kunnen zijn om meer in te zetten op de weerbaarheid van mensen die gaming (gerelateerde) platforms gebruiken. Deelnemers uit de groepsgesprekken geven bijvoorbeeld aan zelf maatregelen te nemen om niet geconfronteerd te worden met onwenselijk gedrag van anderen, waarmee ze aantonen dat ze zelfredzaam en weerbaar zijn. Zo geven sommigen aan dat ze

[103] Politie_2.
[104] Politie_1.
[105] Jongerenwerker.

de voice chat uitzetten, andere gebruikers blokkeren of stellen ze in dat je geen chatberichten kunt ontvangen. Ook waarschuwen jongeren elkaar, doordat vrienden elkaar vertellen wat ze kunnen verwachten in de game (groepsgesprek 3). Bovendien, zoals al even aan bod kwam in paragraaf 6.1, voelen sommige jongeren een verantwoordelijkheid naar kinderen die jonger zijn dan zijzelf om die in bescherming te nemen. Een aantal van hen benadrukt, net als sommige geïnterviewde professionals, dat vooral echt jonge kinderen gevaar lopen. Zij zijn sneller onder de indruk van wat ze tegenkomen en zijn beïnvloedbaar. Ook kan hen meer worden aangeleerd en ze kunnen moeilijker onderscheid maken tussen wat wenselijk en onwenselijk gedrag is:[106]

> "(…) Gewoon jonge kinderen kun je zo makkelijk dingen [wijsmaken]. En als er zoveel rechtsextremistische mensen online zitten, als kind hoor je dat, je neemt dat over". (Respondent_3) "(…) Net als racisme en seksisme. Het is allemaal aangeleerd". (Respondent_4) "Alles is aangeleerd. Alle soorten haat zijn aangeleerd."(Respondent_3).

Ook respondent 12 benoemt dit: "(…) Ik denk dat heel veel kinderen al heel jong in [aanraking] komen met dit soort dingen. En dat is natuurlijk wel wat heftiger dan wanneer je achttien ofzo bent." Kortom, verder inzetten op weerbaarheid en het promoten van jongeren die jongere kinderen beschermen in relatie tot onwenselijk gedrag op gaming (gerelateerde) platforms, zou een goede aanvulling kunnen zijn op de huidige inzet.

6.4 Tot slot

In dit hoofdstuk hebben we de rol van de overheid en andere partijen uitgelicht en een aantal handelingsperspectieven besproken. Daarnaast is aan bod gekomen welke aanpak bij andere soorten criminaliteit waardevolle inzichten kan opleveren voor een effectief beleid tegen rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms. Tot slot zijn aanvullingen op de Versterkte Aanpak Online (VAO) aan bod gekomen die uit de deelstudies naar voren kwamen.

Voor de overheid, semi-overheidsactoren en maatschappelijke partijen is onder andere duidelijk geworden dat voor hen een rol is weggelegd om te verduidelijken welke partij welke verantwoordelijkheid draagt. De overheid is in de positie om (in Europees verband) druk uit te oefenen op bedrijven en organisaties om zich met dit onderwerp bezig te houden. Dat hoeft niet door meer wet- en regelgeving op te stellen, maar vooral door het bestaande wettelijk instrumentarium beter te handhaven. Het huidige onderzoek heeft zich, ondanks dat dit een belangrijk deel van de aanpak zal uitmaken, niet gericht op het in kaart brengen of analyseren van Europese samenwerking op dit onderwerp, maar zoveel mogelijk beperkt tot de Nederlandse context. In het geval dat samenwerking tussen bedrijven en een systematische aanpak worden gerealiseerd, kan rekrutering voor extremistische doeleinden moeilijker worden op gaming (gerelateerde) platforms en zich verplaatsen naar minder populaire platforms of het darkweb. Daarmee is het probleem niet weg, maar is de reikwijdte wel ingeperkt.

Daarnaast kunnen de overheid en andere partijen meer inzetten op het creëren van bewustwording en het ontwikkelen van weerbaarheid onder kwetsbare doelgroepen. Afgaande op onze bevindingen, zou dit een prominente rol moeten krijgen in de aanpak van rekrutering voor extremistische doeleinden. Echter, een kanttekening is dat bewustwordingscampagnes niet op alle psychologische

[106] Zoals aan bod kwam in groepsgesprekken 1 en 4.

motieven voor radicalisering en rekrutering (bijvoorbeeld zingeving[107]) inspelen. Daarom zijn ook andere maatregelen nodig, die in hoofdstuk 5 en 6 zijn gepresenteerd. Verder is het nuttig om naar ontwikkelingen in andere gebieden te blijven kijken die enige overeenkomst hebben met het huidige onderwerp. Succesvolle aanpakken uit die gebieden kunnen mogelijk worden ingezet tegen rekrutering voor extremisme op gaming (gerelateerde) platforms. Aanvullingen op het beleidskader VAO zijn het verbeteren van de communicatie tussen (semi-)overheidspartijen, zoals scholen, gemeenten en de Rijksoverheid, en meer inzetten op weerbaarheid van jongeren, bijvoorbeeld door jongeren elkaar advies te laten geven over de online omgeving.

Tot slot leiden de resultaten uit hoofdstuk 5 en 6 tot de conclusie dat de aanpak van extremisme op gaming (gerelateerd) platforms baat heeft bij meer publiek-private samenwerking. De uiteengezette handelingsperspectieven kunnen mogelijk een uitgangspunt zijn voor de ontwikkeling van deze samenwerking.

[107] Zie bijvoorbeeld Kruglanski en collega's 2022 voor meer informatie over de rol van zingeving in het radicaliseringsproces.

7. Slothoofdstuk

Al enige tijd zijn er zijn er grote zorgen over de rol van gaming (gerelateerde) platforms[108] in relatie tot extremisme en terrorisme. Daarbij komt regelmatig ook aan bod dat personen, vooral jongeren, via gaming (gerelateerde) platforms worden gerekruteerd voor extremistische en terroristische doeleinden. Het is echter onduidelijk hoe vaak en op welke manieren rekrutering plaatsvindt, welke rol gaming (gerelateerde) platforms hebben en hoe rekrutering kan worden tegengegaan of kan worden voorkomen. Om hier een beter beeld van te krijgen, hebben we aan de hand van een verkennende literatuurstudie, interviews met professionals, groepsgesprekken met middelbare scholieren, een kwalitatieve contentanalyse en een expertmeeting de volgende onderzoeksvragen beantwoord:

1. Op welke manieren vindt rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden plaats via gaming (gerelateerde) platforms?
2. Welke rol spelen gaming (gerelateerde) platforms bij rekrutering met extremistische en terroristische doeleinden en hoe kunnen deze platforms rekrutering voorkomen dan wel stoppen?
3. Wat zijn handelingsperspectieven van overheden en andere partijen richting gaming (gerelateerde) platforms en gamers om rekrutering te voorkomen?

Onder rekrutering verstaan wij het proces waarbij een individu, in dit geval *online,* wordt aangemoedigd om lid te worden van een groep, organisatie of beweging. Wij richten ons in dit onderzoek op dat proces zelf en niet op de eventuele uitkomsten van dat proces. Anders gezegd, wij kijken naar welke stappen worden doorlopen in het werven van nieuwe aanwas voor extremistische en terroristische online groepen, maar niet waar die aansluiting toe zou kunnen leiden (bijvoorbeeld online extremistische propaganda ontwikkelen of in de offline wereld een aanslag plegen). Zodoende kunnen we geen uitspraken doen over de fysieke impact en veiligheidsimplicaties die rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden heeft.

In wat nu volgt, bespreken onze belangrijkste bevindingen. Daarna zetten we kort uiteen hoe we tot deze bevindingen zijn gekomen en benoemen we de beperkingen van het onderzoek. We sluiten af met aanbevelingen voor de overheid, semi-overheidactoren, maatschappelijke partijen, gaming (gerelateerde) platforms en de wetenschap.

7.1 Wat hebben we gevonden?

Een eerste belangrijke bevinding, die het sterkst naar voren kwam in de interviews en contentanalyse, is dat rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden inderdaad plaatsvindt op gaming (gerelateerde) platforms. Ons onderzoek toont aan dat rekrutering op verschillende manieren kan plaatsvinden, waarbij het niet altijd duidelijk is of rekrutering ook het doel was. De daadwerkelijke omvang van het probleem is moeilijk te duiden gezien het exploratieve karakter van ons onderzoek.

[108] Gaming platforms zijn online platforms waar men games kan spelen, zoals Roblox en Minecraft. Aanverwante platforms waar niet gegamed wordt, maar die wel aan de gaming wereld verbonden zijn, zijn gaming gerelateerde platforms. Deze worden bijvoorbeeld gebruikt om tijdens het gamen te communiceren (Discord), om games te kopen (Steam en Epic Game Store) of om games te bespreken (4chan en 8chan).

Op basis van onze bevindingen, vooral vanuit de groepsgesprekken met middelbare scholieren en vanuit de contentanalyse, lijken gamers hier beperkt mee in aanraking te komen. Tegelijkertijd werd duidelijk dat bepaalde content die als extremistisch kan worden gezien, zoals referenties naar nazisymbolen, wél veelvuldig voorbijkomt op gaming (gerelateerde) platforms. Deze normalisatie van extremistische content kan ertoe leiden dat rekrutering minder wordt opgemerkt of dat rekrutering makkelijker kan plaatsvinden. Om deze reden is het van belang aandacht te blijven houden voor dit onderwerp. Hieronder geven we een overzicht van onze bevindingen per deelonderwerp.

7.1.1 Rekrutering

Eigenschappen game-omgeving

We hebben verschillende eigenschappen en mechanismen van gaming (gerelateerde) platforms geïdentificeerd die rekrutering via deze platforms kunnen vergemakkelijken. Allereerst maakt de toegankelijkheid en reikwijdte die deze platforms bieden het mogelijk om gemakkelijk met veel (voor jou onbekende) personen in contact te komen. Ten tweede is, of voelt, dit contact in veel gevallen anoniem. Dit stelt gebruikers op hun gemak. Ten derde bestaat er een gebrek aan effectieve contentmoderatie. Het toezicht en handhaving van regels van de platforms is ontoereikend, waardoor ongewenst gedrag en materiaal kan voortbestaan. Daarnaast kunnen games dienen als educatief middel. Dit houdt in dat games een geschikte methode zijn om personen informatie of vaardigheden aan te leren of hen kennis te laten maken met bepaalde perspectieven en denkbeelden. Ten vijfde zijn game-omgevingen aanpasbaar. Dit biedt mogelijkheden om een omgeving te creëren in overeenstemming met de eigen denkbeelden en een onschuldig spel te veranderen in een extremistische fantasie. Ten zesde functioneren games als gedeelde bezigheid. Samen stressvolle ervaringen opdoen tijdens het gamen kan een sociale band een 'emotionele *jumpstart'* geven en een hechte band bevorderen. Ten slotte bestaan op gaming platforms toxische gameculturen. Deze vormen aantrekkelijke omgevingen voor extremisten aangezien extreme denkbeelden hier al gangbaar zijn (denk aan racisme, misogynie en homofobe denkbeelden).

Mechanismen van rekrutering

Uit het verkennende literatuuronderzoek komt naar voren dat rekrutering voor extremisme op gaming (gerelateerde) platforms kan worden beschreven op een manier die vergelijkbaar is met een trechter (Kowert & Kilmer, 2023). Hoe verder men in de trechter terechtkomt, hoe meer men betrokken raakt bij een extremistische groep. De groep die in de volgende fase van de trechter terechtkomt, is telkens kleiner. De kans om gerekruteerd te worden groeit naarmate men dieper in de trechter komt. Een dergelijk patroon wordt ook beschreven door de geïnterviewde professionals. Volgens hen is het rekruteringsproces complex, maar kunnen in vereenvoudigde weergave de volgende elementen worden onderscheiden:

1) iemand aanspreken binnen een grotere groep,
2) identificeren of iemand vatbaar is,
3) verplaatsen naar een andere, meer besloten, online omgeving, bijvoorbeeld een gaming gerelateerd platform of sociale media platform.

Respondenten beschrijven dat het initiële contact, onder andere, op gaming platforms plaatsvindt, waarna radicalisering en rekrutering vaak op een gaming gerelateerd of sociale media platform gebeurt. Deze volgorde van verplaatsing en het begin- en eindpunt kan echter verschillen. Vooral het wisselen tussen platforms is een belangrijk onderdeel in het rekruteringsproces. Dit wordt door de geïnterviewde professionals gezien als een obstakel in de aanpak. Zo zien de verschillende platforms

die worden gebruikt in het proces alle slechts een fragment van het gehele proces. Aanvullend tonen de bevindingen uit de contentanalyse op Discord aan dat er vooral extremistisch materiaal wordt gedeeld. En dat er links met uitnodigingen worden gepost voor groepen op hetzelfde platform of op andere platforms. Opvallend is dat binnen één van de bekeken Discord servers verschillende vormen van rekrutering plaats lijken te vinden: gebruikers, mogelijk rekruteerders, delen uitnodigingslinks met een wervende tekst om deel te nemen aan een andere online groep, maar er zijn ook gebruikers die zelf op zoek zijn naar meer extremistische groepen door daar expliciet naar te vragen. Kortom, uit onze contentanalyse komt naar voren dat er verschillende manieren zijn waarop rekrutering vorm kan krijgen; het initiatief kan van de gerekruteerde of de rekruteerder uitgaan. Daarnaast kan sprake zijn van opzet of niet, waar we hieronder verder op ingaan.

Strategisch versus organisch

Het bovenstaande sluit aan bij de bevindingen uit de literatuur. Daar wordt een onderscheid gemaakt tussen strategisch en organisch gebruik van game-omgevingen door extremistische individuen en organisaties. Wij passen dit onderscheid toe op verschillende vormen van rekrutering. Strategische rekrutering is het met opzet benutten van gaming platforms door extremisten voor rekrutering. Organische rekrutering, daarentegen, houdt in dat extremisten zich op gaming platforms bevinden omdat zij hier plezier aan beleven. Ze komen daar op natuurlijke wijze in contact met andere gamers met wie zij een relatie opbouwen die uiteindelijk tot rekrutering kan leiden. In de literatuur en de interviews met professionals worden van beide vormen voorbeelden aangehaald. Het is dus niet zo dat de ene verschijningsvorm wel voorkomt en de andere niet; deze differentiatie dient om verschillende mechanismen van rekrutering te onderkennen en zorgvuldig te kunnen onderzoeken. Een belangrijke complexiteit in het onderzoeken van rekrutering is dat iemands intentie niet of lastig te achterhalen is. Dat maakt het moeilijk om vast te stellen of rekrutering iemands doel is en of er dus gesproken kan worden van opzet.

Gamificatie

Binnen het rekruteringsproces kan gamificatie een rol spelen. Deze term slaat op het gebruik van game-elementen (zoals gamejargon) voor doelen buiten een game-setting. Door gamificatie kan extremistische content aantrekkelijker worden gemaakt, wat drempelverlagend kan werken doordat het daarmee minder extreem of minder heftig voelt. Een aantal geïnterviewde professionals, signaleert verder dat extremistische propaganda veel verwijzingen naar games bevat. Dit is iets wat we ook terugzien in de literatuur.

Kwetsbaarheidsfactoren

Voor de aanpak van rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms is het van belang te begrijpen waarom sommige gamers wel en andere gamers niet gevoelig zijn voor radicalisering; en meer specifiek voor rekrutering. Omdat onderzoek naar dit onderwerp nog in de kinderschoenen staat, baseren we ons op meer algemene bevindingen ten aanzien van radicalisering en extremisme uit de verkennende literatuurstudie. Deze bevindingen zijn aangevuld met inzichten van de geïnterviewde professionals. Uit de interviews komt een redelijk eenduidig beeld naar voren; professionals geven aan dat de factoren eenzaamheid en een gebrek aan aansluiting in de offline wereld een rol spelen. Personen die op zoek zijn naar verbinding en warm onthaald worden door extremistische gemeenschappen lopen het risico gerekruteerd te worden. Uit onderzoek naar het proces van radicalisering, waar rekrutering een onderdeel van kan zijn, zijn algemene *push* en *pull* factoren bekend die mogelijk van invloed zijn. *Push* factoren zijn bijvoorbeeld: een gevoel van onrechtvaardigheid, werkeloosheid en laag opgeleid zijn. Bij *pull* factoren gaat het over het

tegenkomen van extremistische propaganda, groepsdynamieken zoals groepsdruk en het hebben van sterke banden met gelijkgestemden. Ook het gevoel ergens bij te willen horen en volledige zelfidentificatie met de groep kunnen een rol spelen. Belangrijk is dat er meer onderzoek nodig is om te achterhalen of er ook specifieke kwetsbaarheidsfactoren zijn in relatie tot gaming (gerelateerde) platforms.

Vergelijkend onderzoek

Vergelijkingen met andere online en offline omgevingen, andere soorten criminaliteit, en tussen ideologieën ten aanzien van rekruteringsprocessen is beperkt of niet aanwezig in de literatuur. De geïnterviewde professionals konden vanuit hun ervaring wel op deze vergelijkingen reflecteren. Zij noemen onder andere verschillen in manieren van communiceren (bijvoorbeeld de optie van *voice chat* binnen gaming platforms), de anonimiteit die online wel en offline niet aanwezig is. Daarnaast geven ze aan dat de doelgroep voor andere typen criminaliteit vaak overeenkomt met de doelgroep die ook voor extremistische doeleinden wordt gerekruteerd. Uit de literatuur kwam naar voren dat er bij rekrutering voor seksueel misbruik en georganiseerd geweld, waaronder extremistisch geweld, wordt geprofiteerd van sociale kwetsbaarheden en omgevingen met gebrekkig toezicht. In grote lijnen worden vergelijkbare rekruteringsprocessen geconstateerd. Meer onderzoek naar dit soort vergelijkingen zou aanvullende inzichten kunnen opleveren, zowel over het rekruteringsproces als over wat er gedaan kan worden om het te voorkomen.

Tot slot: een unieke online omgeving

Uit onze bevindingen blijkt dat er verschillende eigenschappen en mechanismen zijn binnen game-omgevingen die kunnen worden benut om rekrutering te vergemakkelijken. Deze vertonen overlap met de modellen die we in hoofdstuk 2 aanhaalden, het bouwstenenmodel en het *affordances* model. Zo komen de functionaliteiten als anonimiteit en communicatiemogelijkheden duidelijk naar voren bij beiden. Waar we verschillen zien, is dat games als educatief middel kunnen worden ingezet, dat ze aanpasbaar zijn, dat het een speelse gedeelde bezigheid betreft en dat er gameculturen bestaan, zoals toxische gameculturen, waar extremisten gebruik van kunnen maken. Deze eigenschappen maken de game-omgeving uniek en mogelijk extra interessant. Ze kunnen worden aangewend om mensen op verdekte manier te rekruteren, onder het mom van humor of een spelletje. Bijvoorbeeld met behulp van gamificatie en het gebruik van spelelementen zoals competitie en reputatie. Daarbij is het belangrijk om op te merken dat gaming platforms, waar games worden gespeeld, deze eigenschappen meer bezitten dan gaming gerelateerde platforms. Op laatstgenoemde is bijvoorbeeld communicatie de voornaamste functie en die omgevingen lijken daardoor meer op sociale media platforms. Verder is een aantal eigenschappen en mechanismen inherent aan *multiplayer* games. Die zijn daarom moeilijk te veranderen of aan te passen, zonder dat dat ten koste gaat van de game of de spelerservaring. Zo zijn games toegankelijk en hebben ze een enorme reikwijdte, kunnen ze een educatief middel zijn en fungeren ze als gedeelde bezigheid. Daarentegen zijn er ook eigenschappen die dynamisch of aanpasbaar zijn, waardoor negatieve aspecten kunnen worden tegengegaan. Zo kunnen het gevoel van anonimiteit en ineffectieve moderatie in combinatie met toxische gameculturen worden aangepakt. Dergelijke eigenschappen bieden momenteel de ideale omstandigheden voor het ontstaan van ongewenst gedrag, waaronder (rekrutering voor) extremisme en terrorisme. Omdat deze platforms een vruchtbare bodem kunnen bieden voor extremisme en terrorisme, dienen ze actief te werken om de mogelijkheden voor uitbuiting van game-omgevingen zoveel mogelijk te beperken.

7.1.2 Handelingsperspectieven gaming (gerelateerde) platforms

Maatregelen en verbeterpunten

Uit de verkennende literatuurstudie, interviews en groepsgesprekken blijkt dat gaming (gerelateerde) platforms op dit moment al maatregelen nemen. Bijvoorbeeld het inzetten van (menselijke) contentmoderatie, het waarschuwen en verwijderen van gebruikers en het oppakken van meldingen. Qua effectiviteit zijn deze echter nog niet afdoende. Uit ons onderzoek komen de volgende mogelijkheden voor verbetering naar voren: I) het trainen van medewerkers in de game-industrie op het herkennen van extremisme en terrorisme, II) *safety-by-design* standaard toepassen bij de ontwikkeling van nieuwe games en aanverwante producten, III) meer voorlichting over bijvoorbeeld ouderlijk toezicht, IV) de weerbaarheid van gamers vergroten, V) de moderatie verbeteren, bijvoorbeeld door meldingen op te volgen en meer te monitoren, en tot slot VI) meer samenwerking, zowel onderling als met andere (semi)overheidspartijen en bijvoorbeeld ouders in het tegengaan van onwenselijk gedrag. Aangezien het voorliggende probleem platformoverstijgend is, zal een effectieve aanpak dat ook moeten zijn. Dat wil zeggen, een effectieve aanpak ontstaat door intensieve samenwerking tussen (game)bedrijven onderling en het trekken van één lijn in het tegengaan van onwenselijk gedrag. Zo hoeven bedrijven niet afzonderlijk van elkaar tools te bouwen om onwenselijk gedrag tegen te gaan en voorkom je dat het probleem van het ene platform naar het andere verplaatst zonder dat het daadwerkelijk wordt aangepakt.

Onderzoek naar effectieve aanpak

Om een werkende aanpak te formuleren, is kennis vereist over de effectiviteit van maatregelen. Tot op heden is hier weinig onderzoek naar gedaan. Het onderzoek dat is gedaan, richt zich met name op de effectiviteit van moderatie van ongewenst gedrag in het algemeen. Daaruit blijkt dat moderatie, zoals het tijdelijk verwijderen van gebruikers, een tijdelijke, maar positieve impact heeft op het gedrag van gamers. Recent is het inzetten van videogames als preventiemiddel tegen extremisme een veelbelovende interventie gebleken die aanvullend onderzoek behoeft.

Tot slot: een actieve rol vanuit de game-industrie

Het bovenstaande duidt erop dat een meer actieve rol nodig is vanuit de industrie. Een mogelijk efficiënte manier om deze rol vorm te geven, is te focussen op het gamedesign. Door het design van bestaande en nieuwe games en game-omgevingen zo aan te passen of te ontwerpen dat negatieve interacties tussen gamers worden ontmoedigd of worden voorkomen (*safety-by-design)*. Daarnaast kan het actief verstoren en verwijderen van extremistische netwerken ervoor zorgen dat deze netwerken niet langer *mainstream* platforms kunnen gebruiken. Dan zijn deze netwerken niet verdwenen, maar zijn ze wel minder aanwezig en minder zichtbaar; zeker voor de gamers die niet zelf op zoek zijn naar extremistische groepen, maar op toevallige wijze in aanraking zouden komen met deze content en groepen. Tot slot kan het voor gamebedrijven ook gunstig zijn om bekend te staan als hét veilige gaming (gerelateerde) platform.

7.1.3 Handelingsperspectieven overheid en andere partijen

Verantwoordelijkheid verduidelijken

Uit het onderzoek komt naar voren dat het voor de overheid en andere partijen, zoals scholen, ouders en maatschappelijk organisaties, belangrijk is om te verduidelijken wie welke verantwoordelijkheid draagt. De overheid is in de positie om druk uit te oefenen op bedrijven en organisaties om zich met dit onderwerp bezig te houden. Dat hoeft niet noodzakelijk door meer wet- en regelgeving op te stellen, maar kan ook door het bestaande wettelijk instrumentarium beter te handhaven. Een systematische aanpak, waarbij bedrijven, overheidsactoren en maatschappelijke organisaties één lijn

trekken tegen extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms, kan rekrutering voor extremistische doeleinden op gaming (gerelateerde) platforms frustreren. Zoals hierboven al benoemd, kunnen extremistische en terroristische actoren zich genoodzaakt zien te verplaatsen naar minder *mainstream* platforms. Daarmee is het probleem niet weg, maar is de reikwijdte wel drastisch ingeperkt. Samenwerking kan voorkomen dat extremistische en terroristische actoren zich ongestoord tussen *mainstream* platforms kunnen verplaatsen om uit het zicht te blijven. Een verdrijving van deze gebruikers naar niet-*mainstream* platforms kan een eerste stap zijn. Vervolgens kan een uitbreiding van de aanpak een overstap naar het darkweb forceren, waar zij nog minder bereik hebben.

Bewustwording en weerbaarheid vergroten

Daarnaast kunnen de overheid en andere partijen meer inzetten op het creëren van bewustwording en het ontwikkelen van weerbaarheid onder kwetsbare doelgroepen. Hier moet bij worden opgemerkt dat via bewustwordingscampagnes niet op alle psychologische motieven (bijv. zingeving) voor rekrutering kan worden ingespeeld, en er mogelijk dus meer nodig is dan alleen bewustwording creëren. Verder is het bij het ontwikkelen van maatregelen nuttig om naar ontwikkelingen in andere gebieden te kijken die enige overeenkomst hebben met het huidige onderwerp. Met betrekking tot het overheidsinitiatief Versterkte Aanpak Online (VAO) kan worden ingezet op weerbaarheid van gamers. En daarnaast op het verbeteren van de communicatie tussen (semi-)overheidspartijen, zoals scholen, gemeenten en de Rijksoverheid, zodat zij beter op snelle en nieuwe ontwikkelingen kunnen inspelen.

Tot slot: inzetten op weerbare kinderen en jongeren

Een belangrijke constatering is dat het volledig uitbannen van extremistische en terroristische content niet mogelijk is en dat de aanpak van rekrutering daarmee extra uitdagend is. Enerzijds heeft dat te maken met een gebrek aan capaciteit om deze content te verwijderen, zowel binnen de game-industrie als bij maatschappelijke organisaties en de overheid. Anderzijds maakt borderline content – materiaal dat legaal maar onwenselijk is – het ingewikkeld om hier beleid op te voeren dat niet zal botsen met de vrijheid van meningsuiting. Een andere belangrijke constatering is dat zich onder gamers veel kinderen en jongeren bevinden. Deze combinatie – het blijven bestaan van dit type content en dat kinderen en jongeren daaraan worden blootgesteld – maakt dat er gerichter moet worden ingezet op bewustwording en weerbaarheid onder deze doelgroepen.

7.2 Hoe zijn we tot deze bevindingen gekomen?

In dit onderzoek zijn verschillende deelonderzoeken uitgevoerd om tot een zo volledig mogelijke beantwoording van onze onderzoeksvragen te komen. Om te beginnen is een verkennende literatuurstudie uitgevoerd om de bestaande kennis van het thema in kaart te brengen. Uit verschillende databases is wetenschappelijke en 'grijze' literatuur[109] verzameld. Op deze manier zijn 42 studies gevonden, waarna we deze aanvulden aan de hand van de *snowball*-techniek. Uiteindelijk zijn 84 studies geïncludeerd. Deze hebben niet alle betrekking op rekrutering voor extremisme op gaming platforms. Ze dienden ook ter informatie over achterliggende relevante thema's, waaronder rekrutering op andere online platforms, psychologische processen van online rekrutering en moderatietechnieken en aanpakken van (rekrutering voor) extremisme.

[109] Grijze literatuur is een term die duidt op publicaties die niet via de erkende uitgeverij en boekhandel worden verspreid, zoals scripties, rapporten en dissertaties, die bibliografisch moeilijk te traceren zijn (DBNL, z.d.).

Als tweede deelonderzoek hebben we interviews met professionals uitgevoerd. De respondenten zijn professionals die in het kader van hun werkzaamheden direct of zijdelings zicht hebben op de onderzochte thematiek en problematiek. De zeventien gesproken respondenten kwamen aan het woord in twaalf interviews. Een deel bekleed functies binnen de opsporing, zoals medewerkers van het OM, een toezichthouder op online content, een inlichtingendienst en de politie. Een ander deel bestond uit jongerenwerkers en medewerkers van jongerenwerkorganisaties, een vertegenwoordiger uit de videogame-industrie en medewerkers van gaming (gerelateerde) platforms. De respondenten hadden in verschillende mate zicht op het fenomeen, wat maakt dat hun uitspraken verschillend moeten worden gewogen; sommige geïnterviewden zijn zelf actief op gaming platforms en zien wat daar gebeurt. Andere staan meer op afstand en baseren zich op ervaringen van anderen of wetenschappelijke inzichten. De interviews zijn naderhand systematisch gecodeerd en geanalyseerd.

Naast het bovenstaande zijn ook groepsgesprekken met middelbare scholieren georganiseerd. In totaal hebben op basis van een *convenience sample* vijf groepsgesprekken plaatsgevonden met opgeteld achttien leerlingen in de leeftijden twaalf tot en met veertien en zestien/zeventien. Naast diversiteit in leeftijd is bij de steekproef ook rekening gehouden met geografische spreiding en diversiteit in opleidingsniveau. Aan de hand van een semigestructureerde vragenlijst en een ‘bingokaart’ met voorbeelden van extremistische content (zie bijlage C), hebben de respondenten hun ervaringen met dit thema gedeeld. De groepsgesprekken zijn naderhand systematisch gecodeerd en geanalyseerd.

Aanvullend is aan de hand van een exploratieve kwalitatieve contentanalyse getracht een eigen beeld te vormen van de aanwezigheid van rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms. Daarvoor is visuele en geschreven communicatie op Discord, Steam en TikTok geanalyseerd. Op Discord zijn zes servers geobserveerd waar in meer of mindere mate extremistisch materiaal werd gedeeld, waarvan op drie regelmatig en op de andere drie sporadisch. Op basis van een tip van een geïnterviewde professional is ook op TikTok gezocht naar uitnodigingslinks voor Discord servers. Verder is het gaming gerelateerde platform Steam geobserveerd om rekrutering waar te nemen. Als eerste is gezocht naar gebruikers met verwijzingen naar extremistische termen in hun accountnaam en gekeken van welke groepen zij lid zijn. Vervolgens is via de gebruikers in deze groepen met behulp van de *snowball*-techniek verder gezocht. De focus lag op het vinden van oproepen of uitnodigingen voor aansluiting bij extremistische (chat)groepen.

Na het uitvoeren van deze deelonderzoeken hebben wij onze eerste bevindingen, aanbevelingen en handelingsperspectieven die hieruit naar voren kwamen, gepresenteerd aan professionals tijdens een expertmeeting. Het doel van de bijeenkomst was om te achterhalen of onze aanbevelingen aansluiten bij huidige nationale en internationale wet- en regelgeving, alsmede bij de dagelijkse praktijk van medewerkers in de zorg- en veiligheidsketen. Aanwezige professionals waren medewerkers vanuit de gemeente, Reclassering Nederland en Dienst Justitiële Inrichtingen, wetenschappers met expertise over thema’s die aan bod kwamen, medewerkers uit organisaties die zich bezighouden met de online wereld van jongeren en een vertegenwoordiger uit de videogamebranche.

7.3 Wat zijn de belangrijkste beperkingen?

In dit onderzoek is ingezet op een combinatie van deelonderzoeken om beter inzicht te krijgen in hoe rekrutering voor extremistische doeleinden mogelijk plaatsvindt, met een focus op de Nederlandse context. Het onderzoek heeft een exploratief karakter: het doel is om een eerste beeld te schetsen

van deze problematiek in Nederland. Het is belangrijk dat vervolgonderzoek wordt uitgevoerd om bijvoorbeeld meer zicht te krijgen op de schaal van het fenomeen.

Door de complexiteit van het onderwerp stuitten we gedurende ons onderzoek op een aantal tegenstrijdigheden. Ten eerste bestaan er verschillende opvattingen over of gamers onderling contact moeten hebben met gamers die ze niet kennen. Vanuit verschillende deelstudies kwam naar voren dat het beperken van contact met vreemden helpt in het vermijden van onwenselijk contact. Aan de andere kant kwam vanuit de literatuur ook de suggestie om juist wel andere gamers te ontmoeten, om zo de diversiteit van de game community te kunnen ervaren. Een andere tegenstrijdigheid die we ontdekten is dat counternarratieven worden genoemd als interventiemogelijkheid, maar dat er nog veel onduidelijk is over de effectiviteit van deze interventie. Hieronder geven we de primaire beperkingen per deelstudie weer.

De verkennende literatuurstudie beperkte zich tot Engels- en Nederlandstalige geschreven literatuur. In vervolgonderzoek dient breder gekeken te worden, zodat bijvoorbeeld ook studies uit Duitsland, waar ze het bredere onderwerp van extremisme op gaming platforms onderzoeken, kunnen worden meegenomen.

Het afnemen van interviews bleef beperkt tot het spreken van professionals die vanuit hun werkzaamheden in meer of mindere mate zicht hebben op het onderzochte fenomeen. Binnen de groep professionals verschilde de mate van kennis over het onderwerp, waardoor sommige respondenten niet alle vragen konden beantwoorden. Daarnaast hebben wij een beperkt aantal respondenten per instantie kunnen spreken, waardoor de inzichten niet per definitie een representatie zijn van de algehele ervaringen en opvattingen van de medewerkers van de betreffende organisaties. Verder zijn inzichten vanuit interviews met (voormalig) rekruteerders en (voormalig) gerekruteerden nodig om een nog completer beeld van het fenomeen te krijgen.

Omwille van de beperkte doorlooptijd van het onderzoek is voor de groepsgesprekken uitgegaan van een *convenience sample* en een eerste aanzet gedaan tot het spreken met gamers zelf. We hebben om die reden met een klein aantal jongeren kunnen spreken, die daarmee niet representatief zijn voor alle jonge gamers in Nederland. Daarnaast hebben we gesproken met middelbare scholieren en niet met kinderen uit het basisonderwijs of met studenten uit het vervolgonderwijs. Dit zou voor vervolgonderzoek een goede aanvulling zijn.

De contentanalyse was exploratief van aard en bleef beperkt tot gaming gerelateerde platforms waarbij communicatie visueel en via geschreven chat plaatsvond in plaats van via *voice* chat. Dat zorgt ervoor dat we een deel van de communicatie missen, die mogelijk ook onderdeel is van het rekruteringsproces. Tot slot hebben we ons vanuit ethische overwegingen (zie ook 3.6) beperkt tot openbare groepen, terwijl besloten groepen – groepen die bijvoorbeeld alleen toegankelijk zijn middels het doorlopen van een toelatingsprocedure – ook een belangrijk onderdeel kunnen zijn van het rekruteringsproces.

7.4 Welke aanbevelingen doen we?

Naast meer inzicht krijgen in hoe rekrutering plaatsvindt op gaming (gerelateerde) platforms is het doel van dit onderzoek ook om aanbevelingen te doen voor verschillende partijen die zich met dit onderwerp bezighouden. In wat nu volgt, doen we eerst aanbevelingen voor de overheid en andere

partijen, vervolgens specifiek voor gaming (gerelateerde) platforms, en ten slotte voor de wetenschap.

7.4.1 Aanbevelingen voor de overheid en andere partijen

Vanuit de verschillende deelonderzoeken doen we hieronder aanbevelingen voor de overheid en andere partijen. In het deel over de belangrijkste bevindingen kwam al naar voren dat het essentieel is om duidelijker en concreter te maken wie welke verantwoordelijkheid heeft in het tegengaan van extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms, waar ook rekrutering onder valt. Hieraan gelieerd is er meer samenwerking tussen de verschillende partijen nodig om effectief beleid te voeren. Deze samenwerking verloopt waarschijnlijk makkelijker als duidelijk is afgebakend wie wat doet. Op basis van onze bevindingen in hoofdstuk 5 en hoofdstuk 6 concluderen we dat er veel waarde zit in meer publiek-private samenwerking. De vraag die vervolgens voorligt, is hoe deze samenwerking het beste kan worden vormgegeven, zodat de betrokken partijen vooruitgang boeken in het tegengaan van extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms. Vanuit de uiteengezette handelingsperspectieven kan mogelijk een verdere ontwikkeling plaatsvinden in deze samenwerking. Een eerste stap om hier concreet invulling aan te geven, is het oprichten van een werkgroep met diverse deelnemers, waaronder jongeren, wetenschappers, gameontwikkelaars, jongerenwerkers en overheidsinstanties, waaronder politie. Dit om de samenwerking tussen de verschillende partijen beter vorm te geven en verantwoordelijkheden te concretiseren. Daarnaast is het nodig om bestaande wet- en regelgeving beter te handhaven. Een concrete uitwerking hiervan is professionals trainingen geven over handhavingsmogelijkheden in game-omgevingen. En daarnaast het vergroten van de capaciteit bij verschillende instanties om zich hiermee bezig te houden. Er gebeurt al veel op dit vlak, met bijvoorbeeld de inzet van de ATKM, maar gebrek aan capaciteit is nog steeds een probleem.

Voorlichting is een ander onderwerp dat naar voren komt uit de bevindingen. Er moet meer bewustwording komen over rekruteringsprocessen en, breder, radicaliseringsprocessen op gaming platforms bij verschillende actoren, zoals ouders, scholen, overheidsinstanties, jongerenwerkorganisaties en zorginstanties. Vanuit de verschillende deelstudies werden hier ideeën voor opgeworpen, zoals kinderen en jongeren zelf betrekken bij het creëren van bewustwording, verkennen of jonge influencers die gamen, kunnen worden ingezet en ouders/verzorgers meer informatie geven over de online (gaming) wereld. Ook de communicatie tussen deze partijen, die het netwerk vormen rondom jongeren, dient te verbeteren. Een concrete invulling hiervan zou zijn om meer te investeren in online jongerenwerk dat zich specifiek richt op gaming (gerelateerde) platforms. Aansluitend, en wat het meest prominent naar voren kwam in ons onderzoek, is het van belang de weerbaarheid onder jongeren en gamers in het algemeen te stimuleren en te vergroten. Zet bij de verdere ontwikkeling van de Versterkte Aanpak Online meer in op het vergroten van de weerbaarheid van kinderen, jongeren en gamers in het algemeen. Het is tijdens dit onderzoek duidelijk geworden dat het tegengaan van bepaalde content en onwenselijke gedragingen niet geheel uit te bannen is. Echter, hoe je vervolgens zelf omgaat of moet reageren op deze content en gedragingen kan worden geleerd door de weerbaarheid te vergroten. Op basis van de input van verschillende professionals tijdens de interviews en de expertmeeting, en de gesprekken met scholieren, moet daarbij rekening gehouden worden met het volgende:

- Zorg dat mensen met aansluiting bij de online leefwereld van jongeren en expertise op het gebied van gamen kinderen en jongeren komen voorlichten over ongewenst gedrag op gaming (gerelateerde) platforms;

- Vraag aan 'oudere' jongeren, van bijvoorbeeld 16 jaar en ouder, of zij kinderen en 'jongere' jongeren willen helpen bij het navigeren in de online (gaming) wereld. Zij weten wat er speelt. Daarnaast is de drempel mogelijk lager om hierover in gesprek te gaan met andere jongeren dan met ouders of andere volwassenen;
- Onderken dat volwassenen, waaronder ouders, achter zullen blijven lopen qua kennis over de online leefwereld van jongeren, omdat de online wereld snel verandert. Problemen die zich online kunnen voordoen, zoals in aanraking komen met extremisten of bijvoorbeeld oplichters, zijn minder of niet aan verandering onderhevig. Het is belangrijk om daar vooral de focus op te leggen.

7.4.2 Aanbevelingen voor de game-industrie

Vanuit gaming (gerelateerde) platforms zijn en worden al maatregelen ingezet om extremistische en terroristische content en groepen te weren. Op basis van ons onderzoek concluderen we dat er aanknopingspunten zijn voor verbetering, om zo effectiever rekrutering en, breder, radicaliseringsprocessen te stoppen dan wel te voorkomen. Het belangrijkste hierin is inzetten op een beter werkend moderatiesysteem. Concrete uitwerkingen hiervan zijn bijvoorbeeld eigen huisregels strenger handhaven, meldingen beter/sneller opvolgen door meer te monitoren (bijvoorbeeld aan de hand van dynamische verboden-woordenlijsten), frustreren[110] en recidivisten weren. Om dit te bereiken, moet meer geïnvesteerd worden in capaciteit en regionale/taalspecifieke kennis. Daarnaast is het beperken van risico's en uitbuiting via het design van een gaming (gerelateerd) platform van belang. Opties in dit kader kunnen zijn om het op het eigen platform moeilijker te maken om te wisselen van platform. Bijvoorbeeld door de mogelijkheid om door te linken naar andere platforms te verwijderen en het delen van links te frustreren. Een andere verbetermogelijkheid is *safety-by-design* meteen toepassen in de ontwikkeling van games en aanverwante producten, en experts bij op het gebied van extremisme daarbij betrekken.

Verder is meer voorlichting geven aan ouders en verzorgers mogelijk zinvol. Bijvoorbeeld over PEGI[111] en het kunnen instellen van ouderlijke toezichtsfuncties. Tot slot is meer samenwerking tussen bedrijven en met opsporingsinstanties belangrijk. Een concrete uitwerking daarvan is het delen van tools en middelen om beter te kunnen modereren. Daaraan gelieerd is het van belang om medewerkers in de game-industrie te trainen in het herkennen van extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms.

7.4.3 Aanbevelingen voor de wetenschap

De huidige studie is gestart vanuit de notie dat er nog weinig onderzoek is gedaan naar rekruteringsprocessen voor extremistische en terroristische doeleinden op gaming (gerelateerde) platforms. Uit het exploratieve karakter van onze studie en de verschillende deelonderzoeken vloeien een aantal aanbevelingen voort voor vervolgonderzoek, die we hier puntsgewijs bespreken.

De eerste aanbeveling is dat er meer onderzoek nodig is. Uit onze resultaten blijkt dat rekrutering plaatsvindt, maar de schaal ervan is moeilijk te duiden op dit moment. Meer systematisch en kwantitatief onderzoek is om die reden belangrijk. Zo zou bijvoorbeeld aan jongeren die *multiplayer*

[110] Ongewenst gedrag direct aanpakken, zoals extremistische content of gamers tijdelijk verwijderen. En het moeilijker maken om extremistische en terroristische content te delen en handelingen ten behoeve van extremistische en terroristische doelen uit te voeren.
[111] PEGI staat voor Pan European Game Information. Dit is een Europees leeftijdsclassificatiesysteem voor videogames.

games spelen, gevraagd kunnen worden of zij over een bepaalde tijdsperiode een logboek bijhouden over wat ze tegenkomen op gaming (gerelateerde) platforms. Onderzoekers kunnen deze uitkomsten vervolgens kwantificeren. Daarnaast kunnen grootschalige surveystudies en bijvoorbeeld samenwerkingen met opsporingsinstanties of organisaties zoals het ATKM meer inzicht geven in de prevalentie van rekrutering in deze omgevingen. Daarnaast is meer onderzoek wenselijk naar kwetsbaarheidsfactoren voor rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms. Tot slot is het belangrijk om effectiviteitsstudies uit te voeren naar interventies tegen extremisme op gaming (gerelateerde) platforms. Een opstap hiernaartoe is om actieonderzoek te doen, wat leidt tot onderbouwde aanbevelingen voor de praktijk.

Een tweede aanbeveling is dat toekomstig onderzoek naar rekrutering helder moet verwoorden wat onder dat begrip wordt verstaan. In een aanzienlijk deel van de geraadpleegde studies bleek rekrutering niet of beperkt te zijn gedefinieerd en geoperationaliseerd. Dit bemoeilijkt verder onderzoek naar dit fenomeen. Daarnaast wordt in sommige studies de suggestie gewekt dat rekrutering wordt onderzocht, maar blijkt het veelal te gaan over radicalisering van ideeën, met als mogelijke uitkomst rekrutering en (offline) acties, zoals geweld. De connectie tussen deze verschillende stadia in radicaliseringsprocessen is complex en een oorzaak-gevolg reactie is veelal niet aan te tonen. Voorzichtigheid in het gebruik van deze termen is daarom noodzakelijk.

Een derde aanbeveling, die al werd aangestipt tijdens de bespreking van de beperkingen van dit onderzoek, is om (voormalig) rekruteerders en (voormalig) gerekruteerden te interviewen. Dit zijn groepen die tot nu toe onderbelicht zijn gebleven in bestaand onderzoek, met als reden dat het moeilijk is om deze groepen te vinden en te bereiken. In studies met een lange doorlooptijd kan worden geïnvesteerd in het aanleggen van een netwerk om deze groepen te zoeken en te bevragen. Verder zouden interviews met (ex-)daders en bijvoorbeeld (*open source intelligence*-) journalisten die aanwezig zijn in online groepen ons meer kunnen vertellen over de motivatie om aan te sluiten, het rekruteringsproces en over de effectiviteit van interventies.

Met de opkomst van onderzoek naar rekrutering op gaming platforms en de uitgebreide kennis die al bestaat over andere vormen van rekrutering, is het als vierde aanbeveling wenselijk dat in de toekomst vergelijkend onderzoek wordt uitgevoerd naar rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms en andere omgevingen.

Een verdere aanbeveling is om innovatieve onderzoeksmethoden te ontwikkelen. In het huidige onderzoek maakten we gebruik van een bingokaart (zie bijlage C). Dit zorgde ervoor dat we makkelijker over complexe materie konden spreken met jongeren en leverde een verrijking van onze onderzoeksresultaten op.

Tot slot komt uit zowel de interviews als groepsgesprekken naar voren dat jonge kinderen op gaming (gerelateerde) platforms, en binnen het online domein in zijn geheel, te maken kunnen krijgen met verschillende onwenselijke gedragingen en content. Als laatste aanbeveling willen we daarom onderzoekers aansporen zich ook te richten op deze jongere doelgroep. Dit om te zien hoe normalisering van extremistische content en gedragingen (bijvoorbeeld het uiten van extremistische beledigingen) mogelijk kan bijdragen aan rekrutering voor extremistische en terroristische groepen op latere leeftijd.

7.5 Tot slot

Gamen, en je begeven in de verschillende online *multiplayer* game-omgevingen die er zijn, is tegenwoordig de normaalste zaak van de wereld. In de inleiding van dit rapport beschreven we dat naar schatting in Nederland alleen al ongeveer 2 miljoen kinderen op Roblox actief zijn. Dat is niet vreemd, want het is een vorm van vermaak die veel positieve kanten kent, zoals ontspanning, verschillende vaardigheden trainen en sociale banden versterken. Gamers die *multiplayer* games spelen, komen in contact met onbekenden. Zodoende lopen ze het risico om in aanraking te komen met onwenselijke content en gedragingen, waaronder extremistische content en eventueel vormen van rekrutering. Uit ons onderzoek blijkt dat dit laatste, rekrutering, beperkt lijkt te worden waargenomen. Het is op dit moment nog onduidelijk in hoeverre rekruteringspogingen daadwerkelijk weinig plaatsvinden of dat het vooral niet als zodanig wordt herkend. Door het faciliteren van competitie en speelsheid zijn games en game-omgevingen bij uitstek een plek waar extremistische content of uitspraken kunnen worden gedaan zonder dat dat opvalt. Zodoende is het complex om te achterhalen of deze content en uitspraken worden gedaan met het doel en de intentie om te rekruteren. Wel blijkt dit bij te dragen aan de normalisatie van deze content, waardoor content mogelijk ook steeds extremer kan worden. Zeker voor kinderen en jongeren, die nog volop bezig zijn met identiteitsontwikkeling, zou het daarom goed zijn om op structurele wijze meer te leren hierover. Zo kunnen ze kennis opdoen over de positieve en negatieve kanten van de game-omgeving en, breder, de online omgeving, en hoe ze om kunnen gaan met de negatieve kanten.

Ondanks dat kinderen hier meer over kunnen leren, komt uit de deelstudies ook naar voren dat sommige kinderen veel kennis en kunde hebben omtrent online weerbaarheid. Deze inzichten kunnen beter benut worden door de communicatie hierover tussen leeftijdsgenoten te stimuleren. Dat wil zeggen tussen kinderen onderling, tussen ‘oudere’ en ‘jongere’ jongeren, en met ervaringsdeskundigen. De directe omgeving van kinderen en jongeren heeft hier ook een rol in te vervullen door zich te informeren en een open dialoog met hen te hebben rondom hun online bezigheden. Daarnaast dienen gaming (gerelateerde) platforms meer in te zetten op betere contentmoderatie en een veilig gamedesign. Verder verdient het voor de betrokken partijen de aanbeveling dat er meer duidelijkheid komt rondom verantwoordelijkheden en dat er wordt ingezet op bewustwording. Echter, vergt het bestrijden van rekrutering op gaming (gerelateerde) platforms bovenal meer samenwerking tussen publieke en private partijen, waarbij de multidisciplinaire inzichten, waaronder ook die van jongeren, worden meegenomen.

Dankwoord

Grote dank gaat uit naar de leden van de begeleidingscommissie, die elk vanuit hun eigen expertise hebben meegedacht gedurende het onderzoek. De feedback die wij tijdens het project ontvingen was keer op keer zeer waardevol en opbouwend.

Verder willen we hier graag ook de mensen bedanken die ons belangeloos hebben geholpen bij het vinden van respondenten. Dankzij jullie inzet en hulp hebben we verschillende deelonderzoeken kunnen uitvoeren die anders niet van de grond hadden gekomen.

Tot slot zijn wij uiteraard veel dank verschuldigd aan de respondenten van de interviews en groepsgesprekken, en de deelnemers van de expertmeeting, die de tijd hebben genomen om met ons in gesprek te gaan. De inzichten die wij dankzij jullie hebben opgedaan zijn van groot belang geweest voor de totstandkoming van dit rapport.

De begeleidingscommissie bestond uit de volgende leden:

Voorzitter

Prof. dr. K. (Kees) van den Bos, Universiteit Utrecht

Leden

Dr. P. (Pieter) van den Heede, Erasmus Universiteit Rotterdam

Drs. T. (Theo) van Mullekom, Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC)

Dr. D. (Daan) Weggemans, Universiteit Leiden

Medewerker Nationaal Coördinator Terrorismebestrijding en Veiligheid (NCTV)

Bibliografie

Adamse, I., Nguyen, Q., Boertien, E., van Deuren, S., Eichelsheim, V., & Blokland, A. (2023). *EPIC: Explaining, Preventing, and Intervening in organized Crime involvement: Resultaten systematische literatuurreviews*. Amsterdam: NSCR.

Allchorn, W., & Orofino, E. (2025). Policing extremism on gaming-adjacent platforms: Awful but lawful? *Frontiers in Psychology*, *16*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1537460

Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, *30*(4), 740–760. https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633

Anti-Defamation League (2024). *Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023. Center for Technology and Society, ADL. https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023*

Anti-Defamation League. (z.d.). *1488 | Hate Symbols Database*. Geraadpleegd 4 juni 2026, van https://www.adl.org/resources/hate-symbol/1488

Anti-Defamation League. (z.d.). *Pepe the Frog | Hate Symbols Database*. Geraadpleegd 4 juni 2026, van https://www.adl.org/resources/hate-symbol/pepe-frog

Araújo, J., Costa, M., Caridade, S., Sani, A. I., & Manita, C. (2025). *Exploring Strategies and Dimensions of Programs Addressing Online Grooming Among Children and Adolescents: A Systematic Review* (SSRN Scholarly Paper No. 5356301). Social Science Research Network. https://doi.org/10.2139/ssrn.5356301

Argentino, M.-A. (2025, april 17). *Nihilistic Violent Extremism (NVE): An Analytical Framework*. From The Depths. https://www.maargentino.com/nihilistic-violent-extremism-nve-an-analytical-framework/

Argentino, M.-A., Ondrak, J., Slater, J., Smith, P., & Terran, R. (2025, augustus 8). Spawnism Carving Pixels into Flesh: Cult Coding Children Into Self-Harm and Online Child Sexual Exploitation. *From The Depths*. https://www.maargentino.com/spawnism-carving-pixels-into-flesh-cult-coding-children-into-self-harm-and-online-child-sexual-exploitation/

ATKM. (z.d.). *Werkwijze | Autoriteit online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal*. Autoriteit online Terroristisch en Kinderpornografisch materiaal. Geraadpleegd 8 december 2025, van https://www.atkm.nl/werkwijze

Australian Federal Police, "Holiday season warning: Extremists infiltrating online and gaming platforms to recruit young Australians", 3 december 2023: https://www.afp.gov.au/news-centre/media-release/holiday-season-warning-extremists-infiltrating-online-and-gaming

Autoriteit Consument & Markt. (2025, februari 3). *ACM vanaf nu bevoegd toezicht te houden op de Digital Services Act | ACM* [Nieuwsbericht]. https://www.acm.nl/nl/publicaties/acm-vanaf-nu-bevoegd-toezicht-te-houden-op-de-digital-services-act

Autoriteit Consument & Markt. (2025, april 22). *ACM tekent samenwerkingsprotocol over DSA met elf organisaties | ACM* [Besluit]. https://www.acm.nl/nl/publicaties/acm-tekent-samenwerkingsprotocol-over-dsa-met-elf-organisaties

Autoriteit Consument & Markt. (z.d.). *Tussenhandeldiensten | ACM*. Geraadpleegd 4 juni 2026, van https://www.acm.nl/nl/digitale-economie/online-diensten-aanbieden/tussenhandeldiensten

Barbour, R. (2007). Introducing focus groups. In *Introducing focus groups* (pp. 1-14). SAGE Publications Ltd, https://doi.org/10.4135/9781849208956.n1

Barnes, M. J., & Karim, S. M. (2025). The Manosphere and Politics. *Comparative Political Studies, 59*(1), 3-43. https://doi.org/10.1177/00104140241312095

Bekkers, L. (2025). *Recruiting money mules: Exploring the offline and online involvement mechanisms of cybercrime*. [PhD-Thesis - Research and graduation internal, Vrije Universiteit Amsterdam]. https://doi.org/10.5463/thesis.1200

Bekkers, L., & Leukfeldt, R. (2023). Recruiting money mules on instagram: a qualitative examination of the online involvement mechanisms of cybercrime, *Deviant Behavior*, 44(4): 603-619, DOI:10.1080/01639625.2022.2073298

Bekkers, L., Leukfeldt, R., & Kleemans, E. (2024). Recruiting co-offenders for financial cybercrime: An analysis of police investigations into cybercriminal networks. *Trends in Organized Crime*. DOI:10.1007/s12117-024-09556-y

Bekkers, L.M.J., Moneva, A., & Leukfeldt, E.R. (2022). Understanding cybercrime involvement: A quasiexperiment on engagement with money mule recruitment ads on Instagram. *Journal of Experimental Criminology,* 20, 375-394. https://doi.org/10.1007/s11292-022-09537-7

Bekkers, L., R. Spithoven, Y. Van Houten & E.R. Leukfeldt (2025). The involvement mechanisms of cybercrime: Explaining previous exposure of young people to money mule recruiters. *European Journal of Criminology, 0*(0). DOI:10.1177/14773708251323349

Bélanger, J. J., Nisa, C. F., Schumpe, B. M., Gurmu, T., Williams, M. J., & Putra, I. E. (2020). Do Counter-Narratives Reduce Support for ISIS? Yes, but Not for Their Target Audience. *Frontiers in Psychology*, *11*. DOI:10.3389/fpsyg.2020.01059

Bergers, J., van Deuren, S., Roks, R., Habets, S., Leukfeldt, R., & Eichel, V. (2026). *De rol van sociale media bij de betrokkenheid van jongeren bij zware drugs- en geweldscriminaliteit | Politie & Wetenschap*. Politie & Wetenschap. https://www.politieenwetenschap.nl/publicatie/de-rol-van-sociale-media-bij-de-betrokkenheid-van-jongeren-bij-zware-drugs--en-geweldscriminaliteit

Bhatt, S., & Mantua, J. (2023). The Transnational Threat of Radicalization Through the Use of Online Gaming Platforms. In C. W. Gruber & B. Trachik (Eds.), *Fostering Innovation in the Intelligence Community: Scientifically-Informed Solutions to Combat a Dynamic Threat Environment* (pp. 113-131). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-29807-3_6

Boyd, D. (2010). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *Networked self: Identity, community, and culture on social network sites*, 39-58. Oxfordshire: Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203876527

Braddock, K., Hughes, B., Goldberg, B., & Miller-Idriss, C. (2022). Engagement in subversive online activity predicts susceptibility to persuasion by far-right extremist propaganda. *New Media & Society*, *26*(4), 1775-1798.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3(*2), 77-101, DOI: 10.1191/1478088706qp063oa

Brinkmann, S. (2020). 'Unstructured and Semistructured Interviewing', in Patricia Leavy (ed.), *The Oxford Handbook of Qualitative Research*, 2nd edn, Oxford Handbooks, https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190847388.013.22

Buijsman, M. (2024). *Global Games Market Report* (p. 44). Newzoo.

Call to Battle—Minecraft Mod. (2011). Modrinth. https://modrinth.com/mod/call-to-battle-ww2

Calvete, E., Orue, I., & Gámez-Guadi, M. (2022). A Preventive Intervention to Reduce Risk of Online Grooming Among Adolescents. *Psychosocial Intervention*, *31*(3), 177-184. https://doi.org/10.5093/pi2022a14

Carvalho, E. G. de. (2025). Prevention and Mitigation of Extremism in Games: A Neomaterialist Reflection on the Agency of Objects. *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 392-404. https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10266

Cauberghs, O. (2025). Hate the player, not the game: Exploring extremist and terrorist use of games, gaming platforms and gamification strategies for propaganda purposes. *Radices*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.21825/radices.94142

Centraal Bureau voor de Statistiek (2024). Internettoegang en internetactiviteiten; persoonskenmerken. Zie: https://opendata.cbs.nl/#/CBS/nl/dataset/84888NED/table?ts=1746557852054

Chapman, A., & Linderoth, J. (2015). Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games. In *The Dark Side of Game Play*. Routledge.

Chatzakou, D., Kourtellis, N., Blackburn, J., De Cristofaro, E., Stringhini, G., & Vakali, A. (2017). Measuring #GamerGate: A Tale of Hate, Sexism, and Bullying. *Proceedings of the 26th International Conference on World Wide Web Companion*, 1285-1290. https://doi.org/10.1145/3041021.3053890

Chess, S., Evans, N. J., & Baines, J. J. (2016). What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity. *Television & New Media*, *18*(1), 37-57. https://doi.org/10.1177/1527476416643765 (Original work published 2017)

Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: a Journal of Gender, New Media and Technology.* https://doi.org/10.7264/N33X84KH

Davey, J. (2021). *Gamers who hate: An introduction to ISD's gaming and extremism series*. London: Institute for Strategic Dialogue.

Davey, J. (2024). Extremism on Gaming (-Adjacent) Platforms. In: Schlegel, L., & Kowert, R. (Eds.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003388371

DBNL. (z.d.). *Grijze literatuur, Algemeen letterkundig lexicon*. DBNL. Geraadpleegd 24 april 2026, van https://www.dbnl.org/tekst/dela012alge01_01/dela012alge01_01_01116.php

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2425-2428. https://doi.org/10.1145/1979742.1979575

De Boer, H., Ferwerda, H., & Kuppens, J. (2022). *Do or Don't. Kennissynthese ingroeimechanismen en rekruteringsprocessen van jongeren in de georganiseerde criminaliteit*. Den Haag: WODC.

De wet inzake digitale diensten | De digitale toekomst van Europa vormgeven. (z.d.). Geraadpleegd 4 juni 2026, van https://digital-strategy.ec.europa.eu/nl/policies/digital-services-act

Doosje, B., Moghaddam, F., Kruglanski, A., De Wolf, A., Mann, L., & Feddes, A. (2016). Terrorism, radicalization and de-radicalization. *Current Opinion in Psychology*, *11*, 79-84.

Echelmeyer, L., Slotboom, A.-M., & Weerman, F. (2023). The Putative Effect of Identity on Extremist Radicalization: A Systematic Review of Quantitative Studies. *Studies in Conflict & Terrorism*, *0*(0), 1-42. https://doi.org/10.1080/1057610X.2023.2247621

Eckert, S., & Metzger-Riftkin, J. (2020). *Doxxing*. 1-5. https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc009

Eerten, J.-J. van, Doosje, B., Konijn, E., Graaf, B. de, & Goede, M. de. (2017). Developing a social media response to radicalization: The role of counter-narratives in prevention of radicalization and de-radicalization. *Amsterdam*. https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/2215

EGRN, E. and G. R. N. (2023). *Preventing Extremism through Storytelling and Gaming | Extremism and Gaming Research Network*. https://extremismandgaming.org/preventing-extremism-through-storytelling-and-gaming/

EU (2020). *Online gaming in the context of the fight against terrorism*. EU Counter-Terrorism Coordinator, Council of the European Union. https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST9066-2020-INIT/en/pdf

Europol (2021). *European Union terrorism situation and trend report*. Publications Office of the European Union, Luxembourg.

Europol (2025a). *European Union Terrorism Situation and Trend Report*, Publications Office of the European Union, Luxembourg.

Europol (2025b). *Europol and Partner Countries Combat Online Radicalisation on Gaming Platforms – Referral Action Day Removes Vast Amounts of Terrorist, Racist and Xenophobic Propaganda from Gaming and Gaming Related Platforms*. https://www.europol.europa.eu/media-press/newsroom/news/europol-and-partner-countries-combat-online-radicalisation-gaming-platforms

Europol (2025c). *The rise of online cult communities dedicated to extremely violent child abuse*. https://www.europol.europa.eu/publications-events/publications/rise-of-online-cult-communities-dedicated-to-extremely-violent-child-abuse

Gallagher, A., O'Connor, C., Vaux, P., Thomas, E., & Davey, J. (2021). *The Extreme Right on Discord* (Gaming and Extremism). Institute for Strategic Dialogue.

Gameninfo-a, Trimbos Instituut: https://www.gameninfo.nl/over-games/online-toxicity-in-games

Gameninfo-b, Trimbos Instituut: https://www.gameninfo.nl/feiten-cijfers/cijfers-over-gamen

GIFCT's Hash-Sharing Database. (z.d.). *GIFCT*. Geraadpleegd 23 oktober 2025, van https://gifct.org/hsdb/

Gijssel, R. van. (2026, januari 30). Toezichthouder begint onderzoek naar kinderveiligheid in populaire onlinegame Roblox. de Volkskrant. https://www.volkskrant.nl/binnenland/toezichthouder-begint-onderzoek-naar-kinderveiligheid-in-populaire-onlinegame-roblox~bdf73a93/

Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row.

Golf-Papez, M., & Veer, E. (2017). Don't feed the trolling: Rethinking how online trolling is being defined and combated. *Journal of Marketing Management*. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0267257X.2017.1383298

Golzar, J., Noor, S., & Tajik, O. (2022). Convenience Sampling. *International Journal of Education & Language Studies*, *1*(2), 72-77. https://doi.org/10.22034/ijels.2022.162981

Gómez, Á., Chinchilla, J., Vázquez, A., López-Rodríguez, L., Paredes, B., & Martínez, M. (2020). Recent advances, misconceptions, untested assumptions, and future research agenda for identity fusion theory. *Social and Personality Psychology Compass*, *14*(6). https://doi.org/10.1111/spc3.12531

Greer, R. & Ramalingam, V. (2020). *The Search for Extremism: Deploying the Redirect Method*. Washington Institute.

Hamming, T. (2025, september 22). Virtual Worlds, Real Threats: Violent Extremist Exploitation of Roblox and Wider Gaming Ecosystems. *GNET*. https://gnet-research.org/2025/09/22/virtual-worlds-real-threats-violent-extremist-exploitation-of-roblox-and-wider-gaming-ecosystems/

Harreveld, M. (2025). *Meta stopt met modereren van Facebook, Zuckerberg wil 'vrijheid van meningsuiting bieden'*. BNR. Zie ook: https://www.bnr.nl/nieuws/internationaal/10564592/meta-stopt-met-modereren-van-facebook-zuckerberg-wil-vrijheid-van-meningsuiting-bieden

Helmus, T., & Klein, K. (2018). *Assessing Outcomes of Online Campaigns Countering Violent Extremism: A Case Study of the Redirect Method*. RAND Corporation. https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR2813.html

Hsu, J. (2011). *Terrorists Use Online Games to Recruit Future Jihadis*. NBC News. https://www.nbcnews.com/id/wbna44551906

Hutchinson, J., Clement, D. Y., Gheorghe, R. M., Kellum, L., & Shuttleworth, A. (2025). "I'm Not Super Familiar with Children's Ecosystems Online": Expert Assessments on the Effects of Early Childhood Exposure to Extremism Online. *Perspectives on Terrorism, XIX*(1): 64-91. https://doi.org/10.19165/2025.5669

Jerret, A. (2022). How 'GamerGate' led the gaming industry to embrace more diverse and caring values, The Conversation, https://theconversation.com/how-gamergate-led-the-gaming-industry-to-embrace-more-diverse-and-caring-values-190068

Jones, E. (2017). The reception of broadcast terrorism: recruitment and radicalisation. *International Review of Psychiatry*, *29*(4), 320–326. https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09540261.2017.1343529

Kassa, NPO, 24 oktober, 2024: https://npo.nl/start/serie/kassa/seizoen-20_1/kassa_719/afspelen

Kaur, H. (2025). How Gamergate foreshadowed the toxic hellscape that the internet has now become, *CNN*, https://edition.cnn.com/2025/03/23/us/gamergate-harassment-reddit-twitter-cec

Kavoori, A. P. (2009). *The Logics of Globalization*. Lanham: Lexington Books. https://doi.org/10.5771/9780739132524

Kfir, I. (2020). Innovating to Survive, a Look at How Extremists Adapt to Counterterrorism. *Studies in Conflict & Terrorism*, *46*(7), 1263-1281. https://doi.org/10.1080/1057610X.2021.1926069

Kietzmann, J., Hermkens, K., McCarthy, I., & Silvestre, B. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons, 54*(3), 241-251. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2011.01.005

Kilmer, E. D., Aslan, Z., & Kowert, R. (2024). Addressing Toxicity and Extremism in Games: Conversations with the Video Game Industry. *Games and Culture*, *0*(0). https://doi.org/10.1177/15554120241265139

Kilmer, E. D., & Kowert, R. (2024). *Grooming for Violence: Similarities Between Radicalisation and Grooming Processes in Gaming Spaces | Extremism and Gaming Research Network*. https://extremismandgaming.org/grooming-for-violence-similarities-between-radicalisation-and-grooming-processes-in-gaming-spaces/

Koehler, D., Fiebig, V. and Jugl, I. (2023), From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms. *Political Psychology*, 44: 419-434. https://doi.org/10.1111/pops.12855

Kowert, R. (2020) Dark Participation in Games. *Front. Psychol. 11*. DOI:10.3389/fpsyg.2020.598947

Kowert, R., & Kilmer, E. (2023). *Extremism in Games*. Take This. https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/10/ExtremismInGames_APrimer_FINAL-1.pdf

Kowert, R., Martel, A., & Swann, W. B. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Communication*, *7*. https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128

Kowert, R., Martel, A., & Swann, W. B. (2023). You are What you Play: The Risks of Identity Fusion in Toxic Gamer Cultures. *Games: Research and Practice*, *1*(2), 1-3. https://doi.org/10.1145/3604402

Kowert R. & Oldmeadow J. (2014). Playing for social comfort: online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Comput. Human Behav*. 10.1016/j.chb.2014.05.004

Kruglanski, A. W., Molinario, E., Jasko, K., Webber, D., Leander, N. P., & Pierro, A. (2022). Significance-Quest Theory. *Perspectives on Psychological Science*, *17*(4), 1050-1071. https://doi.org/10.1177/17456916211034825

Kupcová, E., Pleva, M., Haluška, R., Sokolová, Z., Gajdoš, P., & Bours, P. (2024). Innovative Strategies for Preventing Online Child Grooming: A Multilingual Web Application. *2024 International Conference on Emerging eLearning Technologies and Applications (ICETA)*, 1-6. https://doi.org/10.1109/ICETA63795.2024.10850852

Lakhani, S. & CIVIPOL (2021). *Video Gaming and (Violent) Extremism: An Exploration of the Current Landscape, Trends, and Threats*. In: Radicalisation Awareness Network (Policy Support), European Commission. Publications Office of the European Union.

Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, *42*(4), 383-406. https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903

Lamphere-Englund, G. (2024). Theories of Digital Games and Radicalization. In: Schlegel, L., & Kowert, R. (Eds.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (1st ed.). Routledge. doi.org/10.4324/9781003388371

Lamphere-Englund, G. (2025). *Protecting Children in Online Gaming: Mitigating Risks from Organized Violence*. Florence, Italy: UNICEF Innocenti

Lamphere-Englund, G., White, J. & GNET (2023). *The Online Gaming Ecosystem: Assessing Socialisation, Digital Harms, and Extremism Mitigation Efforts*. Global Network on Extremism and Technology. https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/publications/the-online-gaming-ecosystem-assessing-digital-socialisation-extre

Lamphere-Englund, G., Wilson, M., White, J., Wallner, C., Kowert, R., Kaewbuadee, N., Regeni, P., & Newhouse, A. B. (2025). Building resilience against violent extremism digitally: Trialing a new gender-based approach among gamers. *Frontiers in Psychology*, *16*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1537492

Little, R., Ford, P., & Girardi, A. (2021). Online self-radicalisation: A case study of cognitive vulnerabilities for radicalization to extremism and single actor terrorism. *Journal of Intellectual Disabilities and Offending Behaviour*, *12*(3-4), 112-123. https://doi.org/10.1108/JIDOB-03-2021-0006

Lopez Naranjo, F., Maldonado, M., Cuadrado, E., & Moyano, M. (2024). Video Games Interventions to Reduce Radicalization and Violent Extremism in Young People: A Systematic Review. *Games and Culture*, *0*(0). https://doi.org/10.1177/15554120231223067

Lösel, F., King, S., Bender, D., & Jugl, I. (2018). Protective factors against extremism and violent radicalization: A systematic review of research. *International Journal of Developmental Science, 12(1-2)*, 89–102.

Luyten, K. & Baltikauskaite, G. (2025). *Recruiment of minors into organised crime*. Think tank European Parliament, Briefing, June 2025. https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2025)772903

Lyhne, C.N., Thisted, J. & Bjerrum, M. (2025). Qualitative content analysis–framing the analytical process of inductive content analysis to develop a sound study design. *Qual Quant* 59, 5329–5349. https://doi.org/10.1007/s11135-025-02220-9

MacDonald, K. (2024). It's 10 years since Gamergate – the industry must now stand up to far-right trolls, *The Guardian*, https://www.theguardian.com/games/2024/mar/08/gamergate-trolls-woke-game-consultants

Mediawet 2008 (2008). https://wetten.overheid.nl/BWBR0025028/2025-11-13

Mediawijs. (z.d.). *Gaming*. https://www.mediawijs.be/nl/dossiers/gaming

Meta stopt met modereren van Facebook, Zuckerberg wil 'vrijheid van meningsuiting bieden'. (z.d.). Bnr.nl. Geraadpleegd 30 maart 2026, van https://www.bnr.nl/nieuws/internationaal/10564592/meta-stopt-met-modereren-van-facebook-zuckerberg-wil-vrijheid-van-meningsuiting-bieden

Miles, M. & Huberman, A. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage, Thousand Oaks: CA

Ministerie van Justitie en Veiligheid. (2023). *Contourenbrief Versterkte Aanpak Online extremistische en terroristische content—Kamerstuk—Rijksoverheid.nl* [Kamerstuk]. Ministerie van Algemene Zaken. https://www.rijksoverheid.nl/documenten/kamerstukken/2023/12/12/tk-contourenbrief-versterkte-aanpak-online-inzake-extremistische-en-terroristische-content

Ministerie van Justitie en Veiligheid. (2024). *Kamerbrief over nadere uitwerking van de Versterkte Aanpak Online extremistische en terroristische content—Kamerstuk—Rijksoverheid.nl* [Kamerstuk]. Ministerie van Algemene Zaken. https://www.rijksoverheid.nl/documenten/kamerstukken/2024/12/16/tk-nadere-uitwerking-van-de-versterkte-aanpak-online-inzake-extremistische-en-terroristische-content

Ministerie van Justitie en Veiligheid. (2025, mei 21). *Voortgangsbrief Versterkte Aanpak Online extremistische en terroristische content mei 2025—Kamerstuk—Rijksoverheid.nl* [Kamerstuk]. Ministerie van Algemene Zaken. https://www.rijksoverheid.nl/documenten/kamerstukken/2025/05/21/tk-voortgangsbrief-versterkte-aanpak-online-inzake-extremistische-en-terroristische-content

Ministerie van Justitie en Veiligheid (2026), *Voortgang Versterkte Aanpak Online inzake extremistische en terroristische content* [brief regering], Tweede Kamer der Staten-Generaal, https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/brieven_regering/detail?id=2026Z10767&did=2026D24400

Mitchell, Å. (2024). *When the hate crosses the digital divide: An analysis of the security threat from right-wing extremists in the gaming environment*. Stiftelsen Expo.

Moore, D., & Rid, T. (2016). Cryptopolitik and the Darknet. *Survival*, *58*(1), 7-38. https://doi.org/10.1080/00396338.2016.1142085

Munn, L. (2019). Alt-right pipeline: Individual journeys to extremism online. *First Monday*. https://doi.org/10.5210/fm.v24i6.10108

Nationaal Cyber Security Centrum. (z.d.). Wat is een firewall? NCSC. Geraadpleegd 4 juni 2026, van https://www.ncsc.nl/preventieve-beveiligingsmaatregelen/wat-is-een-firewall

NCTV (2025a). Dreigingsbeeld Terrorisme Nederland – December 2025. Zie: https://www.nctv.nl/documenten/2025/12/09/dtn-december-2025

NCTV (2025b). Definities. Zie: https://www.nctv.nl/onderwerpen/lokale-aanpak-radicalisering-extremisme-en-terrorisme/definities-gebruikt-in-de-lokale-aanpak-radicalisering-extremisme-en-terrorisme

Newhouse, A., & Kowert, R. (2024). Digital Games as Vehicles for Extremist Recruitment and Moblization. In: Schlegel, L., & Kowert, R. (Eds.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003388371

Newson, M., White, F., & Whitehouse, H. (2023). Does loving a group mean hating its rivals? Exploring the relationship between ingroup cohesion and outgroup hostility among soccer fans. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, *21*(4), 706-724. https://doi.org/10.1080/1612197X.2022.2084140

Nickolson, L., Bergen, N. V., Feddes, A., Mann, L., & Doosje, B. (2021). *Extremistisch denken en doen: Een systematische studie van empirische bevindingen over het radicaliseringsproces*. Den Haag: WODC. https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3063

Nihilistic Violent Extremism (NVE): An Analytical Framework. (2025, april 17). From The Depths. https://www.maargentino.com/nihilistic-violent-extremism-nve-an-analytical-framework/

Offlimits | Home. (z.d.). Geraadpleegd 8 december 2025, van https://offlimits.nl/

Pasca, P., Signore, F., Longo, M., Preite, G., & Ciavolino, E. (2022). *Detecting online grooming at its earliest stages: Development and validation of the Online Grooming Risk Scale*. *10*(1). https://iris.unisalento.it/handle/11587/476726

Pfeil, U. & Zaphiris, P. (2010). Applying qualitative content analysis to study online support communities. Univers. Access Inf. Soc. 9, 1, 1–16. https://doi.org/10.1007/s10209-009-0154-3

Phillips, M.J. "Loading…representation": Qualitatively exploring intersecting identities in gaming culture. *SN Soc Sci* **5**, 58 (2025). https://doi.org/10.1007/s43545-025-01097-7

Plachkinova, M. (2023). Investigating the Dark Side of Gaming Chat Applications. In N. Mateus-Coelho & M. Cruz-Cunha (Eds.), *Exploring Cyber Criminals and Data Privacy Measures* (pp. 220-240). IGI Global Scientific Publishing. https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8422-7.ch011

Prinz, M. (2024). Extremist Games and Modifications: The "Metapolitics" of Anti-Democratic Forces. In *Gaming and Extremism*. Routledge.

Prior, L. (2020). 'Content Analysis', in Patricia Leavy (ed.), *The Oxford Handbook of Qualitative Research*, 2nd edn, Oxford Handbooks, https://doi-org.vu-nl.idm.oclc.org/10.1093/oxfordhb/9780190847388.013.25

Quaranto, A. (2022). Dog whistles, covertly coded speech, and the practices that enable them. Synthese, 200(4), 330. https://doi.org/10.1007/s11229-022-03791-y

Quest for Bush. (2006). IMDb. https://www.imdb.com/title/tt29278826/mediaviewer/rm3780014849/

RAN (2020). *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*. Conclusions paper RAN C&N meeting.

RAN (2021). *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities.* Conclusion Paper RAN C&N meeting.

Rathenau Instituut. (2021, juli 7). *Online ontspoord*. https://www.rathenau.nl/nl/digitalisering/online-ontspoord

Rea, S. C. (2022). Teaching and confronting digital extremism: Contexts, challenges and opportunities. *Information and Learning Sciences*, *123*(1/2), 7-25. https://doi.org/10.1108/ILS-08-2021-0065

Regulation (EU) 2021/784, 172 OJ L (2021). http://data.europa.eu/eli/reg/2021/784/oj

Regulation (EU) 2022/2065, 277 OJ L (2022). http://data.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj

Rijksoverheid. *Grooming (kinderlokken via internet).* https://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/seksuele-misdrijven/kinderporno/grooming-kinderlokken-via-internet#:~:text=Grooming%20wordt%20ook%20wel%20online,foto's%20of%20filmpjes%20te%20maken

Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*: 1-36.

Roks, R., Leukfeldt, R., & Densley, J. (2020). The Hybridization of Street Offending in the Netherlands. *The British Journal of Criminology, 61*(4): 926–45. doi:10.1093/bjc/azaa091.

Rosand, E., & Winterbotham, E. (2019). Do counter-narratives actually reduce violent extremism? *Brookings*. https://www.brookings.edu/articles/do-counter-narratives-actually-reduce-violent-extremism/

Rosenblat, M. & Barrett, P. (2023) *Gaming the system: how extremists exploit gaming sites and what can be done to counter them*. New York: NYU Center for Business and Human Rights.

Rule the Game—Zo maak je gamen leuk voor het hele gezin! (z.d.). Rule the Game. Geraadpleegd 8 december 2025, van https://www.rulethegame.nl/

Ruskin, M. (2014). Playing in the dark: how online games provide shelter for criminal organizations in the surveillance age. *Arizona Journal of International & Comparative Law (31)* 3, 875-907.

Saltman, E., & Karhili, N. E. (2024). Level Up: Policies, Practices, and Positive Interventions to Counter Terrorism and Violent Extremism in Gaming Spaces. In *Gaming and Extremism*. Routledge.

Samuel, T. K. (2021). At the Crossroads: Rethinking the Role of Education in Preventing and Countering Violent Extremism. In *Handbook of Terrorism Prevention and Preparedness*.

Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, *23*, 1-44.

Schlegel, L. (2021a). Connecting, Competing, and Trolling: 'User Types' in Digital Gamified Radicalization Processes. *Perspectives on Terrorism*, *15*(4), 54-64.

Schlegel, L. (2021b). *Extremists' Use of Gaming (-Adjacent) Platforms: Insights regarding primary and secondary prevention measures.* Radicalization Awareness Network (RAN). https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf.

Schlegel, L. (2022). *Playing Against Radicalization Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization.* https://www.researchgate.net/publication/365097777_Playing_Against_Radicalization_Why_extremists_are_gaming_and_how_PCVE_can_leverage_the_positive_effects_of_video_games_to_prevent_radicalization

Schlegel, L. (2024). Extremist Activities in Digital Gaming Spaces: Challenges and Opportunities for Counter-extremism. *ACM Games 2*(1): 2 pages. https://doi.org/10.1145/3649810

Schlegel, L. & Kowert, R. (Eds.) (2024). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds (1st ed.).* Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003388371

Schuurman, B., & Carthy, S. L. (2024). Understanding (non)involvement in terrorist violence: What sets extremists who use terrorist violence apart from those who do not? *Criminology & Public Policy, 23*, 119–152. https://doi.org/10.1111/1745-9133.12626

Shaw, A. (2011) Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media Soc 14*(1):28–44. https://doi.org/10.1177/1461444811410394

Simeonsson, R. J. (1991). Primary, Secondary, and Tertiary Prevention in Early Intervention—RUNE J. SIMEONSSON, 1991. *Journal of Early Intervention*, (15(2)), 124-134.

Smith, R. (2014). Responding to organised crime through intervention in recruitment pathways. *Trends and issues in crime and criminal justice*, (473), 1-9.

Sorell, T., & Kelsall, J. (2025). Violent Video Games, Recruitment and Extremism. *Criminal Justice Ethics*, *44*(1), 1-24. https://doi.org/10.1080/0731129X.2025.2484974

Staring, R., Bisschop, L., Roks, R., Brein, E., & van de Bunt, H. (2023). Drug crime and the port of Rotterdam: About the phenomenon and its approach. In: Nelen, H. & Siegel, D. (Eds.), *Organized Crime in the 21st Century: Motivations, Opportunities, and Constraints* (pp. 43-61). Cham: Springer International Publishing.

Stoeldraaijers, C., Rodermond, E., Thijs, F., Leukfeldt, R., & Weerman, F. (2024). *Radicale reclame op sociale media. Een onderzoek naar online rekrutering door en voor extremistische groepen*. Amsterdam: NSCR.

Swann, W. B., Gómez, A., Seyle, D. C., Morales, J. F., & Huici, C. (2009). Identity fusion: The interplay of personal and social identities in extreme group behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, *96*(5), 995-1011. https://doi.org/10.1037/a0013668

Thijs, F., Rodermond, E., Kleemans, E., & Weijer, S. van de (2022). Violent and nonviolent terrorist suspects: A comparative analysis based on data from the Netherlands. *European Journal on Criminal Policy and Research, 30*, 63-83. https://doi.org/10.1007/s10610-022-09523-9

Thompson, E., & Lamphere-Englund, G. (2024). *30 years of trends in terrorist and extremist games*, London: GNET/EGRN

Tio, R., & Kruger, S. (2022). Online P/CVE Social Media Efforts. In G. Barton, M. Vergani, & Y. Wahid (Red.), *Countering Violent and Hateful Extremism in Indonesia: Islam, Gender and Civil Society* (pp. 233-254). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-16-2032-4_11

Todd, C. (2014). Entering the Boys' Club: An Analysis of Female Representation in Game Industry, Culture, and Design. *iConference 2014 Proceedings*. iConference 2014 Proceedings: Breaking Down Walls. Culture - Context - Computing. https://doi.org/10.9776/14325

Todorovic, D., Sieckelinck, S., Manders, W., Timmerman, G., & van der Linden, J. (2023). Developmental Needs of Adolescents in the Online Lifeworld in the Context of Youth Work. *European Social Work Research, 1*(2), 165-182. https://doi.org/10.1332/OXMM1218

UNCCT. (2022). *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism | Office of Counter-Terrorism*. UNCCT. https://www.un.org/counterterrorism/Examining-the-Intersection-Between-Gaming-and-Violent%20Extremism

UNICRI. (2025). *Level Up – Gaming and Violent Extremism in Africa | UNICRI : United Nations Interregional Crime and Justice Research Institute*. https://unicri.org/Publication-Level-Up-Gaming-and-Violent-Extremism-in-Africa

UN Special Rapporteur on the Rights to Freedom of Peaceful Assembly and of Association. (2016). *Preventing Education? Human rights and UK counter-terrorism policy in schools*. https://www.rightsandsecurity.org/wp-content/uploads/2025/07/Preventing-Education.pdf

Van Es, K., & Schäfer, M. T. (2017). *The datafied society. Studying culture through data.* Amsterdam University Press

Van Ginkel, B., Mehra, T., Herbach, M., Lanchès, J., & Boerma, Y. (2026). *Blurred Boundaries: Legal, Ethical, and Practical Limits in Detecting and Moderating Terrorist, Illegal and Implicit Extremist Content Online while Respecting Freedom of Expression*. International Centre for Counter-Terrorism. https://icct.nl/publication/blurred-boundaries-legal-ethical-and-practical-limits-detecting-and-moderating

Vergani, M., Iqbal, M., Ilbahar, E., & Barton, G. (2020). The Three Ps of Radicalization: Push, Pull and Personal. A Systematic Scoping Review of the Scientific Evidence about Radicalization into Violent Extremism. *Studies in Conflict & Terrorism*, *43*(10), 854-854. https://doi.org/10.1080/1057610X.2018.1505686

Vukic, N. (2024). Towards a Sociology of Gaming and Radicalisation: A Report on the State of the Art. *GEMS Project Publication*. https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17539153.2024.2380547

Weerdmeester, J (2023). Sociale vraagstukken, “Gamen maakt jongeren socialer en is leerzamer dan gedacht”, 9 februari 2023: https://www.ru.nl/services/recharge/overzicht/gamen-maakt-jongeren-socialer-en-is-leerzamer-dan-gedacht

Weerman, F. (2018). Criminaliteit, digitalisering en de online sociale wereld. Dezelfde processen in een nieuwe sociale context. *Tijdschrift voor Criminologie*, *61*(4), 395-404.

Wei, H. K. (2023). Building Digital Resilience in Preventing and Countering Violent Extremism. In *SEARCCT’s selection of articles 2023 - Special Issue: Building Digital Resilience in Preventing and Countering Violent Extremism.*

Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K., & Steinkuehler, C. (2023). Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. *Games and Culture*, *19*(4), 469-492. https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120231167214

Wet TOI (2024). https://wetten.overheid.nl/BWBR0048064/2025-09-05

White, J., Wallner, C., Lamphere-Englund, G., Frankie, L., Kowert, R., Schlegel, L., Kingdon, A., Phelan, A., Newhouse, A., Saiz, G., & Regani, P. (2024). *Radicalisation through Gaming: The Role of Gendered Social Identity*.

Wiering, K. (2026, 20 februari). Game Beurzen en Events Nederland 2026 – Game.nl. *Game.nl.* https://game.nl/nieuws/game-beurzen-nederland/

Williams, D., Caplan, S., & Xiong, L. (2007). Can You Hear Me Now? The Impact of Voice in an Online Gaming Community. *Human Communication Research*, *33*, 427-449. https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00306.x

Wilson, R.A., Kounts, K., Hendry, J. P., Betus, A., Yachin, M., Walter, D., Loadenthal, M., & Lemieux, A. F. (2026). The base: An analysis of recruiting, vetting, and motivations of potential members. Dynamisc of Asymmetric Conflict, 19(1), 4-20. https://doi.org/10.1080/17467586.2025.2484177

Wolfowicz, M., Litmanovitz, Y., Weisburd, D., & Hasisi, B. (2020). A Field-Wide Systematic Review and MetaAnalysis of Putative Risk and Protective Factors for Radicalization Outcomes." *Journal of Quantitative Criminology, 36(*3), 407-47.

Yee, N. (2008). Befriending Ogres and Wood-Elves: Relationship Formation and The Social Architecture of Norrath. *Game Studies*, *8*(2). https://gamestudies.org/0802/articles/yee

Yunus, A. (2022). Countering Online Radicalisation during the COVID-19 Pandemic: The Case of Malaysia. *Counter Terrorist Trends and Analyses*, *14*(2), 9-15.

Zych, I., & Naseascu, E. (2022). Is radicalization a family issue? A systematic review of family-related risk and protective factors, consequences and interventions against radicalization. *Campbell Systematic Reviews, 18*(3), 1-68.

Bijlagen

Bijlage A – Topiclijst interviews

Introductie

- Voorstellen
- Informed consent doornemen
- Inhoud functie
- Jaren ervaring en eerdere ervaring
- Wat verstaat u onder 'extremisme', 'rekrutering', 'mobilisatie' en 'online rekrutering/mobilisatie'?
- Wat verstaat u onder extremistische groepen? [Onze definities toelichten indien ze erg afwijken van definities respondent]
- In hoeverre heeft u binnen uw functie te maken met/zicht op online rekrutering op gaming platforms voor extremistische groepen?

Aard en mechanismen van rekrutering via gaming (gerelateerde) platforms

- Hoe denkt u dat online rekrutering (aansporing tot aansluiting bij een groep) en mobilisatie (aansporing tot actie) voor extremistische groeperingen in het algemeen verloopt op gaming platforms?
- Kent u voorbeelden van online rekrutering/mobilisatie op gaming (gerelateerde) platforms? [Zo ja: naar toelichting vragen]
    - Bij welke vormen van extremisme vond dit plaats? [Indien respondent aangeeft dat het bij meerdere extremistische groepen/stromingen plaatsvindt:]
        - Ziet u verschillen/ overeenkomsten in de wijze waarop verschillende groeperingen/stromingen gebruik maken van het online domein voor rekrutering en mobilisatie?
- Op wat voor individuen richten de rekruteerders zich? Wat is de doelgroep?
    - Overeenkomsten/verschillen tussen extremistische groepen/stromingen?
- Welke factoren vergroten de vatbaarheid voor rekrutering via gaming platforms?
    - [Vragen naar omgevingsfactoren zoals peer pressure en groepsdynamiek]
- Wat voor manieren of methoden van rekrutering ziet u voorbijkomen op gaming (gerelateerde) platforms?
    - Welke boodschap wordt daarbij gebruikt?
    - Welke komen het vaakst voorbij of lijken het meest aan te slaan?
    - Overeenkomsten/verschillen tussen extremistische groepen/stromingen?
- Waarvoor wordt er gerekruteerd? In hoeverre wordt dat vermeld? (Voorbeelden noemen)
    - Overeenkomsten/verschillen tussen extremistische groepen/stromingen?
- Hoe verschillen rekruteringsprocessen op gaming platforms van andere online platforms, zoals sociale media?
- Hoe verschilt online rekrutering van offline rekrutering, voor zover u dat kunt beoordelen?
- In hoeverre denkt u dat online rekrutering op gaming platforms voor extremisme vergelijkbaar is met (online) rekrutering voor andere vormen van criminaliteit? Welke lessen kunnen we hieruit leren?
- In gevallen van rekrutering op gaming platforms die u kent, in hoeverre staan de rekruteerders in contact met een overkoepelende organisatie? (Top-down rekrutering)
- [Zelfradicalisering en radicalisering door peers toelichten] Kent u voorbeelden van mensen die a) vanuit zichzelf online zijn geradicaliseerd of b) zelf op zoek zijn gegaan naar extremistische groepen online? (Bottom-up rekrutering)
    - [Om toelichting vragen: wat voor personen, wat voor groepen/acties, hoe verliep dit proces etc.]
- [Gamificatie uitleggen] Ziet u tekens van gamificatie van rekrutering?
    - Zo ja, in welke vorm komt u dit tegen?

Rol gaming platforms

- Welke gaming platforms worden er momenteel gebruikt voor rekrutering en mobilisatie? Wat denkt u dat deze platforms aantrekkelijk maakt?
    - In hoeverre heeft u zicht op wat op deze platforms gebeurt (open vs. gesloten groepen)? Hoe krijgt u daar zicht op?
    - In hoeverre is er sprake van toe/afname van rekrutering en mobilisatie op deze platforms?
    - In hoeverre is er sprake van toe/afname van rekrutering en mobilisatie van tieners en kinderen op deze platforms?
    - Overeenkomsten/verschillen tussen extremistische groepen/stromingen?
- Op welke manieren kunnen gaming (gerelateerde) platforms worden gebruikt door extremisten/terroristen?
    - Kunt u voorbeelden noemen?
    - Zijn er bepaalde kenmerken van gaming platforms die rekrutering vergemakkelijken?
- Hoe kunnen gaming platforms (beter) zicht krijgen op rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden?
    - Hoe doen ze dat nu? Houden ze zich daarmee bezig?
    - Welke manieren/middelen kunnen ze nog inzetten?
- Op welke manieren kunnen gaming platforms rekrutering voorkomen of tegengaan?
    - Kent u voorbeelden van hoe gaming platforms rekrutering proberen te voorkomen?
    - Werken deze manieren? Hoe effectief zijn ze?

Handelingsperspectieven en mogelijke aanpakken

- Welke maatregelen en aanpakken worden er dat u weet gebruikt voor het tegengaan van rekrutering via gaming platforms door extremistische groeperingen? (Bv. Op het gebied van online platforms/sites, weerbaarheid kwetsbare personen, online tegengeluiden etc).
- Welke actoren zijn (in de Nederlandse context) betrokken bij de aanpak van online rekrutering door extremistische groepen? Wat is hun rol? Wat zijn hun bevoegdheden?
- Wat is de rol van de gaming platforms zelf, of welke rol zouden zij moeten hebben volgens u?
- Welke maatregelen/aanpakken zijn volgens u effectief en welke niet? Waarom wel/niet?
- Zouden (mogelijke) aanpakken zich volgens u (meer) moeten richten op specifieke extremistische stromingen? Waarom wel/niet?
- Ziet u bepaalde uitdagingen/obstakels m.b.t. het tegengaan van online rekrutering door extremistische groepen en zo ja, welke?
- Hoe zouden huidige aanpakken (verder) verbeterd kunnen worden volgens u?
    - Welke preventiemethoden met betrekking tot online rekrutering voor andere typen criminaliteit zijn volgens u bruikbaar in het voorkomen van rekrutering voor extremistische en terroristische doeleinden op gaming platforms?
    - In hoeverre ziet u mogelijkheden voor nieuwe maatregelen/aanpakken? Hoe zou een dergelijke aanpak eruitzien?
- Bent u bekend met de Versterkte Aanpak Online?
    - Zo ja, ziet u aanvullende handelingsperspectieven die kunnen worden ingezet? Hoe moeten deze handelingsperspectieven worden ingezet?
- Welke uitdagingen staan ons nog te wachten als het gaat om de aanpak van online extremisme/terrorisme op gaming platforms?

Bijlage B - Topiclijst groepsgesprekken

Introductie

- Voorstellen
- Informed consent doornemen
- Benadrukken dat we afraden het te hebben over eigen illegale activiteiten/overtuigingen
- Aangeven dat we ook een korte vragenlijst hebben over online vriendschappen die ze straks individueel invullen
- Vragen of er vragen zijn en anders zeggen dat we van start gaan
- Digitale recorder aanzetten en benoemen dat deze nu aan staat

Definities

- Komen jullie wel eens extreme of heftige opvattingen of denkbeelden tegen online?
    - Zo ja; wat wordt er in die berichten gezegd?
    - Zo niet; helpen door vage voorbeelden te geven (memes, zeggen dat bepaalde dingen/mensen goed/slecht zijn) en vraag herhalen
    - In wat voor vorm komen jullie die berichten tegen?

Games

- Gamen jullie wel eens?
    - Zo ja: welke games zijn dit?
    - Multiplayer/online? Mods?
        - Uitleggen dat we geïnteresseerd zijn in videogames en communicatieplatforms die met gamen te maken hebben
- Gebruiken jullie de chat-functie?
    - Met wie chatten jullie dan?
    - Over welke onderwerpen chatten jullie? (E.g. het spel, persoonlijke onderwerpen, politieke/religieuze discussies)
- Zijn jullie weleens onder de indruk van wat jullie tegenkomen tijdens het gamen?
- Komen jullie wel eens extreme of heftige opvattingen of denkbeelden tijdens het gamen?
    - Wat zijn voorbeelden hiervan?
    - Hoe vaak komen jullie zulke boodschappen tegen?
    - Naar aanleiding waarvan worden dit soort berichten gedeeld?
    - Hoe reageren 'omstanders' op dit soort berichten?
    - Wat doen jullie als jullie zoiets tegenkomen?

De bingokaart tonen en bespreken

- N.a.v. de bingokaart: komen jullie via games in aanraking met extreme of heftige denkbeelden?
    - In wat voor vorm kom je dit tegen?
    - Hoe vaak kom je dit tegen?
    - Spelen jullie ook toxische games, dus games waarin contact tussen spelers vooral negatief is (o.a. pesten, hate speech, doxing)?
        - Hebben jullie het idee dat jullie hier meer of minder extreme of heftige opvattingen of denkbeelden tegenkomen dan bij niet-toxische games? Kunnen jullie je antwoord toelichten?

Gamingplatforms

- Zijn jullie ook lid van platforms die met gamen te maken hebben? (Zoals Discord)
- Welke platforms zijn dit?
- Zijn jullie lid van groepen?
    - Kunnen jullie deze groepen omschrijven? (Je hoeft geen namen van de groep te noemen!)
        - Hoeveel deelnemers?
        - Offline bekenden, online bekenden of vreemden?
        - Actieve groepen?
        - Wat zijn de onderwerpen op deze platforms?

        - Zijn jullie lid van platforms/groepen waar je alles mag zeggen?
    - Hoe actief zijn jullie op deze platforms? (Alleen lezen, zelf bijdragen, zelf opgericht)
- Komen jullie wel eens extreme of heftige opvattingen of denkbeelden tegen op deze platforms?
    - Wat zijn voorbeelden hiervan?
    - Hoe vaak komen jullie zulke berichten tegen?
    - Naar aanleiding waarvan worden dit soort berichten gedeeld?
    - Hoe reageren 'omstanders' op dit soort berichten?
    - Wat doen jullie als je zoiets tegenkomt?
- (Indien vraag hierboven met ja beantwoord) Wordt er wel eens door iemand die dit soort berichten/content deelt gevraagd of jullie deel willen nemen aan een online activiteit?
    - Wat houdt deze activiteit dan in? (Bijv. link delen naar andere groep, content verspreiden)
    - Hoe vaak worden jullie voor zoiets gevraagd?
    - Worden jullie wel eens gevraagd bijvoorbeeld om mee te helpen met het overnemen van een andere groep (ook wel raid genoemd)?
    - Wat houdt de raid dan precies in?
    - Hoe vaak worden jullie voor zoiets gevraagd?
- Wordt er wel eens gevraagd of jullie deel willen nemen aan een offline activiteit door deze personen?
    - Wat houdt deze activiteit dan in?
    - Hoe vaak worden jullie voor zoiets gevraagd?

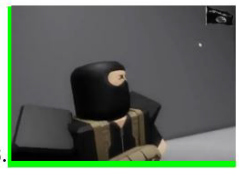
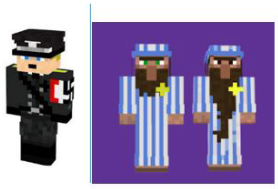
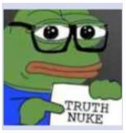
Uitnodiging

- Hebben jullie wel eens via een groep een uitnodiging gekregen om aan een extreme groep op een gaming platform deel te nemen? Of een ander sociale media platform?
    - Wat voor groepen waren dit?
        - Besloten?
        - Specifieke onderwerpen die centraal staan?
    - In wat voor groepen/online locaties (privé chats, groepsgesprekken, *in-game* chat, voice chat, openbaar forum) werd de uitnodiging met jullie gedeeld?
    - Moest je aan bepaalde eisen voldoen om lid te mogen worden van die groep?
        - Wat waren deze eisen?

Preventie

- Waarom denken jullie dat mensen dit soort boodschappen specifiek op deze platforms delen?
- Vinden jullie dat er iets aan verspreiding van dit soort boodschappen gedaan moet worden, of niet? Kunnen jullie je antwoord toelichten?
- Wat voor maatregelen kennen jullie om te voorkomen dat dit soort boodschappen worden geplaatst/verspreid?
- Wat gebeurt er met iemands account als dat account haatdragende uitspraken post?
- Bij wie ligt volgens jullie de verantwoordelijkheid om het verspreiden van haatdragende boodschappen tegen te gaan?
- Wat zouden jullie zelf voorstellen als maatregel om dit te voorkomen?

Bijlage C – Bingokaart

1.	2.	3. 
4.	5. "Heil Hitler"	6. 
7. "Kill all kuffar"	8. 	9. "1488"
10.	11. "White power"	12.

Bij de bingokaart voor deelnemers onder de 16 jaar is afbeelding 12 weggelaten.

Toelichting

De bingokaart is als hulpmiddel gebruikt in de groepsgesprekken met middelbare scholieren. Het idee was om de respondenten een aantal voorbeelden van extremistische uitingen en afbeeldingen op gaming platforms te tonen, zodat zij een beter beeld hebben van waar wij in geïnteresseerd zijn. Begrippen als 'extremisme', 'terrorisme' en 'rekrutering' zijn complex. Zeker gezien de jonge leeftijd van de deelnemers was de verwachting dat zij geen of een beperkte voorstelling hebben van deze concepten.

Tijdens de gesprekken bleek de bingokaart een verrijking. Na het bespreken van een aantal inleidende vragen werd hen een geprinte versie van de bingokaart voorgelegd. De kaart bracht het gesprek op gang en respondenten reageerden dat zij bepaalde items wel of niet herkenden. Ook bleek de kaart nuttig om het gesprek bij afdwalingen weer terug naar het onderwerp te sturen, door vragen over de items op de kaart te stellen.

Aan de hand van kennis uit de literatuur is een selectie van extremistische uitspraken en afbeeldingen opgesteld. Het doel was om relevante stromingen en diverse voorbeelden te includeren, maar tegelijkertijd te voorkomen dat voorbeelden te sensationeel of schokkend zouden zijn. Het was expliciet niet de bedoeling om bij de respondenten interesse aan te wakkeren voor deze uitingen en afbeeldingen.

Hieronder geven we een korte omschrijving van de items op de bingokaart:

1. Een afbeelding van een hakenkruis.
2. Een Roblox omgeving waar een groep als soldaten verklede karakters te zien is met een groene Hamas-hoofdband. In de hoek staat “Gaza, Palestina” en Arabische tekst.
3. Een Roblox karakter gekleed als soldaat met bivakmuts met rechtsboven in de hoek een IS-vlag.
4. Een promotieafbeelding van de game Call of duty Black Ops die bewerkt is en Arabische tekst zowel als de sjahada (geloofsbelijdenis) en het zegel van Mohammed toont, zoals op de vlag van IS.
5. De tekst “Heil Hitler”.
6. Minecraft karakters gekleed als een nazisoldaat (met armband dat een hakenkruis toont) en als een Joodse concentratiekampgevangene (met jodenster).
7. De tekst “Kill all kuffar”. Dit is een oproep om alle ‘ongelovigen’ (niet-moslims) te doden.
8. Een meme van Pepe the frog. Origineel was Pepe een onschuldig karakter dat veel werd gebruikt binnen de internetcultuur, maar in recente jaren wordt het cartoonfiguur toenemend gebruikt voor racistische en antisemitische memes (Anti-Defamation League, z.d.).
9. Het getal 1488. Dit is een veelgebruikte code in extreemrechtse kringen. Het betreft een combinatie van ‘14’, waarmee wordt verwezen naar de “14 Words’ slogan: “we must secure the existence of our people and a future for white children.” Het andere deel, ‘88’ is een verwijzing naar de achtste letter van het alfabet; ‘HH’ verwijst naar ‘Heil Hitler’ (Anti Defamation League, z.d.).
10. Een populaire meme uit de incel (involuntary celibate) gemeenschap. De afbeelding toont de veronderstelde categorieën van mannen en vrouwen.
11. De tekst “white power” is een leus van extreemrechts met betrekking op huidskleur.
12. Een wit spawn-icoon van Roblox dat is ontstaan uit een Roblox game en verwijst naar ‘spawnism’. Dit is een tak binnen nihilistisch gewelddadig extremisme die zich voornamelijk focust op Roblox, Discord en TikTok (Dit symbool is niet getoond aan respondenten jonger dan zestien jaar) (Argentino et al., 2025).

Summary

Background and research questions

In recent years, the videogame industry has become one of the largest entertainment industries in the world. Children and young people in particular are active on gaming (related) platforms. In the Netherlands alone, it is estimated that two million children are active on the gaming platform Roblox. Aside from the positive aspects that gaming entails, such as entertainment and relaxation, the medium is increasingly associated with negative developments. One of which is recruitment for extremist and terrorist purposes. Attention is drawn to this by both Dutch media and government agencies. Also internationally awareness is growing that gaming (related) platforms are sometimes used for extremist and terrorist purposes, including the dissemination of extremist content and recruitment. To date, however, there is still little empirical research into this phenomenon.

Present research aims to gain insight into the mechanisms of recruitment for extremist and terrorist purposes on gaming (related) platforms, what role the gaming (related) platforms have, and which action perspectives can be used to prevent recruitment. In this research, we focus on the recruitment process specifically and not on any outcomes of that process (e.g., disseminating extremist propaganda or committing a terrorist attack). Therefore, we cannot make statements on the physical impact and safety implications recruitment for extremist and terrorist purposes might have. By recruitment we mean the process by which an individual, in this case online, is encouraged to join a group, organisation or movement. Gaming platforms are online environments where you can play games, such as Roblox and Minecraft. Related platforms, which are primarily focused on the gaming community, are considered gaming related platforms. These are used, for example, to communicate during gaming (Discord), to buy games (Steam and Epic Game Store) or to discuss games (4Chan and 8Chan). This research is based on models that describe the characteristics and functionalities of the online world, and social media in particular, and how these align with the users' world.

The study focused on the following overarching research questions:

1. In what ways does recruitment for extremist and terrorist purposes take place on gaming (related) platforms?
2. What role do gaming (related) platforms have in recruitment for extremist and terrorist purposes and how can these platforms prevent and/or stop this?
3. What are action perspectives for the government and other actors toward gaming (related) platforms and gamers as to prevent recruitment?

Methods

Five sub studies were conducted to answer the research questions. We started with an exploratory literature review. To this end, literature was collected on recruitment for extremism and terrorism on gaming (related) platforms and relevant related themes. Subsequently, based on initial insights from the literature, interviews were conducted with professionals who have insight into extremism and terrorism and/or the online environment as part of their occupation. A total of seventeen professionals participated, namely employees of the Public Prosecution Service, an intelligence service, the police, a supervisory body on online content, youth workers and other employees of

youth work organisations, a representative of the video game industry and employees of gaming (related) platforms. The semi-structured interviews were coded and analysed using the ATLAS-ti program.

In addition to the literature study and interviews, focus groups were organised on secondary schools with youngsters. Respondents were gathered through a convenience sample - an easily accessible sample. Five group conversations were held with a total of eighteen students. Discussions took place on the topic of extremism and terrorism on gaming (related) platforms and their experiences with recruitment via gaming (related) platforms. Afterwards, the conversations were transcribed and analysed using the ATLAS-ti program. As a fourth sub study, an exploratory qualitative content analysis was performed on the platforms Discord, TikTok (where links to Discord servers are shared) and Steam. Six servers were identified on Discord, of which three where users regularly shared extremist content and three where this happened sporadic. We also searched for invitations to join extremist (chat) groups on Steam. Finally, an expert meeting was organized with professionals and scientists to discuss our initial findings and refine our recommendations.

Results

Recruitment

First and foremost, it is important to mention that, based on the results of the focus groups and content analysis, we found no indication that recruitment on gaming (related) platforms is common. An important caveat is that we base this observation on exploratory research. Hence, we cannot make any firm statements about this. In addition, the question arises to what extent gamers, especially young gamers, recognize recruitment attempts and whether they dare to be honest about this in a group discussion.

Attractiveness of gaming environments: a unique online environment

In the sub studies, several features and mechanisms were identified that can be used to facilitate recruitment: accessibility and scope, anonymity in online contact, a lack of effective moderation, games as an educational tool, adaptability of games, games as a shared activity and the existence of toxic game cultures. Some of these features are inherent to gaming environments and cannot be changed. However, a reduction of the feeling of anonymity online, better moderation, a reduction of the adaptability of games and less toxic gaming cultures could contribute to a climate where gamers are less receptive to extremist messages and possible recruitment.

Overlap exists between these features and those from theoretical models concerning the online world in general. Functionalities such as anonymity and communication for example are prominent in these models as well as on gaming (related) platforms. The differences are that games can be used as an educational tool, that they are adaptable, that they entail a playful activity, and that toxic gaming cultures exist in gaming spaces. This makes the gaming environment unique. These unique features can make gaming (related) platforms enticing because they can facilitate recruitment. For example, by the use of humour, gamification or playful elements such as competition and reputation. This applies in particular to gaming platforms and to a lesser degree to gaming related platforms.

Mechanisms of recruitment: a step-by-step process

The recruitment process is complex and can take place in many different ways. A simplified version of the process, as emerged from the literature and interviews with professionals, consists of the following steps: 1) making contact, 2) identifying if someone is susceptible, 3) switching to another platform and/or a private online environment, where people are freer in sharing extremist content and statements. It is important to note that gaming platforms can serve as a starting point in coming into contact with possible recruits. However, subsequent steps within the recruitment process usually do not take place on gaming platforms. The playful environment on gaming platforms provides a context where it is normal to meet strangers. Also, given the content or storyline of many games (for example, reenacting conflicts), they are more suited for bringing up certain extreme topics. Recruitment subsequently takes place in an environment where private groups can be created, or content moderation is lacking. This can a gaming related platform, but also a social media platform. Switching between online platforms is an important part of the recruitment process.

Ways of recruitment: strategic and organic, own initiative or not

Our analysis shows that there are different ways that recruitment can take shape; the initiative can be with the recruiter or the recruit, and there may be intent or not. The latter point is based on the idea that recruitment can happen organically, without preconceived intent, or strategically, with preconceived intent. There is discussion in the literature about this distinction and based on our findings we can conclude that both ways occur, but that intentions are difficult to ascertain. Consequently, it remains unclear to what extent strategic recruitment takes place. The most probable scenario involves a combination of the two forms. Furthermore, based on our research, we see that the initiative can also be with the recruit who is actively looking for connections to an extremist group. This is an important nuance to the image around recruitment for extremist and terrorist purposes on gaming (related) platforms. Our research shows that gamers who find certain ideas interesting can find each other and can actively join extremist groups. This contrasts with the image in some media coverage that recruitment is initiated by members of an extremist group/organisation. Importantly, however, it remains unclear to what extent people who seek out these groups have been contacted and/or invited before to partake in an extremist group.

Gamification can play a role

Gamification, or the use of game-elements (such as game-jargon) for goals outside of a game-setting, can play a role in the recruitment process. Gamification can make extremist content more attractive and lower the threshold because a gamer is already familiar with parts of the material which makes the extremist part feel less intense or extreme. Both the literature and interviews show that extremist propaganda contains many references to games. An example of this is changing images of game characters on the cover of the game Grand Theft Auto V to images of known extremists or terrorists.

Vulnerability factors: loneliness and a lack of connection, among others

Vulnerability factors specific to recruitment on gaming (related) platforms have not yet been examined. Conversations with the interviewed professionals reveal that, in particular, loneliness, mental health problems and a difficult home environment can play a role. Moreover, gaming environments can be pleasant spaces for people who lack social connection in the offline world. In games, you are less likely to be judged on your social skills and more on game-specific skills and knowledge. In addition, the professionals emphasize that young people are a vulnerable demographic, because they can be influenced more easily, they find it more difficult to critically assess information and are easy to find online. From the literature and interviews, the picture emerges that recruiters mainly target youth and vulnerable persons, and that the latter are more likely to seek out

extremist groups themselves. Overlap exists between these groups; young people who feel lonely or have mental health problems that turn out to be susceptible to recruitment by others or self-recruitment. More research is needed to find out if vulnerability factors specific to gaming (related) platforms exist.

Comparative research: similarities and differences with other contexts of recruitment

Many of the features and mechanisms we found are consistent with recruitment in the offline world and recruitment for various types of crime. In comparison to recruitment for sexual assault, the recruiter benefits for instance in both cases from social vulnerabilities of the individual and environments with a lack of supervision. Also, according to some interviewed professionals, the target group for other types of crime largely overlaps with the group that is being recruited for extremist and terrorist purposes. Furthermore, the recruitment process on gaming (related) platforms corresponds in broad terms with the process on social media and other online platforms. The professionals stress that recruitment for extremism and terrorism on these platforms is closely linked. A difference can be seen in the playful climate and the interactivity that exist on gaming (related) platforms, and in having other types of communication options (i.e., voice chat). Finally, our literature study shows that little comparative research has been conducted so far.

Action perspectives gaming (related) platforms

An active role for the gaming industry: measures and points for improvement

The exploratory literature study, interviews and focus groups show that gaming (related) platforms are already taking measures to prevent unwanted and harmful behaviour. Examples are (human) content moderation, warning and banning users, and handling reports. However, these measures are not yet sufficient in terms of effectiveness. The following possibilities for improvement emerge from our research: I) train gaming industry employees to recognise extremism and terrorism, II) apply safety-by-design by default, limiting possibilities for risk of harm and exploitation by making certain design-choices, III) more education, for instance on parental controls, IV) increase the resilience of gamers, V) improve content moderation, for example by following up on reports and by expanding monitoring efforts, and finally VI) more collaboration in combating unwanted behaviour, between companies as well as with other parties. As the present problem is cross-platform, an effective approach must be as well. Meaning, an effective approach forms through intensive collaboration between (gaming) companies and establishing boundaries against unwanted behaviour. This way, companies do not have to develop tools separately from each other. Moreover, you prevent the problem from moving from one platform to another platform without it being dealt with.

Given the lack of effective moderation, collaboration between companies, education for gamers and parents/guardians, and training for employees, the industry needs to take a more active role to improve these areas.

More research necessary for an effective approach

To formulate an effective approach, more knowledge on the effectiveness of measures such as (temporarily) banning users and the use of videogames as a prevention measure is required. Research into these topics seems positive regarding its possibilities but is still in its early stages.

Action perspectives government and other parties

Clarifying responsibility

The government and other semi-state actors have the task of clarifying which actor has what responsibility. From the interviews emerged that existing laws and regulations provide enough starting points for enforcement, but that enforcement is currently insufficiently effective. An effective approach can frustrate recruiters and make them move to less mainstream platforms. This does not mean that the problem is solved, but their reach is drastically reduced. An expulsion of these users to non-mainstream platforms can be a first step. Subsequently, an extension of the measures to non-mainstream platforms can force recruiters to the darkweb, where they have even less reach.

Increase awareness and resilience

Furthermore, the government and other parties, such as parents, schools and youth workers, can focus on creating awareness and developing resilience among vulnerable target groups. When developing measures, it is useful to continue to look at developments in other areas, such as online recruitment for sexual assault and organised violence. Additions to the policy framework 'Versterkte Aanpak Online' (VAO) could be to improve communications between (semi-)state actors such as schools, municipalities and the government, and invest in resilience among youth. For example, by asking young people to give each other advice on online (gaming) environments.

An important finding is that it is impossible to eliminate extremist and terrorist content completely, making the approach to prevent recruitment particularly difficult. On the one hand this relates to a lack of capacity, within the gaming industry, as well as in civil society organisations and the government. On the other hand, borderline content – material that is legal yet harmful – complicates the implementation of policies that will not clash with the freedom of speech. Another important finding is that many gamers are young children and youths. This combination – the continued existence of extremist and terrorist content and that children are exposed to it – means that greater emphasis should be placed on awareness and resilience among these target groups.

Limitations

Based on our findings, we make recommendations for the government and other actors, for gaming (related) platforms, and for science. Before presenting these recommendations, we discuss the most important limitations of the research. Firstly, we spoke to professionals who have varying degrees of knowledge about, and insight into, the topic. Furthermore, we have not interviewed (former) recruiters and (former) recruited people. Secondly, the respondents for the focus groups were selected with a convenience sample, due to the short duration of the project. Our focus was limited to secondary school students, rather than also including pupils from primary schools and students from higher education. Furthermore, the content analysis was limited to gaming related platforms and only visual communication and communication via written chat were observed. The voice chat was not included. Moreover, in light of ethical concerns, we only observed communication in public groups. The choices that led to these limitations are largely linked to the fact that we adopted an exploratory approach. Therefore, the findings and conclusions should be regarded as first insights that require further exploration in future research.

Recommendations for government and other parties

It is essential to clarify and specify who has which responsibility in countering extremism and terrorism on gaming (related) platforms, including recruitment. Associated with this, more cooperation between various parties is needed to ensure effective policies, with public-private partnerships being of particular importance. A way to implement this, is by establishing a working group of diverse participants, such as youths, researchers, game developers and government agencies in order to better shape cooperation between the various parties and to make responsibilities concrete. Furthermore, it is necessary to enforce existing laws and regulations better. A practical implementation is training professionals on enforcement possibilities in game environments and increasing the capacity of some authorities concerned with this task.

Additionally, more awareness about recruitment processes and, broader, radicalisation processes on gaming (related) platforms should be created among those involved, such as parents, schools, government agencies, and youth work organisations. During the interviews and expert meeting, suggestions and ideas were put forward. For instance, involving children and youths in awareness campaigns, exploring the deployment of young influencers, and giving parents/guardians more information on the online (gaming) environment. Communication between these parties, which form the network around young people, needs to improve. A concrete measure is to invest more in online youth work that focusses specifically on gaming (related) platforms. Moreover, what stood out in our research is the necessity of boosting children's resilience. Certain content and unwanted behaviour are impossible to eliminate completely, but how to deal with this content and behaviour yourself can be learned which increases resilience. According to the input from several respondents from the different sub studies, resilience training must match with the online world of young people. Youths can educate each other and give advice. The education needs to focus on online problems youths can encounter and not on how the online environment works exactly, as that environment is subject to change.

Recommendations for the gaming industry

Gaming (related) platforms have measures in place to ban extremist content and users. Based on our research, we conclude that there are opportunities for improvement, to more effectively stop or prevent recruitment, and more broadly radicalisation, processes. Central to this effort is focusing on a more effective moderation system. Concrete implementations can be to enforce community guidelines more strictly, handling reports better/quicker, more monitoring (for example by using dynamic hash-lists), frustrating extremist users and warding off recidivists. To achieve this, more investment is needed in capacity and regional/language-specific knowledge. Additionally, it is important to mitigate risks and possibilities of exploitation through the design of a gaming (related) platform. Options in this context could be to make it harder to switch between platforms, for example by removing the ability to send links. Also, it is recommended to apply safety-by-design when developing games and associated products and involve extremism experts in this process.

Further, according to professionals, it is useful to educate parents/guardians. For example, on PEGI – a video game content rating system – and on the possibilities for parental control on gaming (related) platforms. Lastly, more collaboration between companies and with law enforcement agencies is important. This could take the shape of sharing tools and resources to improve moderation. Affiliated to this, and of comparable importance, is training employees in the gaming industry in recognising extremism and terrorism on gaming platforms.

Recommendations for science

The current study started from the notion that this area of research is still in development. Recruitment on gaming (related) platforms has been little researched and most often unclearly defined. Our contribution is exploratory in nature and more research is desirable. For instance, by conducting interviews with (former) recruiters and (former) recruits, by carrying out more quantitative and comparison studies, by using innovative methods, and by focusing on young gamers. Such research is necessary to better understand the topic, which can contribute to a more effective approach.

Finally

Nowadays, gaming is a normal way to pass the time and has many positive aspects. Gamers who play online multiplayer games encounter strangers. Thus, they are at risk of coming into contact with undesirable content and behaviour, including extremist content and possibly forms of recruitment. Our research shows that the latter, recruitment, occurs to a limited extend. However, it is unclear whether attempts are scarce or simply go unnoticed. By facilitating competition and playfulness, games and gaming environments are ideal spaces for sharing extremist content or making such statements without standing out. Therefore, determining whether certain content or statements are shared with the goal and intent to recruit is complex. However, it does appear to contribute to the normalisation of this type of content, making content increasingly more extreme. Especially for children and youths, who are still fully engaged in identity development, it would therefore be beneficial to learn more in a structured way about the positive and negative aspects of gaming environments and, more broadly, the online world.

Although children can learn more in this respect, our sub studies also reveal that some children and youths possess significant knowledge and skills regarding online resilience. These insights can be utilized in a better way by stimulating communication on this topic among peers. The immediate environment of children and youths also has a role to play by staying informed and maintaining an open dialogue with young people regarding their online activities. Furthermore, gaming (related) platforms will need to focus on better content moderation and a safe game design. Additionally, it is recommended that the involved parties gain more clarity regarding responsibilities, and that there should be a focus on raising awareness. Finally, combating recruitment on gaming (related) platforms requires closer collaboration between public and private parties, in which the use of multidisciplinary insights – especially those of young people – must play a central role.

Het NSCR is onderdeel van de institutenorganisatie van de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO)

Bezoekadres:
De Boelelaan 1077
1081 HV Amsterdam

Postadres:
Postbus 71304
1008 BH Amsterdam

T 020 598 5239
E nscr@nscr.nl
W www.nscr.nl

nscr
Nederlands Studiecentrum
Criminaliteit en Rechtshandhaving