

Gerekruteerd tijdens het gamen?

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

Samenvatting

Ivraina van Soest, MSc

Dr. Fabienne Thijs

Dr. Elanie Rodermond

Prof. dr. Frank Weerman

Prof. dr. Rutger Leukfeldt

Amsterdam, juni 2026

Gerekruteerd tijdens het gamen?

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

Samenvatting

Amsterdam, juni 2026

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

Colofon

In opdracht van het Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC).
© 2026, NSCR auteursrechten voorbehouden.

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?

Methodie

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 - groeps gesprekken georganiseerd met gamende jongeren op middelbare scholen. Er zijn vijf groeps gesprekken 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 groeps gesprekken 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 groeps gesprek.

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 misdadervormen. 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 gericht 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.



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