

Gerekruteerd tijdens het gamen?

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

JULI 2026

Game-omgevingen aantrekkelijk startpunt om te rekruteren voor extremisme

Het is nog onduidelijk hoe vaak rekrutering voorkomt, maar onderstaande eigenschappen kunnen gaming platforms extra aantrekkelijk maken omdat ze rekrutering vergemakkelijken:

Makkelijk toegankelijk

Games als educatief middel

Anonimiteit in online contact

Aanpasbaarheid van games

Grote reikwijdte

Games als gedeelde bezigheid

Een gebrek aan effectieve moderatie

Toxische gameculturen

Inherente eigenschappen die niet aangepast kunnen worden zonder de essentie van het platform aan te passen.

Aanpassingen van deze eigenschappen kan bijdragen aan een klimaat dat minder ontvankelijk is voor rekrutering.

Rekruteringsmechanisme: wisselen tussen online platforms

Rekrutering kan op verschillende manieren verlopen en is een complex proces. Een versimpelde versie van het proces bevat de volgende stappen:

1. Contact leggen

2. Identificeren of iemand vatbaar is

3. Verplaatsen naar een ander platform en/of besloten omgeving met minder moderatie

! Gaming platforms kunnen als startpunt fungeren in het contact leggen met mogelijk nieuwe aanwas, maar het verdere rekruteringsproces vindt veelal plaats op een ander platform, waar besloten groepen kunnen worden aangemaakt of contentmoderatie ontbreekt.

Aanbevelingen: bewustwording en moderatie

Overheid en andere partijen

- Verduidelijk wie welke verantwoordelijkheid heeft bij de aanpak van extremisme en terrorisme op gaming (gerelateerde) platforms.
- Zorg voor betere handhaving van bestaande wet- en regelgeving.
- Vergroot bewustwording en weerbaarheid onder kwetsbare doelgroepen, ouders en professionals.
 - Zoek hierbij aansluiting bij de online leefwereld van jongeren.

Game-industrie

- Zet in op een beter werkend moderatiesysteem.
- Pas standaard *safety-by-design* toe.
 - Maak het moeilijker om van platform te wisselen.
- Train medewerkers in de game-industrie op het herkennen van extremisme.
- Geef meer voorlichting onder jongeren en ouders over veilig gamen.
- Zet in op samenwerking, zowel onderling als met andere publieke en private partijen.

Bron: *Gerekruteerd tijdens het gamen? Een studie naar extremistische en terroristische toetredingsprocessen op gaming (gerelateerde) platforms* (2026; Van Soest, Thijs, Rodermond, Weerman & Leukfeldt). Amsterdam: NSCR. Dit onderzoek is uitgevoerd in opdracht van het WODC.