



# Het gebruik van gaming- (gerelateerde) platforms door extremisten

## Inzicht in primaire en secundaire preventieve maatregelen

Geschreven door **Linda Schlegel**, externe expert van dit netwerk

Radicalisation Awareness Network

**RAN**   
Practitioners

# **Het gebruik van gaming- (gerelateerde) platforms door extremisten**

## **Inzicht in primaire en secundaire preventieve maatregelen**

## JURIDISCHE KENNISGEVING

Dit document is opgesteld in opdracht van de Europese Commissie, maar is uitsluitend een weergave van de visie van de auteurs; de Europese Commissie is niet aansprakelijk voor de gevolgen van het hergebruik van deze publicatie. Kijk voor meer informatie over de Europese Unie op <http://www.europa.eu>.

Luxemburg: Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2021

© Europese Unie, 2021



Het beleid inzake hergebruik van documenten van de Europese Commissie is gebaseerd op Besluit 2011/833/EU van de Commissie van 12 december 2011 betreffende het hergebruik van documenten van de Commissie (PB L 330, 14.12.2011, p. 39). Tenzij anders vermeld, is het hergebruik van dit document toegestaan conform een licentie van Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationaal (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Dit betekent dat hergebruik is toegestaan op voorwaarde dat de juiste bronvermeldingen zijn opgenomen en eventuele wijzigingen worden aangegeven.

Voor elk gebruik of elke reproductie van onderdelen die geen eigendom zijn van de Europese Unie moet mogelijk rechtstreeks toestemming worden gevraagd aan de respectieve rechthebbenden.

## Inleiding

De afgelopen jaren, vooral sinds de via livestream uitgezonden aanslag in Christchurch, Nieuw-Zeeland in 2019, hebben videogames, gamergroepen en online platforms voor gaming en aan gaming gerelateerde activiteiten veel aandacht getrokken voor het beleid en de praktijk inzake, en het wetenschappelijk onderzoek naar, het voorkomen en bestrijden van (gewelddadig) extremisme ('preventing and countering violent extremism' ofwel P/CVE). De EU-coördinator voor terrorismebestrijding waarschuwde onlangs voor de mogelijkheid dat digitale gaming-omgevingen voor diverse terroristische en extremistische activiteiten worden gebruikt, waaronder de radicalisering van jongeren.<sup>1</sup> Het RAN (Radicalisation Awareness Network, het netwerk voor voorlichting over radicalisering), heeft gaming- (gerelateerde) platforms geclassificeerd als 'broeinesten' voor radicalisering.<sup>2</sup>

Ook in het EU Terrorism Situation and Trend (TE-SAT)-rapport van 2021 staat uitgebreid beschreven dat zowel videogames als gaming-platforms steeds vaker worden gebruikt om extremistische ideologieën en propaganda te verspreiden, met name door rechts-extremistische actoren. TE-SAT waarschuwt ook dat de COVID-19-pandemie en de daaropvolgende toename van de tijd die achter het computerscherm wordt doorgebracht heeft bijgedragen aan een toename van de mogelijkheden die extremistische actoren hebben om contact te leggen met jongeren op gaming- (gerelateerde) platforms.<sup>3</sup> Aangenomen wordt dat extremistische actoren proberen "munt te slaan uit het massale, jeugdige publiek en de diepe integratie van de gamewereld in de popcultuur."<sup>4</sup>

In een recente conclusie van het RAN wordt een typologie gepresenteerd van zes manieren waarop gaming-gerelateerde content door extremistische actoren kan worden gebruikt om hun doelen te realiseren. Deze omvatten: de productie van nieuwe videogames, de aanpassing van reeds beschikbare games, het gebruik van de chatfuncties in de games, het gebruik van gaming- (gerelateerde) platforms, verwijzingen naar de gamingcultuur en gamificatie (het gebruik van game-ontwerpelementen in andere contexten dan die van games).<sup>5</sup> Het volgende artikel is gericht op de gaming- (gerelateerde) platforms. Er moet echter van meet af aan worden opgemerkt dat de content die op dergelijke platforms wordt geplaatst vaak is gebaseerd op verwijzingen naar de gamingcultuur, waardoor beide soorten content elkaar tot op zekere hoogte zullen overlappen in de discussie die volgt.

In het eerste deel van het artikel wordt besproken hoe traditionele gaming- (gerelateerde) platforms hebben bijgedragen aan extremistische activiteiten. Non-gamingplatforms moeten in overweging worden genomen naast klassieke platforms die gericht zijn op gaming. In de paper wordt ook onderzocht hoe extremistische individuen en organisaties strategisch en organisch gebruik van de platforms maken. Het tweede deel betreft mogelijkheden voor primaire en secundaire preventie op gaming-(gerelateerde) platforms. Aangezien er weinig ervaring is met P/CVE-maatregelen op deze platforms, bevat de paper overwegingen en aanbevelingen waarmee rekening moet worden gehouden bij het ontwerpen en uitvoeren van preventieve maatregelen in dergelijke omgevingen.

## Activiteiten van extremisten op gaming-(gerelateerde) platforms

Er is geen duidelijke definitie van een gaming-platform, van een gaming-gerelateerd platform of van platforms waarop aan gaming gerelateerde content wordt gepresenteerd. Hieronder worden de belangrijkste traditionele gaming-(gerelateerde) platforms besproken, die zijn ontwikkeld voor gaming of voor de gaming-gemeenschap en die in verband zijn gebracht met extremistische activiteiten. De focus is ook op de andere specifieke platforms die verbonden zijn met gaming-(gerelateerde) platforms en content, bv. via crossposting, die daardoor beschouwd moeten worden als het bredere ecosysteem van de gaming-gerelateerde content.

(1) EU-coördinator voor terrorismebestrijding, 9066/20 Online gaming in de context van de strijd tegen het terrorisme

(2) RAN, The Role of Hotbeds of Radicalisation

(3) Europol, European Union Terrorism Situation and Trend Report

(4) Tielemans, A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment

(5) RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives

## Traditionele gaming-(gerelateerde) platforms

### Discord

Discord werd ontwikkeld als een effectief communicatiemiddel voor gamers die samen videogames willen spelen. De gebruikers kunnen openbare of privéservers aanmaken met fora, chatfuncties en audio- en videocommunicatie om in contact te komen met gelijkgestemde gamers. Veel privéservers zijn zelf-gemodereerd. Discord bijna 7 miljoen servers over de hele wereld, meer dan 300 miljoen geregistreerde accounts en meer dan 140 miljoen maandelijks actieve gebruikers, die niet alleen communiceren over games, maar ook servers hebben gecreëerd om over elk denkbaar onderwerp te praten, zoals sport, politiek en muziek.<sup>6</sup> Hoewel het platform oorspronkelijk specifiek bedoeld was voor gamers, ontwikkelde het zich al snel tot een platform voor sociale media dat ook wordt gebruikt door veel mensen die geen fanatieke gamers zijn, maar gewoon met anderen willen chatten over onderwerpen waarin ze geïnteresseerd zijn. Discord maakt deel uit van het digitale extreemrechtse 7 ecosysteem in verschillende landen en het platform host honderden privéservers, waarop neonazistische ideologie, extreemrechts gedachtengoed en hatelijke memes worden gedeeld. Ook zijn fervente gebruikers van het nu gesloten 8chan met hun zwartgallige humor naar verluidd overgestapt op Discord.<sup>8</sup> Het was duidelijk dat een aantal van de 'Unite the Right'-oproerkrakers in Charlottesville zich hadden aangesloten bij en zich georganiseerd hadden via Discord-servers. Het platform werd bovendien gebruikt door de Boogaloo Boys, QAnon-aanhangers en andere extreemrechtse groepen en individuen.<sup>9</sup> Het platform wordt ook in verband gebracht met 'inceldom', omdat 'incels' (onvrijwillig celibataire mannen) niet alleen via privé-servers met elkaar communiceren, maar ook mogelijk schadelijke content delen.<sup>10</sup>

Ondanks verschillende deplatformingsrondes, zoals tegen servers die QAnon, Boogaloo Boys, Atomwaffen Division en andere extreemrechtse groepen ondersteunen, zijn zowel extreemrechtse aanhangers als 'incels' nog steeds op het platform actief.<sup>11</sup> Gebruikers die servers creëren kunnen tags toevoegen waarmee het hoofdthema van de server wordt beschreven, zodat anderen gemakkelijker kunnen bepalen in welke servers ze waarschijnlijk geïnteresseerd zijn. Er zijn momenteel 3634 servers met de tag 'toxic' (giftig), 272 servers met de tag 'right-wing' (rechts), 182 servers met de tag 'hate' (haat), 222 servers met de tag 'nazi', 177 servers met de tag 'homophobic' (homofob) en 194 servers met de tag 'incel' (onvrijwillig celibataire) op Discord, ondanks de verrichte inspanningen voor deplatforming.<sup>12</sup> Aangezien dit alleen de openbaar weergegeven tags zijn, is het aantal servers met haatdragende content waarschijnlijk veel groter dan deze cijfers aangeven. Serverbeschrijvingen specificeren soms wie er wel of niet mee mogen doen, bijvoorbeeld 'geen minderheden, geen vrouwen, geen zwarte mensen' of geven aan dat een specifieke server wordt gebruikt voor screening/doorlichting, zoals 'Verificatie van fascistische vrienden'. Dit laatste suggereert dat bepaalde Discord-servers worden gebruikt als tussenpersoon voordat nieuwe leden aan meer verborgen privé Discord-servers of aan groepen op andere platforms worden toegevoegd.

### Steam

Steam is het grootste digitale distributieplatform voor pc-games. In 2020 waren er 120 miljoen maandelijks actieve gebruikers.<sup>13</sup> Behalve games biedt Steam ook opgenomen Let's Play-video's, een forum voor discussies, artwork, schermopnamen, gidsen en een 'workshop' om gebruikersaanpassingen van populaire games te presenteren. Steam werd gezien als betrokken bij de aanslag in München in 2016, omdat de schutter actief was op Steam-fora waar massaschietpartijen worden verheerlijkt en anti-moslimverhalen verspreid worden.<sup>14</sup>

In 2019 werd een individu gearresteerd voor het posten van bedreigingen tegen 'hoogwaardige' Joodse doelwitten. Op Steam pochte hij: "Wil je een massale schietpartij met een dodental van meer dan 30 Untermenschen zien?".<sup>15</sup> Zoals blijkt uit onderzoek van de ADL lijkt Steam een aanzienlijk aantal rechtsextremisten en blanke supremacisten te herbergen, die hun meningen via profiel foto's, namen, levensbeschrijvingen en op discussiefora verkondigen. Sommigen, waaronder een gebruiker met de numerieke code 1488 (14 als verwijzing naar "We moeten het bestaan van onze mensen en een toekomst voor blanke kinderen veiligstellen" en 88 als verwijzing naar "Heil Hitler"), verdienen badges als 'ambassadeur van de gemeenschap' op Steam, voor hun grote betrokkenheid bij de Steam-gebruikers. Gebruikers van dit platform vereerden ook de aanvallers

<sup>(6)</sup> Statistische gegevens ontleend aan: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

<sup>(7)</sup> Extreemrechts wordt hier gebruikt als een overkoepelende term die zowel radicaal-rechts als rechts-extremisme omvat.

<sup>(8)</sup> Patterson, 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games

Guhl et al, The Online Ecosystem of the German Far-Right

<sup>(9)</sup> Farokhmanesh, White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity

Brewster, Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader

<sup>(10)</sup> Morgensen & Helling Rand, Angry Young Men

<sup>(11)</sup> Allyn, Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities

Alexander, Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers

Clayton, Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year

<sup>(12)</sup> Numerieke gegevens ontleend aan disboard.org op 22 mei 2021

<sup>(13)</sup> Statistische gegevens ontleend aan: <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/#:~:text=Steam%20had%20approximately%20120%20million,monthly%20active%20users%20in%202019.>

<sup>(14)</sup> Der Spiegel, The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism

<sup>(15)</sup> ADL, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists

in Oslo en Christchurch, waarbij ze de laatste veel lof toezwaaiden, zoals "Ik zag je domineren in de kebabverwijderingssimulator. Goed gedaan".<sup>16</sup> Net als Discord fungeert Steam ook deels als een website voor sociale media met discussiefora en een hoge mate van gebruikersbetrokkenheid. Hierdoor kunnen discussies naadloos overgaan van games naar politieke ideologie.

### Twitch

Twitch is een livestreaming-platform met 9,5 miljoen actieve streamers. Elke maand wordt er gemiddeld 2 miljard uur aan streams bekeken door gebruikers, van wie meer dan 70% tussen de 16 en 34 jaar oud is.<sup>17</sup> Hoewel het oorspronkelijk was ontwikkeld om gaming-streams te hosten, zijn er nu streams beschikbaar over een breed scala aan onderwerpen, waaronder buitenactiviteiten, (e-)sport, koken, kunst en ambacht, muziek, dieren, politieke talkshows, podcasts en streams voor 'gewoon chatten'.

Livestreaming is notoir moeilijk te controleren, niet alleen omdat het live gebeurt, maar ook omdat gesproken taal minder gemakkelijk wordt herkend met opsporingsmaatregelen dan bijvoorbeeld geschreven tekst, waarin naar sleutelwoorden gezocht kan worden. Bovendien kunnen streams na afloop gewoon verdwijnen, waardoor het bijna onmogelijk is om ze te analyseren, tenzij ze in realtime worden bekeken. Toen de dader van Halle in 2019 zijn aanval livestreamde op Twitch, werd de video binnen 35 minuten weggehaald, waardoor 'slechts' ca. 2200 mensen de beelden hadden gezien.<sup>18</sup> De stream was echter gedownload en werd vervolgens op andere platforms verspreid, waaronder Twitter en in extreemrechtse Telegram-groepen, waar de beelden tijdens de eerste vijf dagen na de aanval ruim 72.000 keer werden bekeken.<sup>19</sup> Dit wijst op de populariteit van dergelijke streams, zelfs wanneer ze snel van de oorspronkelijke website worden verwijderd.

Behalve de via een livestream uitgezonden aanval wordt Twitch ook in verband gebracht met het ongewild financieren van extreemrechtse actoren, die geld verdienen met het streamen van videogames terwijl ze hun politieke boodschappen en onjuiste informatie verspreiden. Dit omvat niet alleen onjuiste informatie over COVID-19, maskers, de Amerikaanse presidentsverkiezingen van 2020 en QAnon-ideeën, maar ook content van extreemrechts en van Proud Boys-beïnvloeders ("influencers", opiniemakers). Extreemrechtse beïnvloeders profiteren ook van hun populariteit op Twitch, omdat kijkers aanzienlijke bedragen aan hen schenken, in één geval zelfs een verjaardagscadeau van 84.000 dollar voor de opiniemaker.<sup>20</sup>

### DLive

DLive werd opgericht als alternatief voor streaming op YouTube en Twitch en telde in april 2019 ruim 125.000 actieve streamers en 5 miljoen actieve gebruikers.<sup>21</sup> Net als Twitch host DLive niet alleen gaming-streams, maar ook streams over andere onderwerpen, digitale evenementen en een 'prikbord' (community hub) voor het plaatsen van andere soorten content. Het platform heeft in enige mate gamificatie ondergaan, omdat kijkers worden beloond voor voortdurende betrokkenheid met de kans om uit een 'schatkist' een bepaald bedrag aan Lemon, een munteenheid op het platform, te winnen. Hoewel sommige extreemrechtse en blanke supremacistische streamers gedeplatformeerd zijn,<sup>22</sup> wordt DLive nog steeds beschouwd als een 'extremistisch toevluchtsoord' en een 'gezellig nieuw onderdak' voor rechtse propaganda. Dit komt voornamelijk door de coulante bewaking van de content, waardoor haatdragende taal, antisemitisme, verheerlijking van het nazisme en oproepen tot geweld in feite worden toegestaan.<sup>23</sup> Er is een toenemend risico dat een jong publiek geradicaliseerd kan raken nadat gaming-streams hun aandacht hebben getrokken en goed bespraakte, extreemrechtse en rechts-extremistische streamers hen vervolgens langzaam maar zeker in een extremistische wereld laten opgaan.<sup>24</sup>

Martin Sellner, aanhanger van de identitaire beweging, heeft bijvoorbeeld bijna 12.000 volgers op DLive en hij streamt regelmatig. Hij gebruikt DLive ook om reclame te maken voor zijn andere kanalen op Trovo, Telegram, Gab, enz. en om zijn volgers om donaties te vragen. Het Southern Poverty Law Center ontdekte dat diverse leidende extreemrechtse figuren uit de VS en Europa aanzienlijke bedragen verdienen met hun streams op DLive, sommigen naar wordt beweerd wel honderdduizenden euro's.<sup>25</sup> Het platform is herhaaldelijk in verband gebracht met valse informatie, extremisme en geweld. Tijdens de coronaviruspandemie en de aanloop naar de Amerikaanse verkiezingen in 2020 verspreidden

---

<sup>(16)</sup> Ibid.

<sup>(17)</sup> Statistische gegevens ontleend aan: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

<sup>(18)</sup> BBC, Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch

<sup>(19)</sup> Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

<sup>(20)</sup> Browning, Extremists find a financial lifeline on Twitch

Grayson, Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem

Gonzalez, QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says

<sup>(21)</sup> DLive, DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report

<sup>(22)</sup> Cohen, White nationalists are moving from YouTube to DLive

<sup>(23)</sup> D'Anastasio, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven

Andrews & Pym, The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers

<sup>(24)</sup> Keierleber, How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities

<sup>(25)</sup> Gais & Haiden, Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website

extremistische streamers samenzweringsverhalen over het virus en politieke gebeurtenissen via DLive.<sup>26</sup> QAnon was en is nog steeds een populair streaming-onderwerp.<sup>27</sup> DLive speelde dan ook een hoofdrol voor en tijdens de bestorming van het Capitool op 6 januari 2021. Sommige daders livestreamden het evenement om de kijkers erbij te betrekken, die donaties stuurden en suggesties deden, zoals "gooi het raam in" of "hang alle Congresleden op". Dit resulteerde in een onderzoek naar DLive door het Congres.<sup>28</sup>

## PlayStation en andere consoles

Meer dan 100 miljoen gebruikers maken contact, communiceren en spelen games met elkaar via Sony's PlayStation Network (PSN).<sup>29</sup> De gebruikers kunnen groep-chats houden of in realtime met anderen via spraakapparaten communiceren. Het vermoeden bestond dat de daders van de aanslag in Parijs in november 2015 PSN hadden gebruikt om hun gecoördineerde actie te organiseren en detectie te vermijden.<sup>30</sup> Volgens sommigen is de spraakcommunicatie via PlayStation nog moeilijker te controleren dan de privé-chats op WhatsApp, omdat audiocommunicatie minder bewijs achterlaat dat door de veiligheidsdiensten kan worden getraceerd. Soortgelijke problemen kunnen zich voordoen bij andere consoles, zoals Xbox Live.<sup>31</sup> Consoles kunnen ook worden gebruikt om extremistische content op te slaan, zoals bleek uit de rechtszaak tegen een 14-jarige Oostenrijker, die plannen voor het maken van bommen naar zijn PlayStation zou hebben gedownload.<sup>32</sup>

## Overige platforms

### Gaming-fora

Behalve de besproken gaming-(gerelateerde) platforms zijn er veel min of meer gespecialiseerde gaming-fora.<sup>33</sup> Op Reddit zijn er bijvoorbeeld meer dan 30 miljoen leden die discussiëren over gaming-gerelateerde content in r/gaming. In het MMORPG-forum zijn er zo'n 1,3 miljoen reacties in het algemene discussieforum 'Pub' en honderdduizenden in andere delen van het forum. Het Minecraft-forum heeft meer dan 5 miljoen leden, honderdduizenden gebruikers chatten dagelijks over hun favoriete Ubisoft-games op het eigen forum van het bedrijf. Het is duidelijk dat er heel veel gaming-fora online beschikbaar zijn. Het belangrijkste is echter het volgende. Elke dag bespreken miljoenen gebruikers duizenden games op een steeds groeiend aantal gaming- en gaming-gerelateerde fora. Hoewel geen van deze fora specifiek in verband is gebracht met extremistische activiteiten, is het vrijwel zeker dat er enige overlap bestaat tussen de gebruikers van dergelijke fora en geradicaliseerde personen. De prevalentie van extremistische content op deze platforms is echter moeilijk in te schatten. Het is ook niet eenvoudig om vast te stellen of ze worden gebruikt voor de verspreiding van propaganda of om sympathisanten te werven. Toch zijn deze fora in theorie een efficiënte manier om mogelijk miljoenen mensen te bereiken die geïnteresseerd zijn in games.

### YouTube

Naast de meer gespecialiseerde streaming-websites zoals Twitch en DLive is er ook de mogelijkheid om gaming-gerelateerde content te streamen op en te uploaden naar YouTube, het grootste videoplatform ter wereld, waarop gemiddeld een miljard uur content per dag wordt bekeken.<sup>34</sup> Dit omvat niet alleen livestreams met de mogelijkheid voor kijkers om in realtime commentaar te leveren, maar ook vooraf opgenomen content of livestreams.

Extremistische streamers kunnen allerlei kansen benutten. Ten eerste zijn livestreams moeilijk in realtime te modereren, zelfs op een groot platform als YouTube. Zeker als de videocontent vermomd is als een kook- of gamekanaal en alleen het gesproken woord een bepaalde politieke ideologie verradt. Aangezien kanalen zoals *Baklava Küche* (Baklava-keuken), dat zich voordoet als een kookkanaal, maar in werkelijkheid een spreekbuis is voor neonazi's<sup>35</sup>, nog steeds beschikbaar zijn op YouTube, zou de gaming-content op soortgelijke wijze kunnen worden gebruikt om extremistische berichten achter een andere activiteit te verbergen. Ten tweede kan het plaatsen van content op een regulier platform zoals YouTube, zelfs als die vervolgens wordt verwijderd, het bereik van de streamers vergroten en mogelijk sommige kijkers aanmoedigen om de streamer te volgen naar een minder gereguleerd platform zoals DLive. Men kan zich ook voorstellen dat opgenomen Twitch- of DLive-livestreams op YouTube worden geplaatst om de populariteit te vergroten,

---

<sup>(26)</sup> Bergengruen, How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online

<sup>(27)</sup> Kaplan, DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform.

<sup>(28)</sup> D'Anastasio, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven  
Kelly, DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack

<sup>(29)</sup> Statistische gegevens ontleend aan: <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

<sup>(30)</sup> Day, Why terrorists love PlayStation 4

<sup>(31)</sup> Tassi, How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]

<sup>(32)</sup> Reuters, Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years

<sup>(33)</sup> Bezoek <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> en [https://blog.feedspot.com/gaming\\_forums/](https://blog.feedspot.com/gaming_forums/) voor populaire gaming-fora

<sup>(34)</sup> Statistische gegevens ontleend aan: <https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.>

<sup>(35)</sup> Forchtner & Tomic, Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube.

vergelijkbaar met streams die op Telegram worden geplaatst.<sup>36</sup> Ten derde is er op het platform gaming-content beschikbaar die rechtstreeks verband houdt met extremistische organisaties. Voor de twee Hezbollah-videogameseries *Special Forces* en *Heimatdefender: Rebellion*, die in verband worden gebracht met de Duitstalige tak van de identitaire beweging<sup>37</sup>, staan er op YouTube bijvoorbeeld gewoon Let's Play-video's. Dit is vooral verontrustend omdat *Heimatdefender* op de Duitse lijst van gevaarlijk materiaal staat. Over het algemeen is de koppeling tussen gaming-(gerelateerde) platforms en YouTube tweeledig. Ten eerste kan gaming-content zoals Let's Play-video's van extremistische games direct op het platform worden geplaatst. Ten tweede kan content die werd gemaakt op gaming-(gerelateerde) platforms, met name streams, worden doorgestuurd (crosspost) naar YouTube om het bereik te vergroten. Het belangrijkste is dat deze koppeling kan worden doorgetrokken naar andere videoplatforms en dus niet per se uniek is voor YouTube.

### Chanboards en imageboards

Fora voor chanboards en imageboards, zoals 4chan, 8kun (voorheen 8chan), Endchan en andere zijn ook in verband gebracht met zowel gaming-gerelateerde content als extremisme. Daarom moeten ze worden opgenomen in het bredere ecosysteem van relevante gaming-(gerelateerde) platforms. Hoewel precieze gebruikersstatistieken moeilijk te vinden zijn, suggereren gegevens dat de typische gebruikers jonge mannen zijn van 16 tot 34 jaar, die geïnteresseerd zijn in videogames, technologie en anime.<sup>38</sup> Op een bepaald moment hostte 8chan (nu verboden) meer dan 5000 berichten per uur, waardoor het een levendig en populair platform was, voordat het werd verboden.<sup>39</sup> En in 2020 trok 4chan ongeveer 27.700.000 individuele bezoekers per maand.<sup>40</sup> Chanboards waren het belangrijkste expressiemedium voor van vrouwenhaat getuigende aanvallen zoals #gamergate van actoren in de 'manosfeer', waarvan sommigen nauwe banden hadden met extreemrechtse actoren.<sup>41</sup> Chanboards zijn ook betrokken bij de verspreiding van racistische, antisemitische en extremistische verhalen,<sup>42</sup> vaak uitgedrukt door middel van 'humoristische' memes<sup>43</sup> of door middel van virtuele leaderboards van extreemrechtse daders en gebruikers die de wens uiten om de 'score' van een aanvallers te 'overtreffen'.<sup>44</sup> Verscheidene daders, waaronder die in Christchurch, El Paso, Bærum en Halle, plaatsten voorafgaande aan hun aanvallen opmerkingen of manifesten op chanboards.<sup>45</sup> Het manifest van de aanvallers in Halle bevatte ook verschillende verwijzingen naar chan-cultuur en gaming, waaronder 'prestaties' zoals "Crusty Kebab: Burn down a Mosque".<sup>46</sup> Dit illustreert de nauwe band tussen chan-cultuur, verwijzingen naar de gaming-cultuur en gamificatie, alsmede de relatie tussen gaming-gerelateerde content en de verheerlijking van gewelddaden op dergelijke platforms.

### Gaming-gerelateerde content op niet-gaming-platforms

Theoretisch kan elk platform worden omgevormd tot een gaming-gerelateerd platform als genoeg gebruikers daarop gaming-content posten en bekijken, hoewel de klassieke gaming-gerelateerde platforms specifiek voor de gaming-gemeenschap zijn ontworpen. Er is een aanzienlijke overlap tussen de content die wordt gepost op de klassieke gaming-gerelateerde platforms en andere netwerken voor sociale media. Bovendien veranderen gaming-gerelateerde platforms steeds vaker in websites voor sociale media, waar gebruikers discussiëren over onderwerpen die niets met gaming te maken hebben. Dit zorgt voor een verdere vervaging van het onderscheid tussen gaming-gerelateerde platforms en andere websites voor sociale media. Zoals gezegd streamen marginale en extremistische actoren bijvoorbeeld op Twitch en plaatsen ze de opnames vervolgens op Telegram, waardoor ze hun bereik vergroten en de streams kunnen archiveren, mochten die van het streamingplatform worden verwijderd.<sup>47</sup> Eenmaal gedownload, kunnen streams overal opnieuw verschijnen, op elk platform, en kunnen gebruikers bereikt worden die niet vaak naar Twitch of DLive gaan. Instagram maakt ook livestreaming mogelijk, wat moeilijk is om in realtime te controleren, evenals langere video's die worden gepost via IGTV. Dit is ook weer een mogelijkheid voor het crossposten van content om het bereik te vergroten. Het wordt ook steeds waarschijnlijker dat kleinere platforms plotseling populair worden voor het posten of crossposten van gaming-gerelateerde content en ander

---

<sup>(36)</sup> Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

<sup>(37)</sup> Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game

<sup>(38)</sup> González, 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know

<sup>(39)</sup> Keen, After 8chan

<sup>(40)</sup> Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, p.8

<sup>(41)</sup> Nagle, *Kill All Normies*

Crawford, Chan Culture and Violent Extremism

<sup>(42)</sup> Brace, The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem

<sup>(43)</sup> RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour

<sup>(44)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism?, p.15

<sup>(45)</sup> Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, p.8

<sup>(46)</sup> Ibid.

<sup>(47)</sup> Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram



propagandamateriaal wanneer grotere platforms zich inspannen om dergelijke actoren te deplatformeren, wat aanzienlijke uitdagingen op het gebied van modereren met zich meebrengt.

VidMe had bijvoorbeeld slechts zes werknemers, van wie niemand Arabisch sprak, toen Daesh (IS, Islamitische Staat) het platform in 2014-15 overnam.<sup>48</sup> Terwijl de video's van Daesh relatief eenvoudig kunnen worden geïdentificeerd als propaganda, geldt dat misschien niet voor gaming-gerelateerde content. Als kleinere platforms niet over de nodige kennis van een subcultuur beschikken om dergelijke content te identificeren als gerelateerd aan extremisme, kan het verwijderen en modereren veel langer duren dan in het geval van VidMe.

Over het algemeen bestaat er een duidelijk verband met twee andere categorieën in de RAN-typologie: verwijzingen naar de gaming-cultuur en gamificatie.<sup>49</sup> Net als gaming-streams kunnen beide op elk platform voorkomen. Discussies over games, het gebruik van gaming-taal en -verwijzingen, de toe-eigening van beelden van *Call of Duty* en andere games in propagandavideo's, op zwartgallige humor gestoelde gaming-memes en gegamificeerde propaganda hoeven niet op gaming-gerelateerde platforms en chanboards te blijven, maar kunnen naar het bredere ecosysteem worden verspreid. Hoewel gamificatie bijvoorbeeld vaak is waargenomen op Discord-servers, kan het ook worden aangetroffen op platforms zoals Instagram of Facebook<sup>50</sup>. Er zijn geen belemmeringen voor het bespreken van verwijzingen naar de gaming-cultuur op andere platforms, zoals wordt geïllustreerd door de beroemde tweet van een recruiter van Daesh: "Je kunt thuis zitten en *Call of Duty* spelen - of je kunt hierheen komen en aan je echte plicht ('call of duty') voldoen... de keuze is aan jou".<sup>51</sup> De gaming-gerelateerde content wordt gemakkelijk verspreid naar andere platforms, waardoor onderdelen van dergelijke platforms veranderen in gaming-gerelateerde digitale omgevingen. Daarom moet er niet alleen rekening worden gehouden met traditionele gaming-(gerelateerde) platforms in de discussie over extremistische gaming-gerelateerde content, maar ook met het bredere ecosysteem van platforms waarop dergelijke content wordt geplaatst. De lijst van platforms moet dan ook voortdurend worden bijgewerkt zodra gaming-gerelateerde content op andere (nieuwe) platforms opduikt.

## Belangrijkste lessen

1. Er is extremistische content op bijna alle gaming-(gerelateerde) platforms, van streams tot op zwartgallige humor gestoelde memes en oproepen tot geweld. Een aanzienlijk deel van deze content is gerelateerd aan gaming.
2. Deze platforms zijn niet per definitie gevaarlijk. Ze worden net als elk ander digitaal platform door extremisten gebruikt. Ook heeft de overgrote meerderheid van de content op gaming-(gerelateerde) platforms niets met extremisme te maken.
3. Gaming-(gerelateerde) platforms fungeren deels vaak ook als websites voor sociale media. Ze maken het gemakkelijker discussies tussen gebruikers en via livestreams te voeren over allerlei onderwerpen, waaronder politieke ideologie. Marginale en extremistische actoren gebruiken deze platforms om met elkaar en met potentiële nieuwe sympathisanten te communiceren, waarbij ze vaak hun meningen via hun profielen en posts uiten.
4. De moderatie van de content, vooral van livestreams, is moeilijk in realtime te realiseren, vooral bij livestreams in andere talen dan het Engels.
5. Voor een holistisch beeld moet het hele ecosysteem van gaming-gerelateerde content op alle platforms worden bekeken in plaats van alleen de traditionele gaming-(gerelateerde) platforms. Content die afkomstig is van gaming-(gerelateerde) platforms wordt vaak via een crosspost verspreid of duikt weer op andere platforms op, waardoor het bereik toeneemt en het moeilijker wordt om dergelijke content te verwijderen.

<sup>(48)</sup> Singer & Brooking, 'LikeWar' p.247

<sup>(49)</sup> RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, p.3

<sup>(50)</sup> RAN, The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE, p.9

<sup>(51)</sup> Schlegel, Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence

## Het strategische en organische gebruik van gaming-(gerelateerde) platforms

De logische vragen die kunnen worden gesteld, gezien de aanwezigheid van extremistische actoren en propaganda op gaming (gerelateerde) platforms zijn a) hoe deze aanwezigheid wordt aangestuurd en b) of de content top-down wordt verspreid. Als dat niet het geval is, kan het zijn dat het op een natuurlijke manier gebeurt en dat de content op een bottom-up manier (van onderaf) op de platforms verschijnt. Zoals in zoveel andere contexten zijn er voorbeelden van beide scenario's te zien. Er moet echter nog worden vastgesteld of er in een dergelijke gefragmenteerde digitale omgeving - en gezien de trend van een minder formele organisatie van extremistische activiteiten - werkelijk kan worden gesproken van een top-down (van bovenaf) en bottom-up gebruik van platforms. Het is wellicht nauwkeuriger om te spreken van strategisch en organisch gebruik van gaming-(gerelateerde) platforms.

### Strategisch gebruik

De aanwezigheid van extreemrechtse en rechts-extremistische influencers op platforms zoals DLive, de plaatsing van de eigen games van extremisten zoals *Heimatdefender* op grote platforms zoals Steam en het gebruik van Discord-servers gewijd aan groepen zoals Atomwaffen Division (nu gedeplatformeerd), suggereert dat de aanwezigheid van extremisten op gaming-(gerelateerde) platforms een strategisch element omvat. Ten eerste vergroot dit het bereik en de aandacht. Reclame voor *Heimatdefender* op Steam genereerde veel aandacht voor de game, zelfs voordat die werd uitgebracht. Dit heeft waarschijnlijk geleid tot meer downloads van de game, ondanks het feit dat Steam uiteindelijk weigerde om de game te hosten. Alleen al de aanwezigheid ervan kan ook het bereik en de aandacht voor extremistische influencers op dergelijke platforms ondersteunen. Op deze platforms kan de gebruiker de influencers vinden en contact met hen opnemen. En zo kunnen ze hun berichten onder een potentieel groot publiek verspreiden. Zoals gezegd zijn er vaak miljoenen gebruikers op elk platform actief en is het strategisch handig voor extremistische actoren om hun berichten via dergelijke populaire kanalen te verspreiden.

Ten tweede gebruiken extremistische actoren vaak meer platforms tegelijk voor verschillende doeleinden en als back-up voor het geval ze gedeplatformeerd worden. Het doel is om zoveel mogelijk gebruikers naar zoveel mogelijk kanalen te leiden opdat het wegvallen van één platform geen aanzienlijke daling van het aantal kijkers veroorzaakt. Daarom gebruiken influencers zoals Martin Sellner, een aanhanger van de identitaire beweging, hun DLive-accounts ook om reclame te maken voor hun aanwezigheid op andere platforms. Sommige gaming-(gerelateerde) platforms worden waarschijnlijk gebruikt enkel omdat dergelijke actoren (nog) niet van deze sites zijn verwijderd. Gezien de toenemende druk op bedrijven die websites voor (sociale) media beheren om extremistische actoren te deplatformeren, zijn gaming (gerelateerde) ruimtes een logisch toevluchtsoord geworden.

Ten derde biedt vooral Discord ook het voordeel van privéservers. Extremisten kunnen die gebruiken om te communiceren en zich te organiseren zonder veel inmenging van buitenaf, omdat op veel servers zelf-moderatie plaatsvindt. Hier kan zowel interne communicatie als potentiële werving plaatsvinden en kunnen extremistische content en op zwartgallige humor gestoelde memes vrijelijk worden gedeeld zonder enige negatieve reactie uit te lokken. Zoals we hebben gezien, heeft Discord echter aanzienlijke inspanningen geleverd om servers te verwijderen die duidelijke banden met extremistische organisaties hebben. Als Discord nog steeds op grote schaal wordt gebruikt voor groepscommunicatie, dan gebeurt dat meer in het geheim dan voorheen. Sommige servers zijn echter nog steeds openlijk voorzien van tags als 'Nazi' en soortgelijke termen.

Behalve voor strategische aanwezigheid kan de content die verspreid wordt op gaming-(gerelateerde) platforms ook strategisch zijn. Een recent artikel van het RAN over het strategische gebruik van humor door extreemrechtse actoren stelt dat extremisten en hun bewegingen 'onderhoudend en participierend'<sup>52</sup> moeten zijn om succes te kunnen blijven boeken in de digitale sfeer. Een deel van de strategische aantrekkingskracht van gaming-(gerelateerde) platforms is dat ze beide doelen raken. De gebruikers ontmoeten elkaar op deze platforms om te spelen en te praten over leuke vrijetijdsactiviteiten. Iedereen die daar zin in heeft, kan deelnemen aan de discussie via een livestream, een grappige meme posten of commentaar leveren op gaming artwork dat door andere gebruikers wordt gedeeld. Het is daarom de ideale

<sup>(52)</sup> RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour, p.4

omgeving voor een opening richting extremistische ideologieën die tot uiting komen in zwartgallige, 'grappige' memes, gaming-verwijzingen en 'politiek-incorrecte' berichten.

Aangezien sommige delen van de gaming-cultuur worden gekenmerkt door vrouwenhaat, uitsluiting van minderheden en vrouwen, uitingen van geweld en haat, is het gemakkelijk om extremistische content daarin te verstoppen. Het is zelfs gemakkelijker om voort te bouwen op de reeds aanwezige problematische content in sommige gaming-ruimtes om 'ze te ontmoeten waar ze zijn'. Dit betekent voortbouwen op grieven en communicatiewijzen van potentiële nieuwe sympathisanten om het radicaliseringsproces te vergemakkelijken. Bovendien heeft gaming-gerelateerde content een grote popculturele aantrekkingskracht, omdat velen, vooral jonge mannen, ermee vertrouwd zijn.<sup>53</sup> Daarom kan het gebruik van gaming-gerelateerde content, net als andere popculturele verwijzingen, de aantrekkingskracht van extremistische propaganda vergroten, zowel binnen de gaming-ruimte als daarbuiten, waardoor het strategisch nuttig is om dergelijke verwijzingen te gebruiken.

Er is ook bezorgdheid over grooming-tactieken die door extremistische actoren op gaming-(gerelateerde) platforms en in chats worden gebruikt. In een recent RAN-artikel over dit onderwerp wordt gewaarschuwd voor de mogelijkheid dat groomers met andere gebruikers spelen, tijdens de game met hen praten en vervolgens proberen het gesprek te sturen in de richting van gevoelens van woede en andere grieven, waarna die worden uitgebuit in verdere gesprekken, wat het radicaliseringsproces kan bevorderen. Extremistische actoren kunnen ook een beroep doen op de gevoelens van eenzaamheid, onzekerheid en andere potentiële risicofactoren van gamers die ze ontdekken wanneer ze samen videogames spelen.<sup>54</sup> Dergelijke grooming-activiteiten kunnen plaatsvinden via in-game chats, maar ook op Discord-servers, via spraakcommunicatie tijdens het spelen van videogames of op livestreamingplatforms zoals Twitch. De overtuiging bestaat dat extreemrechtse actoren eerder geneigd zijn om humoristische content te gebruiken en zich te richten op grote groepen gebruikers wanneer ze mensen willen groomen, terwijl islamisten voor een meer individuele grooming-benadering kiezen.<sup>55</sup> Deze theorie moet echter nog empirisch worden bewezen met toekomstig onderzoek.

### Organisch gebruik

Gaming-(gerelateerde) platforms worden ook op een bottom-up of organische manier gebruikt door individuen die er extremistische overtuigingen op na houden.

Ten eerste is er een overlap tussen gamers en geradicaliseerde individuen. Met naar schatting 2,5 miljard gamers over de hele wereld zou het zeer verrassend zijn als er geen geradicaliseerde individuen zijn die videogames spelen en graag met anderen via gaming-(gerelateerde) platforms communiceren. Er is echter geen bewijs dat er een oorzakelijk verband bestaat tussen het spelen van videogames en het risico om geradicaliseerd te worden. Toch is het zo dat aangezien geradicaliseerde individuen aanwezig zijn op deze platforms en hun ideologische overtuigingen kunnen uitspreken terwijl ze met anderen communiceren, de overlap leidt tot een organisch gebruik van gaming-(gerelateerde) platforms door dergelijke actoren.

Ten tweede, zoals hierboven gesuggereerd, worstelen delen van de gaming-gemeenschap met zaken zoals vrouwenhaat, mannelijke suprematie, haatdragende en antisemitische memes als een tegenbeweging tegen de 'politieke correctheid' met verwijzingen naar en oproepen tot geweld.<sup>56</sup> Uit een recent ADL-rapport bleek bijvoorbeeld dat, hoewel de meeste gamers de positieve aspecten van gaming benadrukken, een meerderheid ook getuige of slachtoffer is geweest van intimidatie, doxing, racisme en haat tegen leden van de LGBTQ+-gemeenschap. Bijna een kwart van de gamers rapporteerde blootstelling aan extreemrechtse en blanke-suprematie-ideologieën.<sup>57</sup> Als dergelijke content door een gebrek aan moderatie op gaming-(gerelateerde) platforms gedoogd wordt, kan dat de deelname van geradicaliseerde individuen in dergelijke ruimtes vergemakkelijken.<sup>58</sup>

Geradicaliseerde individuen kunnen zich begeven naar gaming-ruimtes waar dergelijke vormen van communicatie voorkomen, niet om strategische redenen, maar gewoon omdat ze het gevoel hebben dat hun standpunten daar worden gesteund. Dit kan hen niet alleen versterken in hun opvattingen, maar mogelijk ook radicaliseringsprocessen vergemakkelijken. Een sociaal collectief en een vermeende groep gelijkgestemden die de oproepen tot geweld toejuichen, kunnen ook reële actie ondersteunen. Aangezien

---

<sup>(53)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism?

<sup>(54)</sup> RAN, Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities

<sup>(55)</sup> Ibid., p.4

<sup>(56)</sup> Nagle, *Kill all Normies*

Won & Lewis, Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts

DeCook, The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny

<sup>(57)</sup> ADL, Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games

<sup>(58)</sup> RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors'

geweldplegers in dergelijke gemeenschappen vaak worden geprezen, kunnen sommige individuen zich aangemoedigd voelen om actie te ondernemen.

Ten derde kon men bij sommige recente aanslagen een dergelijke wisselwerking waarnemen tussen delen van digitale gemeenschappen en extremistische daders, die worden aangemoedigd door wat zij zien als een ondersteunende groep gelijkgestemden die ze een wederdienst willen bewijzen, bijvoorbeeld in de vorm van het livestreamen van hun aanslagen of het posten van manifesten. Zelfs eenzame actoren zijn meestal niet alleen. Ze hebben, of zien zichzelf als deel van, een ondersteunende (digitale) gemeenschap.<sup>59</sup> De livestreams van de aanslagen in Christchurch en Halle komen deels voort uit het feit dat de daders deel uitmaakten van gaming (gerelateerde) gemeenschappen en bekend waren met de visuele stijl van zowel 'first person shooter' games als Let's Play-video's, die in de streams werden nagebootst.<sup>60</sup>

Het is onwaarschijnlijk dat iemand hen heeft opgedragen om hun aanvallen te streamen of dat ze dat om puur strategische redenen hebben gedaan. In plaats daarvan gebruikten ze de tools waarmee ze bekend waren uit de gaming-ruimte en deden een beroep op de vriendengroep op chanboards en andere platforms, die vaak al eerder rechtse daders hadden geprezen, door hun de ultieme meeslepende ervaring te geven via een livestream van de aanval. Het manifest van de aanvaller in Halle maakt ook specifiek gebruik van chan-culturele verwijzingen en gamificatie-elementen zoals 'prestaties', wat onderstreept dat hij zichzelf als onderdeel van deze gemeenschap zag en via het manifest tot zijn vriendengroep 'sprak'.

Zoals al vermeld, plaatsten meerdere aanvallers hun manifesten op chanboards, om hun vermeende vriendengroep een seintje te geven over wat er stond te gebeuren.<sup>61</sup> De dader van de aanslag in Christchurch lekte zijn plannen naar de gemeenschap door het volgende te posten: "Nou jongens, het is tijd om te stoppen met shitposting en over een actie in het echte leven te posten" kort voordat hij met zijn aanval begon.<sup>62</sup> Daarom lijken veel eenzame aanvallers zichzelf te zien als lid van dergelijke online gemeenschappen en willen ze daaraan content teruggeven door middel van manifesten, livestreams en reacties.

## Belangrijkste lessen

1. Gaming-(gerelateerde) platforms en aanverwante websites worden zowel strategisch als organisch door extremistische actoren gebruikt.
2. Weinig regelgeving, een potentieel groot bereik en de mogelijkheid om gebruik te maken van communicatiemiddelen maken gaming (gerelateerde) ruimtes aantrekkelijk voor extremisten.
3. Vooral eenzame actoren kunnen zich in dergelijke gemeenschappen thuis voelen en proberen hun vriendengroep te 'belonen' met het posten van manifesten en het livestreamen van aanslagen.

---

<sup>(59)</sup> Ibid.

<sup>(60)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism?

<sup>(61)</sup> Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, p.8

<sup>(62)</sup> Crawford, Chan Culture and Violent Extremism

## Primaire en secundaire preventie op gaming-(gerelateerde) platforms

Momenteel vinden er maar weinig primaire of secundaire preventieve interventies op gaming-(gerelateerde) platforms plaats. Hieronder worden mogelijke benaderingen en belangrijke overwegingen besproken voor de ontwikkeling en implementatie van toekomstige programma's in gaming-ruimtes. In verband met het nogal beperkte bewijsmateriaal dat P/CVE-interventies in de gaming-ruimte effectief zijn, moeten die eerder als suggesties dan als harde aanbevelingen worden gezien.

### Kennis van subculturen

De taal op gaming-(gerelateerde) platforms met betrekking tot op zwartgallige humor gestoelde memes, codes in subculturen, gaming-verwijzingen en de specifieke toon van elk platform kunnen meestal niet zomaar, intuïtief, worden begrepen. Net als de toepassing van P/CVE-maatregelen in andere contexten vereisen preventieve inspanningen op gaming-(gerelateerde) platforms een uitgebreide kennis van subculturen. Zonder deze kennis loopt men het risico onmiddellijk geïdentificeerd te worden als een buitenstaander en zal de geplaatste content simpelweg niet aantrekkelijk zijn voor het gaming-publiek. Binnen deze context moet worden opgemerkt dat er geen sprake is van *de* gaming-cultuur en dat gamers geen homogeen doelpubliek vormen. Hoewel algemene kennis van de subculturen en gaming-verwijzingen het uitgangspunt is, kan elk platform en, afhankelijk van de context, elke discussie over een bepaalde game specifieke conventies, codes en een eigen toon hebben. Een deel van de uitdaging is dat het lastig kan zijn om de content te identificeren die verwijst naar extremistische verhalen, zoals aangegeven in een recent RAN-artikel over het gebruik van humor in extreemrechtse memes en gerelateerde content.<sup>63</sup> Daar staat tegenover dat er ook openlijk gewelddadige verwijzingen kunnen zijn naar bepaalde games die op geen enkele manier verband houden met offline haat of extremistische verhalen. Alleen mensen met voldoende kennis van beide werelden kunnen een onderscheid maken tussen verwijzingen naar een gewelddadige gaming-cultuur en andere gewelddadige en hatelijke opmerkingen. Uiteindelijk is het alleen met een grondige kennis van dergelijke humoristische codes en gaming-verwijzingen en -conventies mogelijk om preventieve maatregelen in gaming-gemeenschappen een kans van slagen te geven.

Om te beginnen kunnen P/CVE-organisaties mensen raadplegen die een grondige kennis van een bepaald platform of game hebben, omdat ze deel uitmaken van de gaming-gemeenschap. Gezien het feit dat er 2,5 miljard gamers in de wereld zijn, is het vrijwel zeker dat er al dergelijke ingewijde P/CVE-professionals actief zijn. Met andere woorden, het is zeer waarschijnlijk dat organisaties al toegang hebben tot kennis van de subculturen, hoewel ze zich daar mogelijk niet bewust van zijn. Het is van het grootste belang voor het succes van preventieve inspanningen in de gaming-ruimte om deze personen aan te moedigen om P/CVE-maatregelen op gaming-(gerelateerde) platforms te ondersteunen. Er zijn ook andere organisaties en personen waarmee overlegd moet worden voordat preventieve maatregelen worden ontwikkeld voor implementatie op gaming-(gerelateerde) platforms. Academics en verenigingen (zoals de Digital Games Research Association,<sup>64</sup>) die onderzoek doen naar gaming in het algemeen of naar het gebruik van gaming-gerelateerde content door extremistische actoren kunnen helpen bij de ontwikkeling van robuuste theorieën voor preventieve programma's in gaming-ruimtes. Andere organisaties die P/CVE-organisaties mogelijk kunnen ondersteunen bij het vergaren van relevante kennis zijn de International eSports Federation,<sup>65</sup> de Fair Play Alliance,<sup>66</sup> Games for Change,<sup>67</sup> het Game Changer-project van TechSoup,<sup>68</sup> en Keinen Pixel den Faschisten.<sup>69</sup> Het gebruik van de kennis die is opgedaan door andere organisaties met een link naar de gaming-ruimte kan aanbieders van primaire en secundaire preventieve maatregelen ondersteunen bij het opdoen van de nodige kennis van subculturen om doeltreffende campagnes te voeren op gaming-(gerelateerde) platforms.

<sup>63</sup> RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour

<sup>64</sup> <http://www.digra.org/>

<sup>65</sup> <https://iesf.org/>

<sup>66</sup> <https://fairplayalliance.org/>

<sup>67</sup> <https://www.gamesforchange.org/>

<sup>68</sup> <https://gamechanger.eu.org/>

<sup>69</sup> <https://keinenpixeldenfaschisten.de/>

## Risicogamers identificeren

Het zou ideaal zijn als risicogamers op gaming-(gerelateerde) platforms geïdentificeerd en benaderd konden worden om hen naar geschikte ondersteuningsdiensten te leiden. In een recent RAN-artikel wordt geadviseerd om het gebruik van beoordelingsinstrumenten voor riskant gedrag en zelfbeschadiging in digitale omgevingen te onderzoeken om gebruikers te identificeren die mogelijk aanstalten maken om offline actie te ondernemen. Daarnaast moeten waarschuwingssignalen, zoals het uiten van een dringende noodzaak om te handelen, een existentiële bedreiging van de vriendengroep of het zoeken naar handleidingen om wapens te bouwen, altijd in gedachten worden gehouden tijdens de interacties op digitale platforms.<sup>70</sup> Het identificeren van risicogamers is echter erg moeilijk op gaming-(gerelateerde) platforms. Ten eerste worden livestreams vaak verwijderd zodra die zijn beëindigd, waardoor het moeilijk is om gebruikers op te sporen die onrustbarende content in de chats plaatsen. Op Discord zijn veel servers niet toegankelijk voor het publiek. Het is ondoenlijk voor P/CVE-actoren om zich in te schrijven bij elk van de nagenoeg 7 miljoen servers op het platform. Daarom is het moeilijk om toegang te krijgen tot het benodigde materiaal om te beoordelen of individuele gebruikers risico lopen. Ten tweede zijn er veel verwijzingen naar geweld in omgevingen waar gewelddadige games worden besproken. Het is vaak niet eenvoudig om te bepalen of een opmerking verwijst naar geweld in een gaming-context of dat de gewelddadige gaming-content wordt gebruikt om commentaar te leveren op offline gebeurtenissen. Ten derde worstelen gaming-gemeenschappen met problemen zoals shitposting, trolling, op zwartgallige humor gestoelde humor en vrouwenhaat.

In sommige gemeenschappen is de toon over het algemeen verontrustend, maar niet indicatief voor een offline risico. In deze omgevingen kunnen opmerkingen van risicogamers opgaan in de grote hoeveelheid verontrustende content, waardoor identificatie op individueel niveau erg moeilijk wordt. Dit alles mag medewerkers er niet van weerhouden om risicogamers te identificeren. Ze moeten zich echter wel bewust zijn van de specifieke uitdagingen die deze omgevingen met zich meebrengen. Een mogelijk traject is de gezinsdiensten onder de aandacht te brengen, zodat bezorgde familieleden en vrienden van personen die risico lopen advies krijgen met specifieke verwijzingen naar gaming-omgevingen of worden gewezen op manieren om op een gezonde manier met gaming en gaming-ruimtes om te gaan.<sup>71</sup> Dit is echter alleen raadzaam als organisaties voldoende kennis van de subculturen van deze ruimtes hebben om deze gezinnen adequaat te ondersteunen of als er wordt samengewerkt met actoren die de gamers en hun gezinsleden al ondersteunen.

## Ondersteuning van tegenspraak van onderaf

Hoewel er zeer weinig professionele maatregelen tegen extremisme zijn genomen, is het voorgekomen dat delen van de gaming-gemeenschap zich hebben verweerd tegen extremisten op hun platforms. Bijvoorbeeld toen de op het identiteitsconcept gebaseerde game *Heimatdefender: Rebellion* op Steam werd geadverteerd, hebben sommige delen van de Duitstalige gemeenschap zich daartegen verzet. De game werd door honderden gebruikers al afgewezen voordat die was uitgebracht en uiteindelijk besloot Steam om de game helemaal niet op het platform te hosten. Dergelijke tegenspraak van onderaf kan worden ondersteund door P/CVE-actoren, vergelijkbaar met de ondersteuning van andere offline en online grassroots-tegenspraakbewegingen, zoals het YouthCAN-project van het Institute for Strategic Dialogue dat jongeren in staat stelt tegengas te geven.<sup>72</sup> Evenzo kunnen positieve influencers op gaming-(gerelateerde) platforms worden ondersteund door P/CVE-organisaties bij hun inspanningen om inclusie, tolerantie en democratie op hun platforms te stimuleren. Influencers kunnen worden getraind of bewust worden gemaakt van de mogelijkheid om contact op te nemen met deskundigen op het gebied van contra-extremisme wanneer ze potentieel schadelijke content of mogelijk extreme gebruikers op hun platforms tegenkomen. Bovendien kan het nuttig zijn om rechtstreeks met gaming-(gerelateerde) platforms samen te werken om productieve manieren te vinden om gebruikers te waarschuwen voor schadelijke content en hen aan te moedigen om melding te maken van de extremistische content of hatelijke opmerkingen die ze tijdens hun bezoek aan het platform tegenkomen.

## Deel worden van de gaming (gerelateerde) ruimtes

Naast ondersteuning van tegenspraak van onderaf kunnen P/CVE-organisaties ook proberen om deel te worden van gaming-(gerelateerde) platforms. Een actieve aanwezigheid, bijvoorbeeld door accounts aan te maken voor het plaatsen van berichten over het werk om mensen te helpen zich te distantiëren van extremisme (deradicalisering) of voor het verspreiden van positieve, alternatieve berichten als tegenwicht

<sup>(70)</sup> RAN, Digital Terrorist and 'Lone Actors'

<sup>(71)</sup> <https://www.healthygamer.gg/>

<https://youngminds.org.uk/find-help/for-parents/parents-guide-to-support-a-z/parents-guide-to-support-gaming/>

<sup>(72)</sup> <https://www.isdglobal.org/youth-civil-activism-network-youthcan/>

voor extremistische of samenzweringsberichten, kan de bewustwording over extremisme op de platforms vergroten en de toon op gaming-(gerelateerde) platforms veranderen. Een dergelijke aanwezigheid kan andere gebruikers ook motiveren om P/CVE-accounts te bezoeken om melding te maken van gebruikers die volgens hen geradicaliseerd zijn of risico lopen. Naast het aanmaken van eigen accounts zijn er andere manieren om deel uit te maken van gaming-ruimtes zonder noodzakelijkerwijs actief preventief werk te verrichten. Er kan bijvoorbeeld ook gerichte reclame gemaakt worden met een variant van de *Redirect Method*,<sup>73</sup> om gebruikers aan te spreken die geregistreerd staan op Discord-servers met tags zoals 'Nazi' en dergelijke. Een andere mogelijkheid is deelname aan de huidige kanalen. Bijvoorbeeld aanwezig zijn in talkshows op Twitch om een zichtbare maar relatief onopvallende aanwezigheid in deze ruimtes te creëren en te testen hoe gebruikers reageren.

### Gaming-(gerelateerde) platforms als communicatiekanalen gebruiken

Veel gaming-(gerelateerde) platforms worden niet alleen gebruikt voor gaming, maar ook als netwerken voor sociale media voor discussies over allerlei onderwerpen. Daarom is het waarschijnlijk een goed idee om gaming-(gerelateerde) platforms als communicatiekanalen te gebruiken, aangezien deze aanpak ook in andere digitale communicatieomgevingen is toegepast. De streamers kunnen dan bijvoorbeeld toestemming geven om P/CVE-actoren toe te laten in de chats tijdens livestreams, zodat ze deel kunnen nemen aan de gesprekken. Hoewel dit een realtime aanwezigheid vereist, is het waarschijnlijk nuttig om communicatie tot stand te brengen tussen de account van de P/CVE-actor en andere gebruikers op het platform. Belangrijk is dat niet meteen wordt uitgelegd dat die gebruiker er is om extremisme op het streamingplatform te bestrijden, maar om deel te nemen aan de discussies. Dit is ook handig om meer kennis op te doen over de sfeer en de taal die op het platform wordt gebruikt voordat er projecten op het platform in kwestie worden geïmplementeerd.

Volgens een recent rapport van het Centre for Research and Evidence on Security Threats (CREST) is er sprake van een toename van de betrokkenheid van P/CVE-actoren bij een online publiek, maar grotendeels op een ad-hoc en tamelijk ongecoördineerde manier. Het belang van digitaal jeugdwerk in het algemeen en het digitaal aanbieden van een helpende hand ('outreach') voor P/CVE zal de komende jaren waarschijnlijk echter verder toenemen.<sup>74</sup> Er zijn al initiële projecten, zoals het Duitse *streetwork@online*,<sup>75</sup> maar er is meer training in digitaal jeugdwerk nodig voor P/CVE. Kennis over een dergelijke digitale hulpverlening zou ook preventieve maatregelen op gaming-(gerelateerde) platforms kunnen ondersteunen. Hoewel games deel kunnen uitmaken van het gesprek of het gesprek op gang kunnen brengen, moet de digitale betrokkenheid waarschijnlijk veelzijdig zijn en betrekking hebben op een verscheidenheid aan onderwerpen die de gebruikers van deze platforms met elkaar bespreken. De Duitse Amadeu Antonio Foundation is begonnen met een proefproject waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale outreach op Steam en Twitch. Het is echter nog te vroeg om conclusies te trekken of de effectiviteit van het project te evalueren.<sup>76</sup> Toch is het veelbelovend om een dergelijke digitale outreach op gaming-(gerelateerde) platforms voor toekomstige preventieprojecten te overwegen.

### Gamen gebruiken om gesprekken te beginnen

Net zoals extremisten gamen en discussies over gaming gebruiken om het gesprek aan te knopen met individuen die ze willen radicaliseren, kan men voor primaire en secundaire preventie de games ook gebruiken om positieve gesprekken te beginnen met doelgroepen die geïnteresseerd zijn in gamen. De Nederlandse politie is bijvoorbeeld met een proefproject gestart dat 'Gamen met de Politie' heet, waarbij gamers de kans krijgen om verschillende games - van *Fifa* en *Fortnite* tot *Call of Duty* en *Mario Kart* - met politieagenten te spelen.<sup>77</sup> De agenten kondigen niet aan dat het project gericht is op het voorkomen of tegengaan van extremisme en het aangaan van gesprekken over dit onderwerp, maar praten in eerste instantie met de gamers over de game en alledaagse situaties die op natuurlijke wijze in de discussie naar voren komen. Gamen is dus een gemakkelijke en positieve manier om een gesprek te beginnen. Dankzij deze positieve interactie is het vervolgens gemakkelijker om onderwerpen te bespreken die mogelijk controversiëler zijn.

Zoals in een recente RAN Spotlight werd gesuggereerd, kunnen eSports ook een manier zijn om gesprekken met de gaming-gemeenschappen aan te knopen.<sup>78</sup> Praten over offline sport wordt al langere tijd gezien als een manier om preventieve inspanningen te ondersteunen, omdat het positieve interacties biedt, de weerbaarheid vergroot, sociale inclusie bevordert en deelnemers mondiger maakt.<sup>79</sup> Dit geldt

---

<sup>(73)</sup> <https://moonshotteam.com/redirect-method/>

<sup>(74)</sup> Lewis & Marsden: Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research, p.31

<sup>(75)</sup> <https://www.streetwork.online/> [in het Duits]

<sup>(76)</sup> <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/> [in het Duits]

<sup>(77)</sup> <https://gamenmetdepolitie.nl/>; <https://www.instagram.com/gamenmetdepolitie/?hl=de>

<sup>(78)</sup> RAN Spotlight, Online gaming-platforms, p.11f

<sup>(79)</sup> UNODC, Preventing Violent Extremism Through Sport

ook voor online competities. Daarnaast kunnen eSports ook voor positieve interacties en een gevoel van verbondenheid zorgen dankzij de samenwerking en de ervaring dat een gedeelde belangstelling culturele barrières kan doorbreken. In de Spotlight worden mensen met ervaring opgeroepen om gebruik te maken van de kennis die ze met offline sportprojecten hebben opgedaan om effectieve eSports-programma's te ontwikkelen. Deze programma's kunnen dan een positief startpunt zijn voor interacties met gemeenschappen, vergelijkbaar met het project van de Nederlandse politie.

Er zijn ook andere manieren om via gaming een gesprek op gang te brengen. Het is bijvoorbeeld mogelijk dat Twitch-kanalen of Let's Play-video's waarin positieve games met een politieke of sociale boodschap worden gespeeld en besproken, zoals *Through the Darkest of Times*,<sup>80</sup> deel uitmaken van een primair preventief project voor communicatie met het streamingpubliek. De P/CVE-maatregelen die gaming als een positieve kracht zien en de bijdrage van games aan het plezier en welzijn van gamers onderstrepen, zijn waarschijnlijk doeltreffender dan benaderingen die suggereren dat gaming of gaming-(gerelateerde) platforms gevaarlijk zijn en dat het publiek tegen dergelijke invloeden moet worden 'beschermd'.

### 'Serious games' gebruiken

Niet alle games zijn gericht op puur vermaak. Er bestaan 'serious games' van informatieve aard die zijn ontwikkeld om de gamers belangrijke inzichten te laten opdoen. Dergelijke games worden op verschillende gebieden gebruikt, zoals in de gezondheidszorg en voor militaire training. Ze worden ook gesuggereerd als hulpmiddel om kennis over terrorisme en terrorismebestrijding bij te brengen.<sup>81</sup> Het International Centre for Counter-Terrorism (ICCT) in Den Haag heeft bijvoorbeeld een 'serious game' uitgebracht over de nasleep van de aanslag in Noorwegen in 2011.<sup>82</sup> In het kader van het Game Changer-project van TechSoup zijn ook 'serious games' ontwikkeld over verschillende onderwerpen<sup>83</sup> en er zijn steeds meer apps en games die erop gericht zijn om valse informatie in te perken.<sup>84</sup> 'Serious games' voor de promotie van anti-extremistische ideeën zouden kunnen worden geadverteerd op gaming-(gerelateerde) platforms. Ze kunnen worden gestreamd op kanalen die zijn opgezet door P/CVE-actoren of ze kunnen worden gepromoot met de hulp van gevestigde streamers die dergelijke games op hun eigen kanalen spelen en bespreken, mogelijk met een bijdrage van de P/CVE-actoren in de stream.

### Gaming-verwijzingen en 'nerd culture'

Het is niet verwonderlijk dat gamers niet alleen gaming-(gerelateerde) platforms, maar ook verwijzingen naar de gaming-cultuur aantrekkelijk vinden. Het gebruik van dergelijke verwijzingen, zowel op gaming-(gerelateerde) platforms als daarbuiten, kan helpen om toegang te krijgen tot gaming-gemeenschappen voor andere P/CVE-maatregelen, zoals alternatieve of tegenverhalen. Gamers als groep zijn niet alleen actief op gaming (gerelateerde) platforms, ze kijken ook naar video's op YouTube, scrollen door Instagram en chatten op andere platforms. Het zijn waarschijnlijk de fanatieke gamers die zich aangetrokken voelen door gaming-verwijzingen en de esthetiek van games. Daarom kan het gebruik van dergelijke verwijzingen en de 'look' van populaire games helpen om de P/CVE-content aantrekkelijker te maken voor groepen die van gamen houden. Op video's gebaseerde verhalende campagnes kunnen bijvoorbeeld de visuele stijl van populaire games kopiëren, net zoals Daesh een 'first-person shooter'-perspectief en echte beelden van *Call of Duty* in sommige propagandavideo's gebruikt.<sup>85</sup> Het gebruik van een dergelijke esthetiek hoeft niet per se gepaard te gaan met geweld. De Oostenrijkse verhalende campagne Jamal al-Khatib<sup>86</sup> maakt bijvoorbeeld gebruik van bepaalde stijlelementen die prominent aanwezig zijn in de videogames van *Assassin's Creed*, zoals een hoofdpersoon met capuchon, opnames op daken en 'over the shoulder shots' die in veel videogames worden gebruikt om gamers het gevoel te geven dat ze bij de op het scherm weergegeven gebeurtenissen aanwezig zijn. Video's kunnen ook een komische stijl hebben, zoals in de *Super Mario Brothers*-games. Gezien het feit dat nostalgische retrogames populair zijn bij veel gamers en dat extremistische actoren dergelijke oude visuele stijlen ook in hun propaganda hebben gebruikt (denk aan *Heimatdefender*),<sup>87</sup> is het niet onredelijk om aan te nemen dat dergelijke stijlen gamers aanspreken. Verhalende campagnes die gebruikmaken van dergelijke visuele gaming-stijlen kunnen niet alleen op gaming-(gerelateerde) platforms worden geplaatst, maar ook op andere populaire websites zoals YouTube of Instagram, omdat mensen die bekend zijn met gaming-esthetiek deze platforms waarschijnlijk ook bezoeken.

Bovendien hebben gamers vaak veel andere identiteiten en interesses dan alleen gaming, zoals blijkt uit de verscheidenheid aan onderwerpen die op Discord-servers worden besproken. Dit omvat, maar is niet beperkt tot 'nerd culture'-onderwerpen, met name anime (bijna 140.000 servers), manga (15.000 servers), KPop

---

<sup>(80)</sup> <https://paintbucket.de/en/tdot>

<sup>(81)</sup> Xiang, Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning

<sup>(82)</sup> <http://icct.nl/flashpoints-game/>

<sup>(83)</sup> <https://gamechangereu.org/play/>

<sup>(84)</sup> Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time

<sup>(85)</sup> Schlegel, Jumanji Extremism?

<sup>(86)</sup> Zie [https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path\\_en](https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path_en)

<sup>(87)</sup> Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game



(ruim 10.000 servers), memes (ruim 50.000 servers), rollenspel (ruim 98.000 servers) en fantasy (ruim 10.000 servers).<sup>88</sup> Zoals aangegeven, is het vaak moeilijk om zonder voldoende kennis van subculturen gaming-gerelateerde content te gebruiken. Met kennis van andere populaire onderwerpen zoals anime is het echter wel mogelijk om gesprekken over 'nerd culture'-onderwerpen aan te knopen, zelfs als de kennis van gaming in het P/CVE-projectteam minder uitgesproken is. Daarnaast is het ook mogelijk om de esthetiek van anime of KPop-video's te gebruiken voor alternatieve en tegenverhaalcampagnes, die dan op gaming-(gerelateerde) platforms en daarbuiten verspreid kunnen worden. Gezien het grote aantal servers dat aan deze onderwerpen is gewijd is de kans betrekkelijk groot dat er op dergelijke content wordt geklikt als die in de juiste ruimtes wordt geplaatst. Vanwege de grote diversiteit aan populaire onderwerpen die op gaming-(gerelateerde) platforms worden besproken kan P/CVE-content zonder gaming-verwijzingen worden gebruikt om een impact te hebben in dergelijke ruimtes.

### Dingen die vermeden moeten worden

Net als bij elke primaire of secundaire preventieve maatregel moeten bepaalde aspecten goed worden overwogen voordat P/CVE-maatregelen op gaming-(gerelateerde) platforms worden toegepast. Ook zijn er aannames en acties die pertinent vermeden moeten worden.

- 1. Gamers zien als een probleem dat moet worden opgelost:** Het maakt niet uit of actoren rechtstreeks met gaming-gemeenschappen willen samenwerken, preventieve maatregelen op gaming-(gerelateerde) platforms willen toepassen of gaming-gerelateerde content voor andere soorten interventies willen gebruiken: gamen op zich, de gaming-(gerelateerde) platforms noch de gamers mogen worden gezien als een bedreiging of een probleem dat opgelost moet worden. Zelfs als dit niet expliciet wordt uitgesproken, zullen de gaming-gemeenschappen waarschijnlijk meteen aanvoelen dat de interacties gebaseerd zijn op de aanname dat ze een bedreiging of een risico vormen. Sinds de jaren 90 worden veel publieke discussies over gaming in verband gebracht met geweld, zoals schietpartijen op scholen, ondanks het feit dat er geen duidelijk bewijs bestaat voor het verband tussen geweld en gaming.<sup>89</sup> Dit maakt gamers extra alert op nieuwe signalen dat ze als een risico worden gezien en op nieuwe, aan hun adres gerichte beschuldigingen van geweld. Daarom moet elke suggestie dat gamen of gamers een bedreiging vormen worden vermeden.
- 2. Aannemen dat gamers vatbaarder zijn voor radicalisering:** Er bestaat geen enkele aanwijzing dat gamers vatbaarder zijn voor radicalisering of propaganda en als een 'risico-gemeenschap' beschouwd moeten worden. Het is nauwelijks verrassend dat er enige overlap bestaat tussen gamers en geradicaliseerde individuen, gezien het feit dat meer dan 2,5 miljard mensen gamers zijn. Deze correlatie betekent echter niet dat er een oorzakelijk verband bestaat tussen gamen en radicalisering.<sup>90</sup> Door de gamers als een 'risicogroep' te zien ontstaan niet alleen problemen bij het betrekken van gamers bij P/CVE-initiatieven, maar ook bij het ontwikkelen van beleids- en praktijkinitiatieven.
- 3. Religieus extremisme negeren:** Een groot deel van de discussie over extremistische content op gaming-(gerelateerde) platforms is gefocust op rechts-extremisme. Dit is logisch, aangezien de meeste incidenten in de echte wereld die gelinkt zijn aan gaming-ruimtes gepleegd zijn door rechtse individuen en veel van de openbaar beschikbare extremistische content op deze platforms afkomstig is uit het rechtse spectrum. Dit betekent echter niet dat religieus extremisme mag worden genegeerd. Het feit dat er bijvoorbeeld slechts een handjevol Discord-servers met de tag 'jihad' zijn, betekent niet noodzakelijkerwijs dat jihadistten het platform niet of nauwelijks gebruiken. Het betekent alleen dat ze minder luidruchtig zijn dan de extreemrechtse actoren die hun ideologische overtuigingen vrijmoedig en openlijk in gebruikersnamen, profielen en servernamen etaleren.
- 4. Proberen alles tegelijk te doen:** Het is niet zinvol om elke bovenstaande suggestie in een P/CVE-project op gaming-(gerelateerde) platforms op te nemen of om op alle gaming-(gerelateerde) platforms tegelijk aanwezig te zijn. Alle besproken suggesties zijn de moeite waard, maar met een enkel interventieproject kan men niet zowel digitaal jeugdwerk doen als risicogamers identificeren, games spelen met de gemeenschap en een eSports-toernooi organiseren. Aangezien er tot dusver nog maar zo weinig P/CVE-initiatieven in deze ruimtes zijn uitgevoerd, is het bovendien raadzaam om eerst te testen welke gaming-(gerelateerde) platforms het meest geschikt zijn voor elk specifiek type initiatief voor primaire of secundaire preventie.

---

<sup>(88)</sup> Statistische gegevens ontleend aan is disboard.org op 27 juni 2021

<sup>(89)</sup> American Psychological Association, APA Resolution on Violent Video Games

<sup>(90)</sup> RAN Spotlight, 'Online gaming-platforms' p.11

5. **P/CVE door na-aperij:** Het is onverstandig om op zwartgallige humor gestoelde memes en gaming-taal te kopiëren of games te gebruiken in de overtuiging dat extremistische actoren die met succes gebruiken. Hoewel het belangrijk is om inspiratie op te doen uit wat 'werkt' voor deze actoren, is het niet nodig of raadzaam voor P/CVE om de gaming-ruimte na te apen. De kans dat gamers dit door hebben en die interacties in het beste geval als een gimmick beschouwen is relatief groot.
6. **Gamers in hun eigen omgeving ontmoeten en dus niet hun ruimte binnendringen:** Er bestaat een inherente spanning, vooral bij digitale preventie, tussen de noodzaak om enerzijds gamers te ontmoeten waar ze zich bevinden en anderzijds gezien worden als een indringer, wat weerstand oproept. Een zekere mate van voorzichtigheid is geboden bij het toepassen van preventieve maatregelen op gaming-(gerelateerde) platforms. Het heeft weinig zin om naar Discord-servers te gaan en min of meer willekeurig en duidelijk ongevraagd aan P/CVE-werk te beginnen. Bovendien is het vanwege de doorlichtingsprocedures op extremistische servers niet altijd mogelijk om toegang te krijgen tot servers waar secundaire preventie maatregelen mogelijk nodig zijn. Undercover P/CVE-werk zal waarschijnlijk worden gezien als een invasie, zodat het geen zoden aan de dijk zal zetten. Vorm eerst een beeld van wat het publiek gepast acht en toelaat, welke ruimtes zich lenen voor preventief werk en welke ruimtes beter ongemoeid gelaten worden.

## Belangrijkste lessen

1. De ontwikkeling van kennis van subculturen is de basis voor alle primaire en secundaire preventieve inspanningen in gaming-ruimtes.
2. De betrokkenheid bij gaming-ruimtes kan variëren van het ondersteunen van tegenspraak van onderaf tot het vestigen van een aanwezigheid op de platforms, het gebruik van (serious) games en gaming- of 'nerd culture'-verwijzingen in verhalende campagnes.
3. Het wordt afgeraden om gaming (gerelateerde) ruimtes of gamers als een potentiële bedreiging of 'risicogroep' te zien.

## Aanbevelingen voor P/CVE op gaming-(gerelateerde) platforms

Gaming-(gerelateerde) platforms hebben zich ontwikkeld tot belangrijke ruimtes, waar gebruikers niet alleen discussiëren over games en gaming-streams bekijken, maar ook in contact komen met gelijkgestemden en over allerlei onderwerpen chatten. Aangezien deze platforms door miljoenen mensen worden gebruikt, zijn ze interessant voor preventieve inspanningen in zowel de primaire als de secundaire preventieruimte, ongeacht de aanwezigheid van extremistische actoren op deze platforms. Er is meer onderzoek nodig om de impact van de aanwezigheid van extremisten in deze ruimtes beter te begrijpen en om mogelijke tegenmaatregelen te beoordelen. Daarom kunnen op dit moment alleen algemene aanbevelingen uit de beschikbare informatie worden afgeleid.

### Aanbevelingen

1. **Raadpleeg ingewijden:** Er zijn verschillende individuen en organisaties met theoretische en praktische kennis van gaming-ruimtes en gaming-gerelateerde content, die ons begrip van gaming-ruimtes kunnen verbeteren en geschikte interventies en kennis van subculturen kunnen ontwikkelen.
2. **Praat met de beheerders van de platforms:** Hoewel niet alle gaming-(gerelateerde) platforms bereid zijn om P/CVE-maatregelen te ondersteunen, is een aantal platforms bijvoorbeeld wel lid van het Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT).<sup>91</sup> Door contact te onderhouden met de beheerders van de platforms kunnen preventieve projecten worden ontwikkeld die passen bij de stijl en sfeer van de specifieke platforms.
3. **Begin ergens:** Er zijn momenteel zeer weinig P/CVE-projecten die gaming-(gerelateerde) platforms omvatten. Gezien hun algemene populariteit en betrokkenheid bij de verspreiding van extremistische verhalen is het raadzaam om gaming-(gerelateerde) platforms beter te betrekken bij preventieve inspanningen. Ook moeten P/CVE-organisaties overwegen welke delen van hun expertise nuttig zijn voor programma's in dergelijke ruimtes.
4. **Gebruik alle aspecten van gaming-gerelateerde content:** Gaming-(gerelateerde) platforms zijn niet alleen ruimtes om te gamen, maar ook om te praten over gaming, grappen te maken over gaming, te chatten over alledaagse onderwerpen, gaming artwork te delen, enz. Voor primaire en secundaire preventieve maatregelen in gaming-ruimtes is de algehele aantrekkingskracht van gaming-gerelateerde content belangrijk en dus niet alleen het spelen van de games.
5. **Kijk verder dan alleen maar naar gaming-gerelateerde content:** Deze gaming-(gerelateerde) platforms zijn veranderd in websites voor sociale media en de gebruikers bespreken hier van alles, zoals hun favoriete muziek, anime en politiek. Het is dus niet nodig om de aandacht uitsluitend te richten op gaming-gerelateerde content op deze platforms, aangezien er andere onderwerpen zijn die ook gespreksstof opleveren.
6. **Weet waar u bent:** Gaming-(gerelateerde) platforms verschillen onderling sterk, niet alleen wat betreft hun primaire functies, maar ook hun gebruikersgemeenschappen en toon. P/CVE-maatregelen op Twitch moeten er bijvoorbeeld heel anders uitzien dan op Steam of Discord. Houd rekening met de specifieke kenmerken van het individuele platform.
7. **Weet met wie u spreekt:** Er is niet slechts één gaming-gemeenschap, maar er zijn vaak veel verschillende, soms overlappende gemeenschappen op verschillende platforms aanwezig. De mensen die graag naar *Call of Duty*-streams op Twitch kijken, zijn misschien niet dezelfde mensen die *Mario Brothers*-memes posten in Discord. Een focus op 'de gamers' zal weinig bijdragen aan de ondersteuning van preventieve projecten op gaming-(gerelateerde) platforms.
8. **Doe geen dubbel werk:** Stel uzelf de vraag of de gaming-ruimte die u overweegt voor uw preventieve project echt *fundamenteel* verschilt van andere (digitale) ruimtes waar u ervaring mee heeft. Vaak is het mogelijk om gebruik te maken van lessen die zijn getrokken en van benaderingen van offline en

<sup>(91)</sup> <https://gifct.org/membership/>

andere online projecten die eerder zijn uitgevoerd. Het label 'gaming' mag u er niet van weerhouden om de getrokken lessen te gebruiken bij het ontwikkelen van preventieve maatregelen in gaming-ruimtes.

9. **Doe onderzoek:** Het gebruik van gaming-(gerelateerde) platforms door extremistische actoren en aanverwante kwesties, zoals het gebruik van videogames, gamificatie en gaming-verwijzingen zijn momenteel notoir onderbelicht. Er is niet zozeer sprake van hiaten in het onderzoek naar deze onderwerpen, als wel van een groot onderzoeksgat. Er is een ernstig gebrek aan empirisch onderzoek naar gaming-(gerelateerde) platforms en hoe gaming-content digitaal uitgevoerde radicaliseringsprocessen zou kunnen beïnvloeden. Het is belangrijk om meer onderzoek te doen om het probleem beter te begrijpen en aan te pakken. Essentiële onderzoeksvragen zijn bijvoorbeeld:
- Hoe wijdverbreid is de aanwezigheid van extremistische actoren en extremistische content in gaming-ruimtes?
  - Worden gaming-(gerelateerde) platforms door deze actoren gebruikt zoals elk ander digitaal communicatieplatform of zijn gaming-ruimtes inherent aantrekkelijker?
  - Hoe invloedrijk zijn gaming-ruimtes en gaming-gerelateerde content voor digitaal uitgevoerde radicaliseringsprocessen in verhouding tot andere factoren die radicalisering bevorderen?
  - Hoe worden gaming-ruimtes anders (of op dezelfde manier) gebruikt door extremisten met verschillende ideologische achtergronden?

## Literatuur

1. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran\\_cn\\_conclusion\\_paper\\_videogames\\_15-17092020\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf)
2. ADL (n.d.) Disruption and Harms in Online Gaming Framework. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. and Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
5. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/ran-papers/docs/ran\\_ad-hoc\\_pap\\_gamification\\_20210215\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf)

## Bibliografie

ADL (n.d.). This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists.

<https://www.adl.org/steamextremism#introduction>

ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games.

<https://www.adl.org/media/13139/download>

Alexander, J. (2018). Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers. Polygon, 28 februari

<https://www.polygon.com/2018/2/28/17061774/discord-alt-right-atomwaffen-ban-centipede-central-nordic-resistance-movement>

Allyn, B. (2021). Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities. NPR,

5 april <https://www.npr.org/2021/04/05/983855753/group-chat-app-discord-says-it-banned-more-than-2-000-extremist-communities>

American Psychological Association (2020). APA Resolution on Violent Video Games.

<https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

Andrews, F. and Pym, A. (2021). The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers. BellingCat, 24

februari <https://www.bellingcat.com/news/uk-and-europe/2021/02/24/the-websites-sustaining-britains-far-right-influencers/>

BBC (2019). Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch. BBC, 10 oktober

<https://www.bbc.com/news/technology-49998284>

Bergengruen, V. (2020). How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the

Pandemic Online. Time, 20 augustus <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>

Brace, L. (2021). The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/)

[research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/](https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/)

Brewster, T. (2020). Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader. Forbes, 8 januari

2020 <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2020/01/08/revealed-fbi-raided-discord-chats-of-unite-the-right-organizer/?sh=4006757878ed>

Browning, K. (2021). Extremists find a financial lifeline on Twitch. The Denver Post, 8 May 2021

<https://www.denverpost.com/2021/05/08/extremists-find-a-financial-lifeline-on-twitch/>

Clayton, N. (2021). Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year. PC Gamer, 7 april

2021 <https://www.pcgamer.com/discord-deleted-thousands-of-violent-extremist-servers-last-year/>

Cohen, L. (2021). White nationalists are moving from YouTube to DLive. Daily Dot, 19 mei 2021

<https://www.dailydot.com/upstream/dlive-streaming-white-nationalism/>

Counter Extremism Project (2019). Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue

Shooting Proliferating on Telegram. <https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram>

Crawford, B. (2019). Chan Culture and Violent Extremism. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/)

[research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/](https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/)

D'Anastasio, C. (2021). A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven. Wired, 1 juli 2021

<https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>

Day, K. (2015). Why terrorists love PlayStation 4. Politico, 15 november 2015

<https://www.politico.eu/article/why-terrorists-love-playstation-4/>

DeCook, J. (2021). The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/)

[research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/](https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/)

Der Spiegel (2019). The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism. Der Spiegel, 28 maart

2019 <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>

- DLive (2019). DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report. GlobeNewsWire, 17 juli 2019 <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>
- EU Counter-Terrorism Coordinator (2020). 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>
- Europol (2021). European Union Terrorism Situation and Trend Report. <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat>
- Farokhmanesh, M. (2018). White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity. The Verge, 7 augustus 2018 <https://www.theverge.com/2018/8/7/17660308/white-supremacists-charlottesville-rally-discord-plan>
- Forchtner, B. and Tominc, A. (2017). Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube. *Food, Culture & Society* 20, no.3: 415-441
- Gais, H. and Hayden, M. (2020). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website. <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website>
- Gonzalez, O. (2021). QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says. CNet, 27 april <https://www.cnet.com/news/qanon-believers-and-anti-maskers-build-new-audiences-at-twitch-report-says/>
- Gonzalez, O. (2019). 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know. CNet, 7 november 2019 <https://www.cnet.com/news/8chan-8kun-4chan-endchan-what-you-need-to-know-internet-forums/>
- Grayson, N. (2021). Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem. Kotaku, 5 mei 2021 <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>
- Guhl, J., Ebner, J. and Rau, J. (2020). The Online Ecosystem of the German Far-Right. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf>
- Kaplan, A. (2021). DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform. Media Matters, 19 januari 2021 <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>
- Keen, F. (2020). After 8chan. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>
- Keen, F., Crawford, B. and Suarez-Tangil, G. (2020). Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures. <https://crestresearch.ac.uk/resources/memetic-irony-and-the-promotion-of-violence-within-chan-cultures/>
- Keierleber, M. (2021). How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities. Fast Company, 1 februari 2021 <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>
- Kelly, M. (2021). DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack. The Verge, 9 februari 2021 <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>
- Lewis, J. and Marsden, S. (2021). Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research. [file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering\\_violent\\_extremism\\_interventions\\_contemporary\\_research.pdf](file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf)
- Morgensen, C. and Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
- Nagle, A. (2017). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books
- Patterson, D. (2019). 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games. CBS News, 26 augustus 2019 <https://www.cbsnews.com/news/8chan-users-are-moving-to-discord-where-your-kids-are-playing-video-games/>

Plum, A. (2020). Fighting the infodemic, one game at a time. DW Innovation, 3 september 2020 <https://innovation.dw.com/fighting-the-infodemic-one-game-at-a-time/>

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran\\_cn\\_conclusion\\_paper\\_videogames\\_15-17092020\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). The Role of Hotbeds of Radicalisation. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/ran-papers/docs/ran\\_small\\_scale\\_meeting\\_hotbeds\\_conclusion\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_small_scale_meeting_hotbeds_conclusion_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/ran-papers/docs/ran\\_ad-hoc\\_pap\\_gamification\\_20210215\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Digital Terrorist and 'Lone Actors'. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/ran-papers/docs/ran\\_paper\\_small-scale\\_event\\_lone\\_actors\\_24022021\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_paper_small-scale_event_lone_actors_24022021_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/ran-papers/docs/ran\\_ad-hoc\\_pap\\_fre\\_humor\\_20210215\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran\\_c-n\\_conclusion\\_paper\\_grooming\\_through\\_gaming\\_15-16032021\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_c-n_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf)

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Spotlight: Digital Challenges. [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation\\_awareness\\_network/docs/spotlight\\_digital\\_challenges\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/docs/spotlight_digital_challenges_en.pdf)

Reuters (2015). Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years. Reuters, 26 mei 2015. <https://www.reuters.com/article/us-mideast-crisis-austria-idUSKBN0OB0LK20150526>

Schlegel, L. (2020). Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, no. 23. <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359/223>

Schlegel, L. (2020). No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/>

Schlegel, L. (2020). Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence. *European Eye on Radicalization*, 17 maart 2020 <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/>

Singer, P. and Brooking, E. (2018). *LikeWar: The Weaponization of Social Media*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

Tassi, P. (2015). How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]. *Forbes*, 14 november 2015 <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/?sh=10292d705549>

Tielemans, A. (2021). A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/06/28/a-survey-of-violent-extremist-and-terrorist-activities-across-the-gaming-environment/>

UNOCD (2021). Preventing violent extremism through sport: A practical guide. [https://www.unodc.org/documents/dohadecaration/Sports/PVE/PVE\\_PracticalGuide\\_EN.pdf](https://www.unodc.org/documents/dohadecaration/Sports/PVE/PVE_PracticalGuide_EN.pdf)

Xiang, T. K. (2021). Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/19/bridging-the-gap-between-counterterrorism-research-and-practice-through-game-based-learning/>

Won, Y. and Lewis, J. (2021). Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/06/male-supremacism-borderline-content-and-gaps-in-existing-moderation-efforts/>

#### Over de auteur:

**Linda Schlegel** is een PhD-student aan de Goethe-Universiteit in Frankfurt en Associate Researcher aan het Peace Research Institute Frankfurt (PRIF). Ze is een Associate Fellow van het Global Network on Extremism and Technology (GNET) en modus | Centre for Applied Research on Deradicalisation (modus | zad).



## INFORMATIE VINDEN OVER DE EU

### Online

Informatie over de Europese Unie in alle officiële talen van de EU is beschikbaar op de Europa-website op: [https://europa.eu/european-union/index\\_en](https://europa.eu/european-union/index_en)

### EU-publicaties

U kunt zowel gratis als niet-gratis EU-publicaties downloaden of bestellen bij: <https://op.europa.eu/en/publications>. Exemplaren van gratis publicaties zijn verkrijgbaar bij Europe Direct of uw plaatselijke informatiecentrum (zie [https://europa.eu/european-union/contact\\_en](https://europa.eu/european-union/contact_en)).

### EU-wetgeving en aanverwante documenten

Ga voor toegang tot juridische informatie van de EU, inclusief alle EU-wetgeving sinds 1952 in alle officiële taalversies, naar EUR-Lex op: <http://eur-lex.europa.eu>

### Open data van de EU

De EU Open Data Portal (<http://data.europa.eu/euodp/en>) biedt toegang tot de datasets van de EU. De data kunnen gratis worden gedownload en hergebruikt, voor zowel commerciële als niet-commerciële doeleinden.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office  
of the European Union