

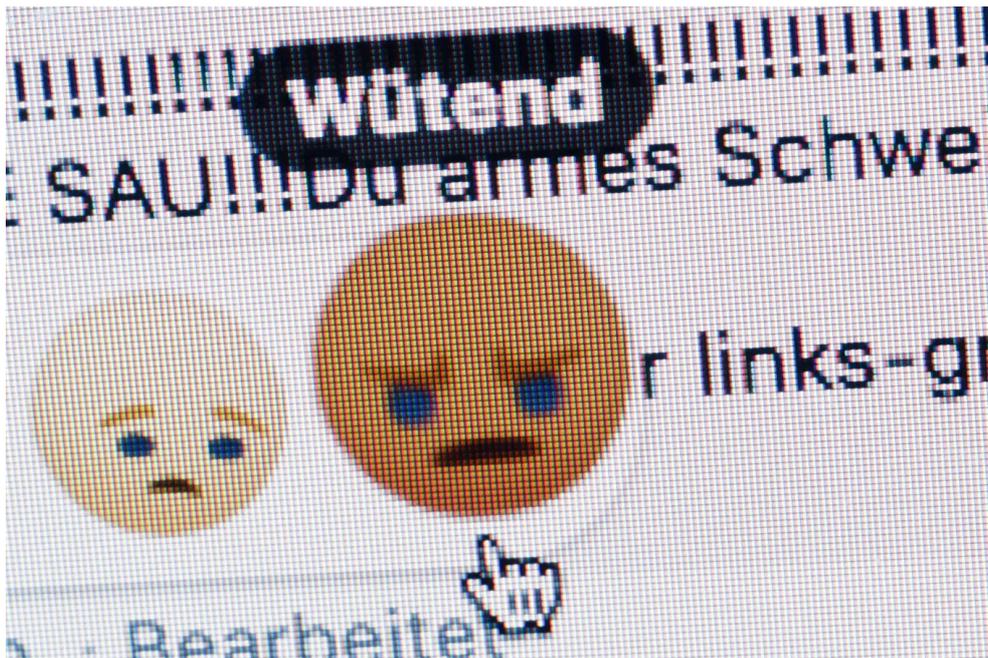
KANTON BASEL-STADT

## Ein Spiel, über das niemand Bescheid weiss: So will der Kanton über Radikalisierung informieren

Das Online-Game «Radical Choices» will Jugendliche auf Radikalisierungsmechanismen aufmerksam machen. Die Basler Regierung sieht Potenzial in diesem Spiel – doch die Departemente, die es implementieren müssten, wissen nicht Bescheid.

Silvana Schreier

05.12.2024, 05.00 Uhr



Hass, Ideologien und religiöse Überzeugungen im Netz: Ein neues Online-Spiel will Jugendliche über Radikalisierungstricks informieren.

Symbolbild: Thomas Trutschel/Photothek.de

«Gibt es Massnahmen, die Radikalisierungsdynamiken bei Buben und Männern im virtuellen Raum adressieren?» Diese und weitere Fragen stellte SP-Grossrätin Barbara Heer in einer schriftlichen Anfrage an

die Basler Regierung. Mit diesem Vorstoss wollte sie herausfinden, wie Basel-Stadt in Sachen Radikalisierung vorgeht – mit Fokus auf geschlechtsspezifische Dynamiken. So weit, so gut.

Die Regierung antwortete am 26. November auf die schriftliche Anfrage. Bei der Frage zur virtuellen Welt erwähnt sie das Online-Game «Radical Choices», das gerade entwickelt würde. «Ziel des Spiels ist es, die digitalen Kompetenzen von Jugendlichen zu stärken und sie in einer ihnen vertrauten Umgebung spielerisch für Online-Radikalisierungsmechanismen zu sensibilisieren.» So weit, immer noch gut.

#### **«Uns ist kein Projekt bekannt»**

Eine kurze Internetrecherche zeigt: Das Spiel wurde am Dienstag aufgeschaltet. Es stammt aus dem Projekt «Gaming against Extremism» der Stiftung Risiko-Dialog und der Denkfabrik Dezentrum. Aus dem Basler Swisslos-Fonds wurden in diesem Jahr 10'000 Franken dafür gesprochen. Doch als die bz mehr über das Spiel und die Sensibilisierung der Jugendlichen wissen wollte, konnten gleich drei kantonale Abteilungen keine Angaben machen.

Das Erziehungsdepartement (ED) sagte, man kenne das Projekt nicht. Ebenso das Justiz- und Sicherheitsdepartement (JSD), das an die Kantonspolizei verwies. Dort hiess es: «Das Spiel wird weder im JSD noch bei der Kantonspolizei Basel-Stadt eingesetzt. Es ist uns auch kein Projekt bekannt, das in diesem

Zusammenhang bei uns durchgeführt werden soll.» Wer hat also die Antworten auf Barbara Heers Fragen formuliert?

### **Interdepartementale Gruppe hält Spiel für sinnvoll**

Wenn die Regierung schriftlich auf einen Vorstoss aus dem Grossen Rat reagiert, unterzeichnen jeweils zwei Personen das Dokument: Regierungspräsident Conradin Cramer und Staatsschreiberin Barbara Schüpbach-Guggenbühl. Die darin aufgeführten Informationen werden jedoch meist von Verwaltungsmitarbeitenden zusammengestellt.

Regierungssprecher Marco Greiner sagt auf Anfrage, die Information zum neuen Online-Game stamme aus der interdepartementalen Strategiegruppe Extremismus und Radikalisierung (Iser). Diese ist laut Kantonswebsite zuständig für die verwaltungsinterne Koordination der Departemente und soll den nationalen Aktionsplan zur Verhinderung und Bekämpfung von Radikalisierung und gewalttätigem Extremismus umsetzen.

Das Online-Game werde von der Iser als sinnvolles Tool für Prävention und Sensibilisierung angesehen, so Greiner. Noch sei das Spiel aber nicht implementiert in die Arbeit eines Departements – wobei mehrere Abteilungen dafür infrage kämen, unter anderem das ED. Ob und wann es tatsächlich eingesetzt wird, sei noch nicht klar.

**«Das hat mit meiner Anfrage wenig zu tun»**

Barbara Heer ist irritiert  
ob der Beantwortung  
ihres Vorstosses. «Meine  
Anfrage wurde sehr  
dürftig beantwortet, und  
es ist keine Bereitschaft  
bei der Verwaltung  
erkennbar, sich fundiert  
mit der Thematik  
auseinanderzusetzen»,  
sagt sie zur bz. Der  
Kanton sei weit davon  
entfernt, zu erkennen,  
dass «Gewalt und  
Männlichkeitsvorstellungen zusammenhängen und  
systematisch angegangen werden müssen».

Barbara Heer sitzt für die SP im  
Grossen Rat.  
Bild: zvg

Zum Spiel «Radical Choices» sagt sie, darin gehe es nicht  
um Männlichkeitsideologien und Fragen zu Männlichkeit.  
«Generell scheint mir die Sensibilität auf  
Geschlechterfragen nicht erkennbar. Von dem her hat das  
mit meiner Anfrage wenig zu tun.»

### **Mit fiktiven Szenarien**

«Radical Choices» will mit fiktiven Szenarien und  
Charakteren auf Radikalisierungsprozesse hinweisen .

Es gibt die rechtsextremen Lama-Warriors und die  
linksextremen Pizza-Trolls; wer das neue Online-Game  
spielt, steht irgendwo dazwischen. Während die Lama-  
Warriors die spielende Person von ihrer Ideologie  
überzeugen wollen, ermuntern die Pizza-Trolls sie dazu,

mit Steinen zu werfen oder Schaufenster mit Farbe zu beschmieren.

So fiktiv die Figuren auch sind, sie sind inspiriert von Gruppierungen, die es in der wirklichen Welt gibt – und die im Internet ihre Köder auswerfen, um Jugendliche für sich zu gewinnen. Die Feindbilder, der digitale Hass, die Gewalt: Die Macher von «Radical Choices» haben sich an der Online-Realität orientiert. Neben dem Spiel, das seit Dienstag online gespielt werden kann, beinhaltet das Projekt auch Begleitmaterialien: Mit Workshops sowie verschiedenen Unterlagen sollen Fachpersonen dabei unterstützt werden, die Thematik der Radikalisierung anzusprechen.

Die beiden fiktiven Gruppierungen aus dem Spiel «Radical Choices».

Screenshot: [radical-choices.ch](http://radical-choices.ch)