

Ein Spiel, über das niemand Bescheid weiss

Basel-Stadt will mit dem Online-Spiel «Radical Choices» Jugendliche für Radikalisierungstricks sensibilisieren.

Silvana Schreier

«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. Sie wollte 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. Dabei erwähnt sie das Online-Game «Radical Choices». «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.

Das Spiel wurde am Dienstag aufgeschaltet. Es stammt von der Stiftung Risiko-Dialog und der Denkfabrik Dezentrum. Aus dem Basler Swisslos-Fonds wurden dieses Jahr 10'000 Franken dafür gesprochen. Doch als die bz mehr über das Spiel 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?

«Das hat mit meiner Anfrage wenig zu tun»

Wenn die Regierung schriftlich auf einen Vorstoss reagiert, unterzeichnen jeweils zwei Personen das Dokument: Regierungspräsident Conradin Cramer und Staatsschreiberin Bar-

bara 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 soll den nationalen Aktionsplan zur Verhinderung und Bekämpfung von Radikalisierung und gewalttätigem Extremismus umsetzen. Das Online-Game werde als sinnvolles Tool angesehen, so Greiner. Noch sei es aber nicht implementiert – wobei mehrere Abteilungen dafür in-

frage kämen, unter anderem das ED. Ob und wann es eingesetzt wird, sei noch nicht klar.

Barbara Heer ist irritiert. «Meine Anfrage wurde sehr dürftig beantwortet, und es ist keine Bereitschaft bei der Verwaltung erkennbar, sich fundiert mit der Thematik auseinanderzusetzen.» Der Kanton sei weit davon entfernt, zu erkennen, dass «Gewalt und Männlichkeitsvorstellungen zusammenhängen und systematisch angegangen werden müssen». «Generell scheint mir im Spiel die Sensibilität auf Geschlechterfragen nicht erkennbar. Von dem her hat das mit meiner Anfrage wenig zu tun.»