

«Kämpfe gegen die Woke-Verdummung!», sagt die Figur am Bildschirm

Ein neues Game soll Schweizer Jugendliche vor Radikalisierung schützen

TOBIAS MARTI (TEXT),
CHRISTIAN MERZ (BILDER)

Das Lama sieht niedlich aus und fragt auch ganz harmlos. Ob man nicht lieber draussen spielen wolle, statt in der Stube zu sitzen und zu lernen? Ob man nicht gerne auch zur angesagten Gruppe gehören würde? Die fünf Jugendlichen, die vor dem Bildschirm sitzen, überlegen an einer Antwort herum. Da hakt die Figur nach: «Komm schon. Lernen kannst du, wenn du tot bist.» Nun muss eine Entscheidung her. Die Jugendlichen entscheiden sich für die vernünftige Antwort: «lernen» statt «spielen». Da legt das Lama rhetorisch einen Zacken zu. «Du willst doch kein Systemsklave sein?»

Als wäre die Suggestivfrage für die Teenager nicht schon knifflig genug, poppt am Bildschirm eine weitere Figur auf, diesmal in Form einer Pizza. «Komm zu uns und kämpfe gegen die Woke-Verdummung!», sagt sie. Und dieser Verführer lockt mit handfesten Vorteilen: «Mein Onkel spendiert uns Döner, wenn wir die Wahrheit unter das Volk bringen.» Mittwochabend in Zürich, ein Kursraum mit Computern und Stuhlreihen: Vor dem Bildschirm diskutieren Maren und Ema (beide 17) sowie Moris, Diego und Marlon (13), welchen Knopf sie drücken sollen. «Ist das nun eine einfache Lösung, die die Figur uns anbietet?», fragt Maren die anderen.

Kostenpunkt: eine Viertelmillion

Die Comicfiguren mögen lieblich daherkommen, die Videospiel-Optik vertraut sein. Aber den Jugendlichen ist klar, dass es hier nicht um ein harmloses Spiel geht. Es ist offensichtlich: Hinter dem Lama und den anderen Figuren werben zwei Gruppen um die Seelen der Jugendlichen. Die eine Truppe ist links-, die andere rechtsextrem unterwegs. Beide locken sie die Jugend mit Stabilität, Spass und Gemeinschaft. Und beide behaupten, nur sie wüssten die Antworten. Praktischerweise sind das meist auch gleich die einfachen Lösungen.

Damit junge Leute erkennen, welche Mechanismen im Netz zu einer Radikalisierung führen können, haben Anna-Lena Köng und ihr Team das Computerspiel «Radical Choices» entwickelt. «Es geht darum, zu erkennen, wann online welche Fäden gezogen werden», sagt Köng. Hinter dem Projekt Gaming against Extremism stehen die Stiftungen Risiko-Dialog und Dezentrum sowie die Firma 5am Games. Das Projekt zur Prävention kostet eine Viertelmillion Franken. Rund die Hälfte finanziert der Bund im Rahmen seines neuen Aktionsplans zur Verhinderung und Bekämpfung von Radikalisierung und gewalttätigem Extremismus.

Man habe im Spiel bewusst auf Stereotype verzichtet, sagt Köng. So sprechen nicht bärtige Islamisten, Punks oder Skinheads zu den Jugendlichen, sondern ein herziges Lama oder eine lustige Pizza-Figur. Die Methoden dahinter sind aber genauso perfid wie in der Realität. Die Tricks, deren sich die Extremisten bedienen, seien im Spiel wie in der Realität oftmals die gleichen, sagt die Mitentwicklerin Sarah Bleuler: «Es geht um ein Wir-Gefühl, um blinden Gehorsam und ein Schwarz-Weiss-Denken.»

Bis hin zur Messerattacke

Den Projektverantwortlichen ist durchaus bewusst: Die Gefahr einer Radikalisierung muss möglichst früh genug gebannt werden. «Wer schon radikalisiert ist, den erreichen wir nicht mehr», sagt die Mitentwicklerin Milena Giordano. Das Game soll breit zum Einsatz kommen: im Unterricht wie auch in Jugendtreffs und Gemeinschaftszentren. Ab sofort kann es online gespielt werden. Was passieren kann, wenn sich



Anna-Lena Köng, Milena Giordano und Sarah Bleuler (von links) haben das Computerspiel «Radical Choices» entwickelt. Es soll Junge für die Gefahren im Netz sensibilisieren.



Nicht mit Verboten, sondern mit dem Betonen der Eigenverantwortung will der Bund die Jugend stärken.

ein Jugendlicher in den Tiefen des Internets verirrt, zeigte sich dieses Frühjahr in Zürich.

Im März sticht ein 15-Jähriger aus dem Kanton Zürich einen orthodoxen Juden auf offener Strasse nieder und verletzt diesen schwer. Der Jugendliche hat die Tat im Namen des Islamischen Staates begangen. Die Ermittler fragen sich, wie sich der schweizerisch-tunesische Doppelbürger zum glühenden IS-Anhänger entwickeln konnte. Schnell wird bekannt, dass der Bub digital in die radikale Ecke abgedriftet ist. Es fängt damit an, dass der Teenager online «Minecraft» und «Brawl Stars» spielt und Videos auf Youtube veröffentlicht. So, wie viele andere in seinem Alter es auch tun.

Mit der Zeit wird das Umfeld, in dem er sich bewegt, immer wirrer. Auf Instagram und X hat er verschiedene Accounts mit arabischen Namen und postet extremistische Inhalte. Es gibt aber auch Hinweise dar-

Auf Stereotype wurde verzichtet. So sprechen nicht bärtige Islamisten, Punks oder Skinheads zu den Jugendlichen, sondern ein herziges Lama oder eine lustige Pizza-Figur.

auf, dass sich der jugendliche Angreifer nicht nur online radikalisiert hat. Auch Kontakte aus Tunesien, wo seine Eltern herkommen und er einen Teil seiner Kindheit verbracht hat, könnten ihn beeinflusst haben. Das persönliche Umfeld sei entscheidend, ob junge Menschen zwielichtigen Figuren auf den Leim gingen. Darüber sind sich auch die Jugendlichen einig, die an dem Abend das Game testen. Und was sagt die Jugend zum Spiel?

Die Manipulation erkannt

«Ich habe schnell gemerkt, wie es funktioniert. Wo die versteckte Manipulation war», sagt die 17-jährige Maren. Im Spiel sei vieles offensichtlich gewesen, im echten Leben dagegen geschehe alles impliziter. Nicht nur, was Radikalisierung angehe, sondern auch bei Situationen mit Gruppendruck. «Etwa, wenn Freundinnen mich zum Alkoholkonsum überreden wollen», sagt sie. Das komme

dann wesentlich subtiler daher. An diesem Abend in Zürich will sich keiner der Jugendlichen eine Blöße geben und sich am Bildschirm auf die Schnelle radikalisieren lassen. Auch wenn sich das Lama alle Mühe gibt: «Lass uns ein paar Karossen anzünden.» Man solle doch einmal auf ein Angebot einsteigen, versuchen es auch die Game-Entwicklerinnen in der Rolle von Agents Provocateurs. Aber die Jugendlichen wollen nicht.

Was die jungen Menschen aus ihrem Leben zu erzählen haben, tönt nicht alarmierend. Der 13-jährige Diego berichtet von einer Mutprobe, als seine Kollegen ihn aufgefordert hätten, mit ihnen zusammen auf ein Hausdach zu klettern. Ein anderer Teenager erzählt von sogenannten Kettenbriefen in den sozialen Netzwerken. Dabei handelt es sich um Nachrichten mit der Aufforderung, diese an möglichst viele Leute weiterzuschicken. Nur so lasse sich beweisen, wer ein echter Freund sei. Dass die Geschichten eher harmlos ausfallen, dürfte mit dem Hintergrund der Jugendlichen zu tun haben. Die meisten besuchen das Gymnasium und stammen aus Schweizer Mittelstandsfamilien. Weniger behütet verlief die Jugend des Zürcher Attentäters und IS-Verehrers, der in prekären finanziellen Verhältnissen aufgewachsen ist und der teils in der Schweiz, teils in Tunesien sozialisiert wurde.

Verbote in einigen Staaten

Weltweit warnen Fachleute vor den Gefahren der sozialen Netzwerke. Die Experten verorten das Risiko unter anderem in den Algorithmen. Diese verarbeiten Nutzerdaten so, dass Personen immer mehr vom gleichen Inhalt vorgesetzt wird. Schliesslich sehen manche nur noch Schminktipp, andere nur noch muslimische Prediger – oder Gewalt oder Hass. Ein Viertel aller Jugendlichen in der Schweiz erlebte schon mehrmals Beschimpfungen oder Beleidigungen im digitalen Raum. Zu diesem Schluss kommt eine neue Studie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Ein Drittel gab an, dass sie im Internet zum Aussehen des eigenen Körpers befragt worden seien. Jedes zweite Mädchen wurde bereits mit unerwünschten sexuellen Absichten angesprochen.

Erste Staaten wollen Jugendliche schützen, indem sie Verbote beschliessen. Australien hat vergangene Woche die Nutzung von Instagram und Tiktok für Jugendliche unter 16 Jahren untersagt. In der Schweiz setzt man eher auf Prävention und Projekte wie dasjenige von Anna-Lena Köng und ihrem Team. Patrick Bolle schaut den Teenagern an dem Abend interessiert über die Schulter. Er ist Betriebsleiter des Gemeinschaftszentrums Heuried in Zürich. Die Jugendlichen, die in seiner Einrichtung ein und aus gehen, sind sozial durchmischt. Seine Beobachtung: «Jugendliche verbringen ausgesprochen viel Zeit vor den Geräten, aber kaum jemand rutscht deswegen richtig tief ins sogenannte «rabbit hole.» Der Begriff steht dafür, sich derart in einem Thema zu verlieren, dass man nicht mehr herausfindet.

Der Trick, der Jugendliche laut Bolle vor Schlimmerem bewahrt: «Sie reden darüber, was sie erleben. Das gibt ihnen Sicherheit.» Der Jugendarbeiter meint nicht nur den Dialog mit Erziehungsberechtigten, sondern mit gleichaltrigen und gleichgesinnten Jugendlichen. «Wer nicht redet, ist sicher gefährdet», sagt er. Den Lackmustrast hat das Game an dem Abend bestanden, die jugendlichen Testpersonen sind ganz zufrieden damit. Sie dürften gerne ihren Freunden davon erzählen, sagen die Projektverantwortlichen zu den jungen Leuten. Die Jugendlichen stehen auf, verabschieden sich – und nehmen ihre Handys in die Hand.