

Übersicht Spielfiguren und Gruppierungen

Das Online Serious Game «Radical Choices» beleuchtet verschiedene Figuren und ihre Motivationen, um gezielt auf die Herausforderungen und Themen

einzugehen, die im Spiel behandelt werden. Durch die Auseinandersetzung mit den Charakteren können Fachkräfte Jugendlichen helfen, die komplexen Aspekte von Radikalisierung und Extremismus zu erkennen und kritisch zu hinterfragen.

Spielfiguren



Alex ist Mitglied der rechtsextremen Lama-Warriors. Er ist von deren Propaganda überzeugt und sieht «woke» Menschen, Furies und Pferde-Fans als Bedrohung. Alex versucht, den Spielcharakter von der Ideologie seiner Gruppe zu überzeugen.



Sam gehört den linksextremen Pizza-Trolls an, die das Establishment und die gesellschaftliche Elite verachten. Sam beteiligt sich an Protesten und Sachbeschädigungen und möchte den Spielcharakter für die Gruppe gewinnen.



Lux ist eine charismatische Figur des religiös-begründeten extremistischen Zentrums. Lux stellt die Welt als verdorben dar und behauptet, nur der Weg des Zentrums führe zur Wahrheit. Lux versucht, den Spielcharakter Schritt für Schritt von Familie, Freund:innen und anderen Meinungen zu lösen.



Mami ist die liebevolle, aber strenge Mutter des Spielcharakters, die möchte, dass er sich in der Schule anstrengt und familiäre Beziehungen pflegt.



Kim ist die beste Freundin des Spielcharakters, sportlich, abenteuerlustig und ein Pferde-Fan.



Dylan ist der introvertierte beste Freund des Spielcharakters, der gerne Videospiele spielt und nachdenklich ist.



Gruppierungen

Lama-Warriors bekämpfen «woke» Menschen, Furies und Pferde-Fans durch Hate-raids und Cyberbullying. Inspiriert von realen Gruppen wie den Proud Boys und 4chan, repräsentieren sie digitalen Hass und Gewalt.

Pizza-Trolls bekämpfen Banken, die Regierung und die Elite. Sie verweigern die Schule und organisieren illegale Proteste. Ihre Ideologie basiert auf vereinfachten Feindbildern und ist von linksextremen Gruppierungen inspiriert.

Das Zentrum präsentiert sich als Wahrheitsgemeinschaft. Sie teilt die Welt in Gläubige und Ungläubige, wertet Aussenstehende ab und fordert Gehorsam gegenüber klaren Regeln und Autoritäten. Sie kombiniert Heilsversprechen, Verschwörungserzählungen und starke Gemeinschaftsrituale, um Kontrolle und Loyalität aufzubauen.

Die fiktiven Gruppierungen Lama-Warriors, Pizza-Trolls und das Zentrum repräsentieren extreme Ansichten, die reale Ideologien spiegeln, ohne konkrete Organisationen zu benennen. Das Spiel schafft einen sicheren Raum, in dem Fachkräfte mit Jugendlichen über Radikalisierung und Extremismus diskutieren können.

Charaktere



Mia, 15, ist neu im Dorf. Der Umzug von der Stadt aufs Land hat sie komplett verunsichert, darum ist sie zuerst eher zurückhaltend. In ihrem Kopf läuft dauernd irgendwas – oder halt auf Insta und TikTok. Wenn sie einfach mal ihre Ruhe braucht, zieht sie sich zurück und zeichnet.



Luca, 15, hängt oft alleine rum. Zuhause gibt's immer wieder Stress, und in der Schule läuft's eher so semi. Online, vor allem in Games und auf Discord, fühlt er sich viel mehr gefeiert und verstanden. Nach aussen wirkt er eher ruhig, aber innerlich staut sich mega viel an – und er wünscht sich Leute, die ihn wirklich checken.

Hinter den fiktiven Spielfiguren und Gruppierungen stecken reale Ideologien. Mehr Informationen dazu findest du in den Factsheets im Support-Kit.

