



An den Grossen Rat

23.1074.01

JSD/P231074

Basel, 16. August 2023

Regierungsratsbeschluss vom 15. August 2023

Ratschlag

betreffend

Nutzung des technologischen Fortschritts zwecks Steigerung der Qualität der Polizeiarbeit Basel-Stadt

und

Beschaffung eines Virtual Reality-Systems und von vier Ganzkörper-scannern

Inhalt

1. Begehren	3
2. Einleitende Bemerkungen	3
3. Virtual Reality-System	3
3.1 Ausgangslage	3
3.2 Nationale und internationale Bestrebungen.....	4
3.3 Einsatzzwecke	4
3.4 Nutzen.....	5
3.5 Finanzielle Auswirkungen	6
3.5.1 Investitionskosten.....	6
3.5.2 Betriebskosten.....	7
4. Ganzkörperscanner	7
4.1 Ausgangslage	7
4.2 Verfügbare Technologien.....	7
4.3 Umsetzung	9
4.4 Nutzen.....	9
4.5 Finanzielle Auswirkungen	10
4.5.1 Investitionskosten.....	10
4.5.2 Betriebskosten.....	10
5. Prüfungen	10
6. Antrag	11

1. Begehren

Mit diesem Ratschlag werden Investitionskosten in Höhe von 2.0 Mio. Franken und jährlich wiederkehrende Ausgaben in Höhe von 620'000 Franken für die Beschaffung und den Betrieb eines Virtual Reality (VR)-Systems sowie Investitionskosten in Höhe von insgesamt 1.3 Mio. Franken, Schulungskosten in Höhe von 40'000 Franken sowie wiederkehrende Betriebskosten in Höhe von 30'000 Franken im Jahr 2025 und 86'500 Franken in den Folgejahren für die Beschaffung von vier Ganzkörperscannern für die Kantonspolizei Basel-Stadt beantragt.

2. Einleitende Bemerkungen

Der Regierungsrat Basel-Stadt setzte für die Legislatur 2021 bis 2025 drei übergeordnete Schwerpunkte, die sich durch eine hohe Dringlichkeit auszeichnen. Einer davon ist die Digitalisierung. Die Digitalisierung ist ein Schlüsselfaktor für die Entwicklung des Kantons und bietet das Potenzial für Veränderungen.

Die fortschreitende technische Entwicklung, die stetige Professionalisierung im Interventionswesen, die generell zunehmende Komplexität der Ereignisse sowie die veränderten Erwartungen der Bevölkerung verlangen sodann ein zunehmend vernetztes Denken und Handeln der Interventions- und Einsatzdienste bei der Einsatzbewältigung. Um diesen gestiegenen Anforderungen begegnen zu können, ist auch die Kantonspolizei stets bestrebt, sich neuere Technologien zunutze zu machen. Der Einbezug dieser technologischen Möglichkeiten kann einerseits dazu führen, dass die Effizienz der Polizeiarbeit sowie die Arbeitgeberattraktivität gesteigert werden. Andererseits können polizeiliche Massnahmen hinsichtlich der Grundrechte eingriffsärmer ausgestaltet werden.

3. Virtual Reality-System

3.1 Ausgangslage

In der kontinuierlichen Weiterbildung von Einsatzkräften der Kantonspolizei können komplexe Einsatzszenarien und -situationen derzeit nur mit aufwändiger Planung und Koordination und auf dafür vorgesehenen Trainingsgeländen geübt werden. Die von der Kantonspolizei aktuell genutzten Trainingsgelände für die taktischen Einsatzausbildungen befinden sich im Oberbaselbiet und im Aargau. Dementsprechend sind solche Trainings mit langen Reisezeiten und einem grossen personellen, materiellen sowie finanziellen Aufwand verbunden. Gerade die langen Abwesenheiten von Teilnehmenden sowie InstruktorInnen und Instruktoressen ist mit Blick auf den aktuellen Unterbestand der Kantonspolizei derzeit von besonderer Relevanz. Aus Ressourcen- und Sicherheitsgründen sind die Übungsszenarien häufig denn auch nur bedingt realistisch. Entsprechend kommt das Risiko eines Gewöhnungseffekts hinzu, welches für die Auszubildenden bei vertrauten «analogen» Trainingsplätzen immer besteht.

Vor diesem Hintergrund sowie im Hinblick auf den aktuellen Unterstand im Korps beabsichtigt die Kantonspolizei im Sinne der Ressourcenoptimierung die Einführung eines VR-Systems zum Zweck der polizeilichen Ausbildung. Damit sollen komplexe und gefährliche Situationen trainiert und im Endeffekt die Qualität der polizeilichen Ausbildung sowie der Einsätze im Ernstfall gesteigert werden.

Die Grundlage für VR ist eine interaktive und virtuelle Umgebung, die vom Computer in Echtzeit generiert wird. Die Technik bietet mit der Immersion, dem real empfundenen Eintauchen in die simulierte Umgebung, neue Möglichkeiten in der virtuellen Welt. Die Möglichkeiten des Einsatzes von VR-Systemen im Kontext von Ausbildungen und Trainings sind gross. Die stetig verbesserte Qualität der Technologie, auf welcher VR basiert, führt dazu, dass die freie Beweglichkeit, die Interaktion mit virtuellen und realen Menschen sowie die originalgetreue Darstellung von Topographie und Infrastruktur simuliert werden können. So üben etwa angehende Piloten und Pilotinnen

seit Jahrzehnten praktisch nur noch in Simulatoren die Steuerung eines Flugzeugs, Fluggesellschaften nutzen die Systeme für Schulungen des Kabinenpersonals und auch im Raumfahrt-Training kommen VR-Systeme zum Einsatz.

3.2 Nationale und internationale Bestrebungen

In der Schweiz hat die Kantonspolizei Bern erst kürzlich rund 1'300 Mitarbeitenden mittels VR geschult. Auch die Stadtpolizei Zürich hat VR-Systeme in ihrer kontinuierlichen Ausbildung integriert, 1'400 Polizistinnen und Polizisten mit VR-Systemen mehrmals ausgebildet und das System eines Schweizer Lieferanten weiterentwickelt. Im nahen Ausland hat beispielsweise Baden-Württemberg ein System des gleichen Lieferanten der Stadtpolizei Zürich beschafft.

Die Polizeitechnik und -informatik¹ Schweiz (PTI), in deren Organen auch die Kantonspolizei Basel-Stadt Mitglied ist, hat im Sommer 2022 ein Projekt lanciert, wonach 2023 für alle Mitglieder des PTI sowie alle Polizeikorps, das Bundesamt für Polizei, das Bundesamt für Zoll und Grenzsicherheit und weitere eine Submission für VR-Systeme durchgeführt werden soll. Die Konferenz der kantonalen Polizeikommandanten (KKPKS) hat die entsprechende Projektinitialisierung im Oktober 2022 im Rahmen der Operativen Versammlung PTI freigegeben. Somit werden sich VR-Systeme als Trainingsverfahren spätestens 2024/2025 bei der polizeilichen Aus- und Weiterbildung etablieren. Der Kanton Basel-Stadt ist seit Beginn am Projekt der PTI beteiligt. Die Teilnahme birgt den Vorteil, dass Vorarbeiten durch die PTI und Evaluationen in den Projekten anderer Korps genutzt werden können. Weiter kann die Kantonspolizei Basel-Stadt mit der entsprechenden Gewichtung bei der Weiterentwicklung aktiv und zugunsten der eigenen Bedürfnisse sowie Prioritäten beim PTI-Projekt mitwirken.

Auf europäischer Ebene wurde das Horizon-2020 Forschungsprojekt SHOTPROS lanciert, um den Einsatz von VR bei komplexen Krisensituationen zu fördern. In dessen Rahmen werden auf Basis der VR innovative Trainingsverfahren für First Responder in hochriskanten Einsatzsituationen entwickelt.

3.3 Einsatzzwecke

Vorgängerprojekt des PTI-Projekts ist das 2021 im Rahmen der KKPKS und unter dem Lead der Stadtpolizei Zürich lancierte interkantonale VR-Programm. Im Zuge dieses Programms wurde der Fokus auf zwei unterschiedliche VR-Systeme gelegt:

- Das **Einsatztraining VR (ETSVR)** entspricht einem vollständig virtuellen Training mit VR-Brillen an einem virtuell nachgebildeten Einsatzort, der in Echtzeit im Gruppenverband und mit Anwendung der Einsatzmittel (Pfefferspray, Taser, Schusswaffen etc.) durchgeführt wird. Bei diesem Training liegt der Fokus auf dem korrekten «motorischen» Verhalten der einzelnen Teilnehmenden sowie auf dem richtigen Ansprechen respektive Verhalten gegenüber der Täterschaft.
- Das **Lagesimulation VR (SimLab)** hingegen ist ein Lagetraining in einer kombinierten Situationsumgebung mit der Anwendung von Bildschirm, Maus, Tastatur sowie VR-Brillen. Die Simulation mit dem visualisierten Schadensplatz richtet sich im Rahmen der Stabsausbildung an die Führung der strategischen (Gesamteinsatzleitung), operativen (Einsatzleitung Front) und taktischen (Sachbearbeitung) Stufe. Das Training zur Beurteilung des taktisch richtigen Einsatzes der Ressourcen, der theoretischen und rechtlichen Aspekte sowie der Logistik sind bei diesem Lagetraining zentral.

¹ PTI Schweiz ist eine öffentlich-rechtliche Körperschaft mit eigener Rechtspersönlichkeit und Sitz in der Stadt Bern. Sie dient der Harmonisierung und der gemeinsamen Bereitstellung von Lösungen der Polizeitechnik und -informatik.

Ergänzend sollen zwei weitere VR-Systeme evaluiert und beschafft werden:

- Zur Übung der taktischen Einsatzmedizin (TEM) sollen künftig mit dem VR-System Szenarien kreiert werden, um die Wundversorgung von verletzten Personen in lebensbedrohlichen Einsatzlagen möglichst realistisch zu üben. Diese Übungen finden bis anhin stark vereinfacht mit lebenden Personen oder Übungspuppen statt.
- Bei der Rekrutierung soll das System für die Assessments von Anwärterinnen und Anwärtern für die Polizeischule eingesetzt werden. Dabei sollen die kognitiven Fähigkeiten und die Stressresistenz der Kandidatinnen und Kandidaten in virtuellen Situationen getestet werden. Konkret wird die «situative Intelligenz» – sprich die Anpassungs-, Entscheidungs- und Wahrnehmungsfähigkeit –, die sich beispielsweise durch die Merkfähigkeit an einem Tatort zeigt, geprüft.

3.4 Nutzen

Das VR-System mit den in Kapitel 3.3 beschriebenen vier Systemen für das Einsatztraining, die Stabsausbildung, das Training der taktischen Einsatzmedizin und die Assessments ist für die Kantonspolizei vielfältig einsetzbar. Die Kantonspolizei betreibt bereits heute Ausbildungen für Einsatztaktik, taktische Einsatzmedizin (MEDIC) und Stabsarbeit. Im Weiteren führt sie im Rahmen der Eignungsprüfungen für die Polizeischulen bereits heute psychologische Tests durch. Mit VR werden somit lediglich die Technologie und die Örtlichkeiten für diese Art der Ausbildung – mit entsprechender Qualitäts- und Effizienzsteigerung – digitalisiert abgelöst bzw. ergänzt; die Ausbildungsziele bleiben inhaltlich dieselben.

Der Nutzen des Systems ist primär qualitativer Natur und besteht insbesondere in folgende Haupteffekten:

- **Intensivere Ausbildung:** Eine 3D-Simulation in einer virtuellen Umgebung ermöglicht ein realitätsnahes Erleben einer Situation. Durch das Erleben des Stresses – zum Beispiel durch die Verwendung eines Schockgürtels – in einer 3D-simulierten lebensbedrohlichen Einsatzlage kann ein wesentlich höherer Lerneffekt bei der Anwendung einsatztaktischer Grundsätze erzielt werden, als durch rein «gestellte» Szenarien möglich wäre.
- **Ungewohnte Umgebungen:** Taktische Einsatzausbildung (z.B. lebensbedrohliche Einsatzlagen) können im Verband bis dato nur auf Armee-Trainingsgeländen geübt werden. Da solche Anlagen in vertretbarer Distanz zu Basel-Stadt nur begrenzt vorhanden und immer weniger verfügbar sind, führt dies zu Gewöhnungseffekten, weil die Polizistinnen und Polizisten aufgrund früherer Übungen mit dem Terrain vertraut sind. Mit VR können Simulationen in wechselnden Umgebungen durchgeführt werden, was wiederum zu einem intensiveren Erleben der Situation und damit zu einem besseren Lernergebnis führt. Zudem können reale Gebäude wie Schulen, öffentliche Plätze oder das Rathaus für die Szenarien nachgebildet werden.
- **Grossereignisse:** Katastrophenszenarien wie z.B. ein Flugzeugabsturz lassen sich bis dato überhaupt nicht simulieren, da der Aufwand für ein solches Übungsszenario in keinem Verhältnis zu den Kosten und Gefahren für Mitarbeitende und Umwelt stehen. Neu sollen solche Simulationen möglich werden.
- **Arbeitgeberattraktivität:** Der Einsatz von fortschrittlichen Technologien bei der Digitalisierung wie VR zeichnet einen modernen, attraktiven Arbeitgeber aus; sei dies bei der Mitarbeitergewinnung wie auch bei der Mitarbeitererhaltung.
- **Sicherheit im Einsatz:** Ein weiterer zentraler Aspekt ist der Selbstschutz. Die realitätsnahe Ausbildung, die ein VR-System ermöglicht, trägt wesentlich zur Steigerung der Sicherheit der Polizeimitarbeitenden und somit in einem Ernstfall auch zur Sicherheit der Bevölkerung bei.

Neben den qualitativen Verbesserungen lassen sich beschränkt auch Opportunitätsgewinne erzielen, namentlich durch:

- **Kürzere Wege:** Die aktuell von der Kantonspolizei genutzten Trainingsgelände für die taktischen Einsatzausbildungen liegen wie bereits erwähnt im Oberbaselbiet und im Aargau. Das VR-System hingegen kann vor Ort in einem bestehenden Gebäude der Kantonspolizei betrieben werden. Dadurch können lange Abwesenheiten von Teilnehmenden und InstruktorInnen und InstruktorInnen verringert werden. Im Weiteren wird die Flexibilität gestärkt, indem Ausbildungssequenzen kurzfristig durchgeführt oder – bei operativem Bedarf – unterbrochen werden können.
- **Vor-Tests:** Die zweijährige Grundausbildung von Polizistinnen und Polizisten gemäss Bildungspolitischem Gesamtkontext 2020 kostet pro Person rund 350'000 Franken. Durch ein besseres Assessment können die kognitiven Fähigkeiten und die Stressresistenz unter Einsatzbedingungen der Anwärterinnen und Anwärter bereits vor Beginn der Polizeischule getestet und dank der repetitiven Durchführung der Tests mit anderen Anwärterinnen und Anwärtern verglichen werden. Letztlich können dadurch finanzielle Einbussen infolge Ausbildungsabbrüchen vermieden werden.

Im Fazit sinkt durch die intensiviertere und qualitativ gesteigerte Ausbildung das Risiko von Fehleinschätzungen der Polizistinnen und Polizisten im Ereignisfall; dadurch verbessert sich die Fehlerquote in Ausnahmesituationen (z.B. Schiessen/Nichtschliessen oder geringe Eigengefährdung durch korrektes taktisches Verhalten). Im Umkehrschluss kann davon ausgegangen werden, dass der Erfolg von lebensrettenden Massnahmen durch die Kantonspolizei steigt.

3.5 Finanzielle Auswirkungen

3.5.1 Investitionskosten

Die Investitionskosten für die Beschaffung des VR-Systems belaufen sich – auf Basis der aktuellen Grobkostenschätzung der PTI, die als Beschaffer für sämtliche teilnehmenden Korps und Bundesstellen am Markt auftritt – auf insgesamt 2.0 Mio. Franken und gliedern sich in folgende Positionen:

Positionen	Kosten in Fr.
Grund-Set inkl. Modul für taktische Ausbildung (1x10 Personen)	865'000
Modul Stabsarbeit (3x4 Personen)	195'000
Modul für die taktische Einsatzmedizin	300'000
Modul für Assessments	200'000
Bauliche Massnahmen	300'000
Reserven (8%)	150'000
Total	2'010'00

Tabelle 1 – Investitionskosten VR-System

Das Grund-Set für die taktische Ausbildung beinhaltet die Installation einer VR-Fläche von 20 x 10 Metern, die Beschaffung der kompletten Hardware inklusive VR-Ausrüstungen für acht Einsatzkräfte und zwei physische Täterinnen bzw. Täter sowie die Software für die taktische Einsatzausbildung. Die Software für die taktische Einsatzmedizin befindet sich aktuell noch in der Entwicklung. Für das Modul Stabsarbeit kann je nach Anforderungen an das System sowie beschaffungsrechtlichen Vorgaben ein bestehendes VR-System verwendet werden, welches in Deutschland von den Landespolizeien bereits erfolgreich genutzt wird. 2022 haben die Kantons- und die Stadtpolizei Zürich erfolgreich einen Proof of Concept dazu erarbeitet. Für die Entwicklung des Assessment-Tools wird mit anderen Polizeikorps wie den Kantonspolizeien Genf und Zürich kooperiert.

Das VR-System kann wie gesagt in einer bestehenden Räumlichkeit der Kantonspolizei integriert werden. Nichtsdestotrotz werden geringe bauliche Massnahmen sowie allenfalls der zusätzliche Einbau einer Klimatisierung notwendig.

3.5.2 Betriebskosten

Die Betriebskosten für den Unterhalt und Betrieb inklusive Support des VR-Systems führt zu jährlichen Betriebskosten in Höhe von 860'000 Franken, wovon die Hälfte intern kompensiert werden kann. Die Kompensation erfolgt mittels Einsparungen von Kosten für Miete, Verpflegung und Material sowie betriebliche Optimierungen. Hinzu kommt der Ertrag aus der Vermietung des VR-Systems an ausserkantonale Korps. Entsprechendes Interesse wurde bereits angemeldet. Insgesamt betragen die erwarteten Nettomehrkosten 380'000 Franken pro Jahr.

Positionen	Anzahl Stellen	Kosten in Fr.
Personalaufwendungen: Systemunterhalt, Support, Programmierung	3	520'000
Sachaufwendungen: Lizenzen, Wartungen, Ersatz-Komponenten		340'000
= Bruttoaufwand		860'000
Optimierungen, Einsparung von Mieten, Verpflegung, Material		-50'000
Betriebliche Optimierungen	-1	-190'000
= Total Aufwand		620'000
Ertrag aus der Vermietung an ausserkantonale Korps		-240'000
= Betriebskosten (netto) pro Jahr	2	380'000

Tabelle 2 – Betriebskosten VR-System

4. Ganzkörperscanner

4.1 Ausgangslage

Im Rahmen von Anhaltungen von Personen (vgl. § 35 des Gesetzes betreffend die Kantonspolizei des Kantons Basel-Stadt, Polizeigesetz, PolG, SG 510.100) kommt es regelmässig zu Personendurchsuchungen. Eine Kleider- und Effektendurchsicht erfolgt jedoch nur, sofern die Voraussetzungen von § 45 Abs. 1 PolG erfüllt sind. Primär dürfen kontrollierte Personen insbesondere keine Gegenstände auf sich tragen, die zur Selbst- oder Fremdgefährdung benutzt werden könnten. Ebenso kommt es des Öfteren vor, dass Personen polizeilich-relevante Gegenstände (z.B. Betäubungsmittel oder Deliktsgut) an verschiedenen Orten am Körper verstecken.

Eine Kleider- und Effektendurchsicht ist zeitaufwändig und für sämtliche Beteiligten unangenehm. Obschon eine solche Kontrolle mit grosser Sensibilität und Rücksicht auf den Persönlichkeitsschutz vorgenommen wird, stellt die heute praktizierte Teilkleidung einen tiefen Eingriff in die Privat- und Intimsphäre der kontrollierten Person dar. Gleichzeitig hält § 7 PolG fest, dass wenn zur Erreichung eines polizeilichen Zwecks mehrere, geeignete Massnahmen zur Verfügung stehen, stets diejenige gewählt werden muss, welche voraussichtlich am wenigsten belastend ist. Aus diesen Gründen beabsichtigt die Kantonspolizei die Beschaffung von vier Ganzkörperscannern (engl. «Bodyscanner», auch «full body scanner» oder «whole body imaging» genannt), deren Einsatz zu einer Reduktion der notwendigen Entkleidungen führen soll.

4.2 Verfügbare Technologien

Gemäss den Resultaten einer durch die Kantonspolizei in Auftrag gegebenen Studie stehen alternativ zur händischen Kleider- und Effektendurchsuchung insbesondere nachfolgend beschriebene Technologien zur Verfügung, die hypothetisch dazu geeignet wären, bei kontrollierten Personen polizeilich relevante Gegenstände zu erkennen.

- **Metalldetektoren** erzeugen ein magnetisches Feld, das von metallischen Gegenständen, die von der kontrollierten Person mitgeführt werden, verändert wird. Abhängig von der Stärke des Magnetfelds und der Nähe der metallischen Objekte zu Körperöffnungen können ebenfalls metallische Objekte erkannt werden, die im Körper versteckt sind. Es wird weder ein reelles noch ein generisches Abbild der kontrollierten Person erstellt, deshalb ist die Eingrenzung des Suchbereichs sehr grob. Weiter werden alle nicht-metallischen und organischen Gegenstände, die für die Polizei relevant sind, nicht detektiert.
- Die Durchleuchtung mit **Röntgenstrahlung** bedingt, dass der Körper der kontrollierten Person einer ionisierenden Strahlung ausgesetzt wird. Dank der unterschiedlichen Absorbierung der Strahlung durch Knochen, Muskeln und Organe wird ein reelles Abbild kreiert, welches Fremdkörper und polizeilich relevante Gegenstände erkennt. Die Röntgenstrahlung ist sowohl für die kontrollierte als auch die kontrollierende Person potenziell schädlich.
- Bei der **Rückstreumessung** wird mit einer geringeren Strahlung, die am Körper der kontrollierten Person abprallt und zurückstreut, gearbeitet. Diese Technologie ermöglicht die Detektion von metallischen, nicht-metallischen und organischen polizeilich relevanten Gegenständen in der Kleidung und am Körper. Gegenstände in Körperöffnungen werden nicht erkannt. Auch hier wird ein reelles Abbild kreiert und die kontrollierte Person wird ebenfalls einer ionisierenden Strahlung ausgesetzt, die allerdings wesentlich geringer ist.
- Die **Thermographie bzw. Wärmebildanalyse** nutzt die unterschiedliche Wärmeleitfähigkeit verschiedenster Materialien und stellt diese verglichen mit der abgestrahlten Körperwärme visuell dar. Die Methode kann am Körper versteckte Objekte aufgrund der unterschiedlichen Wärmesignatur erkennen. Die Darstellung erfolgt meist mittels detaillierter anatomischer Visualisierungen.
- Die **Millimeterwellen-Technologie** nutzt elektromagnetische Wellen im Bereich extrem hoher Frequenzen und erkennt metallische, nicht-metallische und organische Gegenstände in der Kleidung und am Körper. Da die Wellen nicht durch die Haut dringen können, werden polizeilich relevante Gegenstände in Körperöffnungen nicht detektiert, sondern nur solche, die sich auf der Hautoberfläche befinden. Es wird eine anatomisch reelle Abbildung des Körpers kreiert. Alternativ steht hier aber auch eine generische avatar-ähnliche Darstellung des Körpers zur Verfügung, welche den «auffälligen Bereich» anzeigt, so dass die betroffene Zone händisch kontrolliert werden kann. Geräte mit Millimeter-Technologie generieren keine ionisierende Strahlung.

Bei der Variantenabwägung galt es denn zu berücksichtigen, dass ionisierende Strahlung gemäss eidgenössischer Strahlenschutzverordnung (StSV, SR 814.501) nur verwendet werden darf, wenn «die mit ihr verbundenen Vorteile die strahlungsbedingten Nachteile deutlich überwiegen» und «keine vorteilhaftere Alternative» zur Verfügung steht. Angesichts dieser zwei Grundsätze besteht keinerlei Rechtfertigung für den Einsatz von Geräten resp. Technologien, die eine ionisierende Strahlung verwenden – namentlich Röntgengeräte sowie Geräte mit Rückstreumessung.

Des Weiteren hat die Kantonspolizei im Rahmen der Variantenprüfung für den Ganzkörperscanner den kantonalen Datenschutzbeauftragten konsultiert. Hierbei hat der Datenschutzbeauftragte empfohlen, dass das System mit einem generischen Avatar, ohne auslesbare Zwischenspeicherung des Scans sowie mit nach der Kontrolle zu löschenden Daten arbeiten sollte. So lasse sich zu keinem Zeitpunkt des Prozesses ein reelles Körperbild visualisieren und ein so funktionierender Scanner würde, selbst wenn die Scans als Personendaten klassiert werden müssten, einen datenschutzkonformen Betrieb ermöglichen. Dieser Empfehlung entsprechend kommt auch die Technologie der Thermographie bzw. Wärmebildanalyse nicht weiter in Betracht.

Die einzige valide Option ist somit die Millimeterwellen-Technologie, die bei Ganzkörperscannern zum Einsatz kommt. Zur Unterstützung der Kontrolle empfiehlt sich der zusätzliche Einsatz eines hochsensiblen Metalldetektors. Damit können kleine metallische Gegenstände in Körperöffnungen – insbesondere Mundbereich – detektiert werden. Ein Metalldetektor allein vermag indes keine nicht-metallischen resp. organische Objekte zu detektieren.

4.3 Umsetzung

Entsprechend der Empfehlung des Datenschutzbeauftragten und analog zu den bereits seit Jahren an Flughäfen eingesetzten Ganzkörperscannern an Flughäfen sollen die künftig bei der Kantonspolizei einzusetzenden Ganzkörperscanner kein reelles Körperbild visualisieren, sondern mittels einer generischen avatar-ähnlichen Darstellung des Körpers den «auffälligen Bereich» anzeigen. Verläuft die Durchsuchung per Ganzkörperscanner positiv resp. wird eine Anomalie festgestellt, so kann die betroffene Person gezielt im Bereich der angezeigten Anomalie abgesucht werden. Als zusätzliche Unterstützung könnte wie oben beschrieben der Einsatz eines hochsensiblen Metall-detektors in Betracht gezogen werden.

Letztlich wird ein Ganzkörperscanner nur bei Personen eingesetzt, welche sich kooperativ verhalten. Die zu kontrollierenden Personen haben kein Recht darauf, die Durchsicht der Kleider- und Effekten mithilfe des Ganzkörperscanners einzufordern.

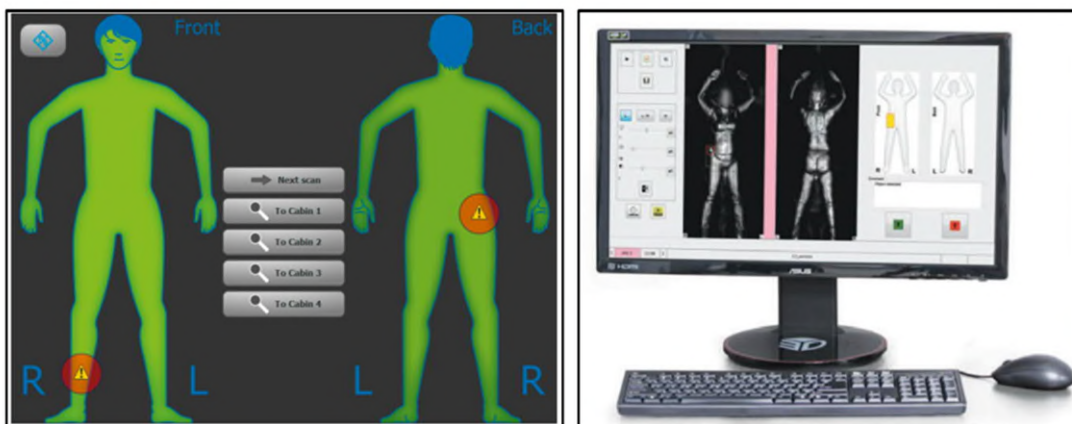


Abbildung 4: Generische Darstellung (links) vs reelle Darstellung (rechts)²

Beim skizzierten Einsatz von Ganzkörperscannern werden keine personenbezogenen Daten gesammelt. Der Scanner ist lediglich ein Hilfsmittel zur Durchsuchung und hat keine Schnittstellen zur Rapportierung oder zu anderen EDV-Systemen («standalone»). Die vom Scanner erhobenen Daten der Analyse von Anomalien resp. deren Visualisierung werden nur für die Kontrolle der Personen verwendet. Nach Beendigung der Kontrolle wird die Visualisierung gelöscht. Ebenso wenig erfolgt eine auslesbare Zwischenspeicherung von echten Körperbildern.

Die Beschaffung der Ganzkörperscanner ist mit erheblichen Kosten verbunden, weshalb eine flächendeckende Einführung in sämtlichen Polizeiposten unverhältnismässig wäre. Mit Blick auf die zu beachtenden baulichen, finanziellen und ressourcentechnischen Rahmenbedingungen sollen daher vier semiportable Ganzkörperscanner beschafft werden. Von diesen vier Scannern steht je einer in den Polizeiwachen Clara und Kannenfeld. Zwei weitere Ganzkörperscanner sollen in der Gefangenensammelstelle Waaghof installiert und für Grossveranstaltungen, wie zum Beispiel Fussballspiele, eingesetzt werden. Letztere dienen zugleich als Ersatzgeräte für die Ganzkörperscanner in den beiden Polizeiwachen und kommen im Falle einer Beschädigung oder bei technischen Schwierigkeiten zum Einsatz.

4.4 Nutzen

Wie eingangs bereits dargelegt ist eine Kleider- und Effektdurchsicht zeitaufwändig und sowohl für die Kontrollierten als auch die Kontrollierenden nicht angenehm. Die heute praktizierte Teilkleidung stellt einen tiefen Eingriff in die Privat- und Intimsphäre der kontrollierten Personen dar. Der Einsatz von Ganzkörperscannern und die damit einhergehende Reduktion der notwendigen Entkleidungen sollen zum Schutz der Persönlichkeitsrechte und der Intimsphäre der Kontrollierten

² Quelle: Rohde & Schwarz GmbH & Co. KG Broschüre QPS 201 resp. Security Detection Broschüre L3 Safe view

sowie zur Verhältnismässigkeit beitragen. Gleichzeitig soll er der Sicherheit aller involvierter Personen dienen.

4.5 Finanzielle Auswirkungen

4.5.1 Investitionskosten

Die Investitionskosten belaufen sich auf insgesamt 1'297'000 Franken. Diese umfassen die Beschaffung der Gerätschaften, kleinere zur Umnutzung der Räume nötige bauliche Massnahmen (z.B. Entfernung von Wänden) sowie Elektroinstallationen.

Während die Lizenzkosten im ersten Betriebsjahr in Höhe von 20'000 Franken der Investitionsrechnung angelastet werden (Teil der Phase «Realisierung»), werden diese wiederkehrenden Kosten in den nachfolgenden Betriebsjahren dem Zweckgebundenen Betriebsergebnis angerechnet (siehe Kapitel 4.5.2).

Die aktuelle Grobkostenschätzung sieht Investitionsausgaben von rund 1.3 Mio. Franken vor (vgl. Tabelle 3).

	Gesamtkosten	Kosten pro Jahr in Fr.		
		2024	2025	2026 (ff)
Investition (4 Scanner)	940'000	470'000	470'000	0
Bauliche Massnahmen	80'000	40'000	40'000	0
Elektroinstallationen	40'000	20'000	20'000	0
Lizenzkosten 1. Jahr	20'000	0	20'000	0
Reserve	120'000	60'000	60'000	0
MWST	97'000	48'500	48'500	0
Total Investitionskosten	1'297'000	638'500	658'500	0

Tabelle 3 – Investitionskosten Ganzkörperscanner

4.5.2 Betriebskosten

Die wiederkehrenden Betriebskosten für Wartung und Lizenzen betragen voraussichtlich 30'000 Franken im Jahr 2025 und 86'500 Franken in den Folgejahren.

Hinzu kommen einmalige Kosten in Höhe von 40'000 Franken für die Schulung sämtlicher Polizeimitarbeitenden im Aussendienst. Die Schulung umfasst ein eLearning-Modul sowie eine praktische Ausbildung am Ganzkörperscanner inklusive Testversuchen, um das Vertrauen der Mitarbeitenden in die neuen Gerätschaften zu stärken.

	Kosten pro Jahr in Fr.		
	2024	2025	2026 (ff)
Wartung und Lizenzen	0	30'000	80'000
Schulung Administratoren / Bediener	20'000	20'000	0
MSWT	1'600	4'000	6'500
Total Betriebskosten	21'600	54'000	86'500

Tabelle 4 – Betriebskosten Ganzkörperscanner

5. Prüfungen

Das Finanzdepartement hat den vorliegenden Ratschlag gemäss § 8 des Gesetzes über den kantonalen Finanzhaushalt (Finanzhaushaltgesetz) vom 14. März 2012 überprüft.

6. Antrag

Gestützt auf diese Ausführungen wird dem Grossen Rat die Annahme der nachstehenden Beschlussentwürfe zur Beschaffung des Virtual Reality-Systems und von vier Ganzkörperscannern beantragt.

Im Namen des Regierungsrates des Kantons Basel-Stadt



Beat Jans
Regierungspräsident



Barbara Schüpbach-Guggenbühl
Staatsschreiberin

Beilage

Entwurf Grossratsbeschlüsse I und II

Grossratsbeschluss I

Nutzung des technologischen Fortschritts zwecks Steigerung der Qualität der Polizeiarbeit Basel-Stadt

Beschaffung eines Virtual Reality-Systems

(vom [Datum eingeben])

Der Grosse Rat des Kantons Basel-Stadt, nach Einsichtnahme in den Ratschlag des Regierungsrates Nr. [Nummer eingeben] vom [Datum eingeben] und nach dem mündlichen Antrag der [Kommission eingeben] vom [Datum eingeben], beschliesst:

Für die Beschaffung eines Virtual Reality-Systems durch die Kantonspolizei Basel-Stadt werden Gesamtkosten in der Höhe von Fr. 2.6 Mio. bewilligt. Diese Ausgaben teilen sich wie folgt auf:

- Fr. 2.0 Mio. als neue Ausgabe zu Lasten der Investitionsrechnung, Investitionsbereich Informatik.
- Fr. 620'000 jährlich wiederkehrende Ausgaben zu Lasten der Erfolgsrechnung des Justiz- und Sicherheitsdepartement, Dienststelle Kantonspolizei.

Dieser Beschluss ist zu publizieren. Er untersteht dem Referendum.

Grossratsbeschluss II

Nutzung des technologischen Fortschritts zwecks Steigerung der Qualität der Polizeiarbeit Basel-Stadt

Beschaffung von vier Ganzkörperscannern

(vom [Datum eingeben])

Der Grosse Rat des Kantons Basel-Stadt, nach Einsichtnahme in den Ratschlag des Regierungsrates Nr. [Nummer eingeben] vom [Datum eingeben] und nach dem mündlichen Antrag der [Kommission eingeben] vom [Datum eingeben], beschliesst:

Für die Beschaffung von vier Ganzkörperscannern für die Kantonspolizei Basel-Stadt werden Gesamtkosten in Höhe von Fr. 1.5 Mio. bewilligt. Diese Ausgaben teilen sich wie folgt auf:

- Fr. 1'297'000 als neue Ausgabe zu Lasten der Investitionsrechnung, Investitionsbereich Übrige
- Fr. 40'000 für Schulung und jährlich wiederkehrende Betriebskosten in Höhe von Fr. 30'000 im Jahr 2025 und Fr. 86'500 in den Folgejahren zu Lasten der Erfolgsrechnung des Justiz- und Sicherheitsdepartement, Dienststelle Kantonspolizei.

Dieser Beschluss ist zu publizieren.