

Dieses Dokument ist eine Überarbeitung der Planspiels Datenschutz, das von Volker Hammer und Ulrich Pordesch entwickelt wurde und im Mai 1987 im Verlag: Die Schulpraxis, Mühlheim veröffentlicht wurde (Hammer und Pordesch 1987).

Volker Hammer und Ulrich Pordesch haben uns die Erlaubnis gegeben, dieses Planspiel auf heutige Verhältnisse anzupassen (z. B. statt DM Euro und statt Mofa Roller zu verwenden und es unter der Lizenz: Creative Commons by-nc-sa Version 4.0 zu veröffentlichen – mehr zu dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>.

Hammer, Volker und Ulrich Pordesch (1987). *Planspiel Datenschutz in vernetzten Informationssystemen*. Aktualisierte Fassung (**PlanSpielDatenschutz2016**). Mühlheim a. d. Ruhr: Verlag Die Schulpraxis.

.....
Planspiel: Datenschutz in vernetzten Informatiksystemen

ZIELSETZUNG des Planspiels

Die Teilnehmer sollen in Situationen erfahren, was Informationsgesellschaft bedeutet. Dabei wird besonders der Aspekt der zweckfremden Verwendung von Daten hervorgehoben. Die Betroffenheit der Teilnehmer wird durch ihre verschiedenen Rollen im Spiel erreicht:

- Lieferanten von Daten,
- Erfasser von Daten,
- Nutzer von Daten und
- Opfer von Auswertungen

Nachvollziehbar wird dabei, dass vernetzte Systeme die direkte Kommunikation zwischen Menschen und Handlungsspielräume in Situationen zu formalen Abläufen reduzieren.

Dabei ist es uns ein wesentliches Anliegen, dass die Spielsituationen selbst gerade Alternativen dazu ermöglichen: in den Gruppen müssen Absprachen über die Besetzung ihres Aufgabenbereichs stattfinden, die Teilnehmergruppe hat an vielen Stellen Begegnung, es bestehen Entscheidungsfreiräume.

Fazit: Einerseits erfordern die Einzelaufgaben im Spiel von den Teilnehmern formales Handeln, andererseits entstehen Situationen, die die »kommunikative Kompetenz« der Teilnehmer fordern und fördern, indem Kompromisse geschlossen und Absprachen getroffen werden.

Deshalb ist das Spiel an möglichst vielen Stellen »offen« angelegt: Die Teilnehmer entscheiden selbst anhand ihrer Rolle oder entwickeln eigene Kriterien für die Auswahl des Personenkreises für ihren Vorfall. Diese Spielräume für eigene Ideen und Sichtweisen der Teilnehmer ermöglichen verschiedene Ergebnisse für die Aufträge der Phase II. Dies ist gewollt! Es ist die Aufgabe der Spielleitung, diese Ergebnisse mit den Teilnehmern einzuschätzen und zu bewerten. So kann als Ergebnis der Fahndung der »Täter« nur als einer von mehreren Verdächtigen auftreten, er kann gefunden oder auch nicht gefunden werden. Die Personenkreise der beiden anderen Vorfälle



können ebenfalls unterschiedlich ausgewählt werden. Ursachen für die verschiedenen Möglichkeiten können neben den Entscheidungsspielräumen der Teilnehmer z. B. der Stadtplan oder fehlerhafte Daten oder ... sein. Für das Ziel des Spiels bzw. dessen Auswertung hat dies keine einschränkende Bedeutung, sondern unterstützt eher die Verdeutlichung der Problematik.

I Zeitplanung:

1. Thematische Einführung
2. Planspielkonzeption
3. Spielphase I
4. Das Prinzip der Rasterfahndung
5. Spielphase II
6. Vorstellung der Ergebnisse der Kleingruppen
7. Problematisierung von Rasterfahndungsprinzip und vernetzten Informatiksystemen (evtl. in Kleingruppen)
8. Plenum (auch Überleitung zu einem weiterführenden Schwerpunkt)

II Planspielkonzeption:

Für das Planspiel ist zunächst eine Aufteilung in 5 Kleingruppen (Supermarkt, Bibliothek, Tankstelle, Meldeamt, Bank) erforderlich.

Jede Gruppe ist dafür verantwortlich, das ihr Arbeitsplatz besetzt ist, und die anfallenden Aufgaben erledigt werden können. Ausserdem hat jeder Teilnehmer in seiner Rolle als »Normalbürger« Aufgaben zu erfüllen (eine der Rollenbeschreibungen).

III Raumplanung:

Technische Hinweise

1. Es kann je nach Gruppe sinnvoll sein, die Literaturliste der Bibliothek vor der zweiten Phase durchzusprechen.
2. Aufgrund des Zahlungsverkehrs kommt es erfahrungsgemäss bei der Bank zu Abwicklungsgespäßen, die evtl. durch entsprechende Besetzung verhindert werden können.
3. Es ist sinnvoll, die Ausweise vor Spielbeginn aufsteigend aber nicht mit aufeinanderfolgenden Zahlen zu nummerieren, um Zweideutigkeiten auszuschalten. Ausserdem muss darauf geachtet werden, dass der Ausweis bei jeder Tätigkeit vorgelegt wird.
4. Der Stadtplan sollte an die örtlichen Gegebenheiten angepasst und an die Tafel gezeichnet werden. Einzige wichtige Vorgabe: die Heinrichstrasse muss vorkommen.
5. Für die fünf Gruppen müssen Schilder vorbereitet werden: Supermarkt, Bank, Tankstelle, Meldeamt, Bibliothek



6. Die Teilnehmerzahl sollte nach Möglichkeit nicht grösser als 25 sein, weil sonst der Datenbestand unüberschaubar wird und der Zeitaufwand zu gross wird.
7. Bei den Rollen dürfen **R1** und **R2** nur einfach vergeben werden.
8. Die Teilnehmer dürfen sich nicht über ihre Rollen austauschen.
9. Bei den Vorfällen sollte die Suche nach dem Unfallflüchtigen (**V1**) nur einmal vergeben werden.
10. Das Planspiel kann evtl. auf zwei Doppelstunden verteilt werden (Phase I, Phase II).

Thematische Einführung:

Die Computerentwicklung schreitet sehr schnell voran. Die Geräte werden immer kleiner, schneller, billiger und ihre Anwendungsmöglichkeiten immer grösser und komplexer. Gleichzeitig werden die Auswirkungen auf unser Leben immer umfangreicher und immer weniger kontrollierbar.

Wie sich unser Leben mit Computersystemen ändert, welche Auswirkungen die Vernetzung aller Arbeitsplätze, ärzte, Supermärkte und vor allem der Haushalte auf uns hat, soll in diesem Spiel für uns erfahrbar werden.

Mit der grösseren Verfügbarkeit sowie der umfassenden Verknüpfung von Daten durch die Vernetzung entstehen darüber hinaus neue Probleme des Datenschutzes, die im zweiten Teil des Spiels erlebt werden.

Zuletzt gibt die Simulation eines bargeldlosen Zahlungsverkehrs (Point of Sale = POS) und die Benutzung eines »maschinenlesbaren« Personalausweises einen Ausblick auf die »schöne neue Medienwelt«.

Zwischen den beiden Phasen

Es ist möglich, das Planspiel in zwei Einheiten aufzuteilen. Zwischen den beiden Spielphasen könnten die folgenden Themen bearbeitet werden (siehe auch Nachbereitung):

- Was sind Datenbanken?
- Datenbankabfrage: Wie werden Datensätze verknüpft und ausgewählt (»und«, »oder«, »nicht«, Personennummer als Verknüpfungsmerkmal)?
- Welche Zugriffsmöglichkeiten bestehen?
- Welche Zugangskontrollen könnten eingebaut werden?
- Welche Bedeutung hat der Datenfluss im Spiel (wo fand welcher statt)?
- Was haben die Teilnehmer in den verschiedenen Rollen erlebt?

Hinweise für die Phase II

- Alle Daten stehen für jeden Vorfall zur Verfügung
- Die Gruppen sollen neben den gefundenen Personen auch im Plenum vorstellen, wie sie zu ihrer Auswahl gekommen sind.



Kopierliste

Seite	Anzahl Kopien	Inhalt
S0	wie Teilnehmer	Einführungspapier
S1, S2	je 1	Bank, Kontoführungsliste
S3	2	Buchungsliste
S4, S5	je 1	Tankstelle, Abrechnungsliste
S6	je 1	Supermarkt, Artikelbereichs-Liste
S7	2	Abrechnungsliste
S8, S9	je 1	Meldeamt, Meldeliste
S10, S11	je 1	Bibliothek, Bücherliste, Ausleihliste
R1	1	Rollenbeschreibung 1
R2	1	Rollenbeschreibung 2
R3, R4, R5, R6, R7, R8	je 2–4 mal (abh. von Teilnehmerzahl – jeder Teilnehmer erhält <u>eine</u> Rollenbeschreibung)	Rollenbeschreibung 3 bis 8
V1	1	Vorfall1
V2, V3	je 1 oder 2 mal	Vorfall 2 und 3

