

KIM 03 - Planspiel „Gesetzgebung unter KI-Druck: Deep Fakes regulieren?“

Ziel des Planspiels

Die Studierenden ...

- erleben **Gesetzgebung als Aushandlungsprozess**
- bringen **technische Expertise** in politische Entscheidungen ein
- erkennen Zielkonflikte zwischen Innovation, Sicherheit und Freiheit
- formulieren konkrete, umsetzbare Regelungen

1. Einstieg – Szenario & Auftrag (10 Minuten)

Szenario (durch die Lehrperson):

Nach mehreren öffentlichkeitswirksamen Deep-Fake-Vorfällen (Wahlmanipulation, CEO-Fraud, nicht-einvernehmliche Pornografie) soll kurzfristig ein **Gesetzentwurf zur Regulierung von Deep Fakes** erarbeitet werden. Die Technik entwickelt sich schneller als die Gesetzgebung.

Auftrag:

Erarbeitet einen Gesetzentwurf (Skizze), der gesellschaftlichen Schaden begrenzt, ohne Innovation unverhältnismäßig zu behindern.

⌚ Ergebnis am Ende: **1-seitiger Gesetzesentwurf in Stichpunkten**

2. Rollenverteilung – Stakeholder-Logik (10 Minuten)

Je nach Gruppengröße **1 Rolle pro Person**, bei 4 Personen können Rollen kombiniert werden.

Mögliche Rollen

1. Informatiker:in / KI-Expert:in → Machbarkeit, Grenzen, Arms Race --> Flavio
2. Zivilrechts-Vertreter:in → Persönlichkeitsrechte, Schutz Betroffener --> Isabell
3. Industrie / Startup-Vertreter:in → Innovation, Wettbewerbsfähigkeit --> Alyssa
4. Staat / Innenministerium → Sicherheit, Wahlen, Strafverfolgung --> Athanasios
5. Plattformbetreiber:in (optional) → Skalierbarkeit, Content Moderation --> Leon
6. Journalismus / Öffentlichkeit (optional) → Meinungsfreiheit, Transparenz

📌 Wichtig: Die Studierenden argumentieren aus ihrer Rolle, nicht aus persönlicher Meinung.

3. Phase I – Interessen & rote Linien (15 Minuten)

Methode: Rollenspezifische Vorbereitung

Arbeitsauftrag pro Rolle:

- Was ist euer Hauptziel?
- Was darf **auf keinen Fall** ins Gesetz?
- Welche **technischen Annahmen** sind realistisch / unrealistisch?
- Welche Kompromisse wären denkbar?

📝 Notizen auf Karteikarten oder digital

4. Phase II – Aushandlung des Gesetzes (30 Minuten)

Methode: moderierte Gesetzesverhandlung

Strukturvorschlag (4 Gesetzesblöcke):

1. Begriffsdefinition

- Was ist ein Deep Fake?
- Absicht vs. Ergebnis?

2. Verbotene Inhalte

- Politische Manipulation?
- Sexuelle Inhalte?
- Betrug?

3. Pflichten

- Kennzeichnungspflicht?
- Detection-Werkzeuge?
- Logging / Watermarking?

4. Haftung & Sanktionen

- Entwickler:innen?
- Plattformen?
- Nutzer:innen?

➡ Jede Rolle bringt Forderungen ein ➡ Lehrperson moderiert, stellt Realitätsfragen:

- „Wie soll das technisch überprüft werden?“
- „Was passiert bei Open Source?“
- „Wie verhindert ihr Overblocking?“

🔥 Ziel: produktiver Konflikt, kein Konsens um jeden Preis

5. Phase III – Gesetzesentwurf formulieren (15 Minuten)

Methode: Kooperative Schreibphase

Gemeinsam wird ein **kompakter Entwurf** erstellt:

Beispielstruktur:

- §1 Ziel des Gesetzes
- §2 Definition Deep Fake
- §3 Kennzeichnungspflicht
- §4 Verbotene Anwendungen
- §5 Haftung
- §6 Inkrafttreten

➡ Fokus auf **Klarheit**, nicht juristische Perfektion

6. Reflexion – Technik vs. Regulierung (10 Minuten)

Meta-Ebene (aus der Rolle herauslösen):

Diskussionsimpulse:

- Wo ist Regulierung technisch naiv?
- Wo ist Technik gesellschaftlich naiv?
- Welche Regel ist realistisch durchsetzbar?
- Was würde in 5 Jahren scheitern?

Optional schriftlich:

„Eine Regel, die gut gemeint ist, aber technisch problematisch.“

7. Abschluss (5 Minuten)

- Kurzes Fazit jeder Person:
 - größter Konflikt
 - wichtigste Einsicht
- Optional: Vergleich mit realen Ansätzen (EU AI Act, C2PA)