



MINISTER/IN FÜR EINEN TAG:

Verhandlungen zu 27.

Handbuch für die Spielleitung

- ◆ Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode
- Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen
- Einführung eines KI-Rahmens

Inhalt

1. Planspiele: Methodik	3
2. Auf einen Blick: Drei Themen	4
3. Spielkonzept	5
Versionen	5
4. Drei Szenarien – nähere Informationen	7
4.1 Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode.....	7
4.2 Verordnung zu CO ₂ -Emissionen von Personenkraftwagen	9
4.3 Einführung eines KI-Rahmens	11
5. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitung und Planung.....	14
6. Während des Spiels: Ablauf und Aufgaben der Spielleitung	15
7. Nach dem Spiel: Tipps für die Auswertung	19

1. Planspiele: Methodik

Planspiele sind eine Form des aktiven Lernens, im Gegensatz zum passiven Lernen. Aktive Lernformen gehen über die gängige Informationsvermittlung wie Zuhören und Lesen hinaus und geben den Lernenden die Möglichkeit, Sinngehalte selbst zu erschließen. Dabei lernen sie durch persönliche Erfahrung, indem sie selbst anwenden und reflektieren, was sie aus Lehrbüchern oder von Lehrkräften gelernt haben.

Darüber hinaus fördern Planspiele die Fähigkeit, sich in andere Vorstellungen und Perspektiven hineinzuversetzen, und regen dazu an, den eigenen Standpunkt kritisch zu überdenken. Alle Beteiligten müssen ungewohnte Rollen spielen, die Interessen derjenigen, die sie verkörpern, überzeugend vertreten und versuchen, diese Interessen in den Verhandlungen durchzusetzen – egal, ob sie der eigenen Auffassung entsprechen oder nicht.

Durch die Interaktion mit den anderen erfahren sie, wie ein komplexer Entscheidungsprozess in der Praxis funktioniert und wie schwierig es sein kann, sich mit sehr unterschiedlichen Interessengruppen zu einigen. Dabei erleben sie selbst, wie sich Interessen durch den Gedanken- und Meinungsaustausch mit anderen verschieben können. Sie lernen auch, dass Verhandlungen oft schwierig sind, dass nicht immer alle Ziele erreicht werden können, und dass alle Beteiligten eine gewisse Kompromissbereitschaft zeigen müssen.

Ebenso wichtig ist der soziale Aspekt von Planspielen. So gilt es, unter Zeitdruck Entscheidungen zu treffen, Prioritäten zu setzen und Strategien zu entwickeln. Während die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe die Teamarbeit fördert, werden bei den Beratungen zwischen den Gruppen die Verhandlungsfähigkeit sowie die Fähigkeit, Kompromisse einzugehen und komplexe Themen zu erörtern, trainiert.

Idealerweise geschieht dies „automatisch“, weil den Beteiligten während des Spiels oft gar nicht auffällt, dass sie gerade etwas lernen. Ein großer Vorteil von Planspielen ist, dass die Handlungen keine echten Konsequenzen haben, weshalb diese Spiele ein ideales Umfeld zum Lernen bieten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Planspiele für einen aktiven Ansatz stehen, mit dem die Teilnehmenden reflektierter, nachhaltiger und ganzheitlicher lernen – und bestenfalls auch noch Spaß daran haben.

2. Auf einen Blick: Drei Themen

Die Spielleitung und die Gruppen haben **drei verschiedene Themen** zur Auswahl. Jedes Mal wird ein Vorschlag für eine politische Maßnahme aus verschiedenen Perspektiven erörtert.



Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode

Die Modeindustrie hat zu Recht einen schlechten Ruf, denn sie geht mit Umweltverschmutzung, gesundheitsgefährdenden Arbeitsbedingungen, Ausbeutung und Textilabfällen einher. Verbraucherinnen und Verbrauchern ist diese Problematik oft wenig bewusst. In der Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode geht es darum, ob und wie die Europäische Union ein einheitliches Gütesiegel für fair produzierte und gehandelte Kleidung einführen sollte.

Das Szenario ist fiktiv und beruht nicht auf einer tatsächlichen EU-Verordnung.

Mehr dazu in Kapitel 4.1.



Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen

Um bis 2050 klimaneutral zu werden, muss die EU größere Anstrengungen unternehmen, um die Treibhausgasemissionen in allen Sektoren zu senken. Der Verkehrssektor spielt hier eine entscheidende Rolle. Beim Thema „Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen“ verhandeln die EU-Mitgliedstaaten über eine neue Verordnung, bei der es um Beschränkungen für Pkw geht, die mit fossilen Brennstoffen betrieben werden. Ziel ist es, die Entwicklung, Vermarktung und Verbreitung von Elektrofahrzeugen und den Ausbau einer EU-weiten Ladeinfrastruktur voranzubringen.

Die Grundlage bilden zwei echte Rechtsakte der EU: die Verordnung (EU) 2019/631 (CO₂-Emissionsnormen für Personenkraftwagen, 17. April 2019) und die Verordnung (EU) 2023/1804 (Aufbau der Infrastruktur für alternative Kraftstoffe, 13. September 2023).

Mehr dazu in Kapitel 4.2.



Einführung eines KI-Rahmens

Um eine verantwortungsvolle und nachhaltige Entwicklung künstlicher Intelligenz zu gewährleisten, hat die Europäische Kommission vorgeschlagen, einen KI-Rahmen einzuführen, mit dem die Entwicklung und die Vermarktung von KI-Produkten, die in der Europäischen Union genutzt werden, reguliert werden sollen. Gleichzeitig will die EU globale Standards für die KI-Entwicklung festlegen und sich als globales KI-Kraftzentrum etablieren. Im Mittelpunkt der Verhandlungen zwischen den Mitgliedstaaten stehen die Wahrung der Grundrechte und der Verbraucherschutz sowie die Wettbewerbsfähigkeit der Märkte, Innovation und technologische Führung.

Die Grundlage bildet die Verordnung (EU) 2024/1689 (das sogenannte KI-Gesetz, 13. Juni 2024), die von der Kommission am 21. April 2021 vorgeschlagen worden war. Die Simulation der Verhandlungen ist im Jahr 2023 angesiedelt.

Mehr dazu in Kapitel 4.3.

Bei den Themen „Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen“ und „Einführung eines KI-Rahmens“ gibt es eine Standardversion für Gruppen ohne Vorkenntnisse über die EU sowie eine Version für Fortgeschrittene mit Vorkenntnissen. Das Thema „Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode“ gibt es nur in der Standardversion.

3. Spielkonzept

Rahmenbedingungen

Das Planspiel soll den Lernenden einen Eindruck davon vermitteln, wie der Rat der EU arbeitet. Dabei soll deutlich werden, dass es – obwohl die Verhandlungen zwischen den Mitgliedstaaten oft schwierig sind – möglich ist, tragfähige Lösungen und Kompromisse zu finden.

Einerseits sollte die Simulation der Verhandlungen im Rat so realistisch wie möglich sein. Aus diesem Grund ist jeder Mitgliedstaat vertreten, egal wie viele Personen an dem Planspiel teilnehmen. Andererseits sind gewisse Vereinfachungen nötig, damit innerhalb relativ kurzer Zeit ein Kompromiss gefunden werden kann. Daher entsprechen die Interessen, die ein Land vertritt, vielleicht nicht zu 100 % seiner tatsächlichen politischen Position. Die Positionen der einzelnen Länder sind nur minimal vereinfacht wiedergegeben, sodass sie immer noch weitgehend ihren tatsächlichen Präferenzen entsprechen.

Das Spiel richtet sich an Gruppen von **20 bis 50 Personen**. Innerhalb der Gruppe kann es Unterschiede bei Alter, Hintergrund und Vorwissen geben.

Versionen

Die Versionen für Fortgeschrittene („Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen“ und „Einführung eines KI-Rahmens“) sind für Gruppen konzipiert, die Vorkenntnisse über die EU mitbringen, etwa Studierende an Hochschulen mit entsprechenden Studiengängen. Die Standardversionen sind dagegen auch für Gruppen ohne Vorkenntnisse über die EU geeignet. Der wesentliche Unterschied besteht in der Komplexität der Verhandlungspunkte und der entsprechenden Argumente.

Insgesamt (einschließlich Einführung und Auswertung) dauert das Planspiel ca. **120 Minuten**. Für die fortgeschrittene Version der „**Einführung eines KI-Rahmens**“ empfehlen wir, unbedingt mehr Zeit einzuplanen.

Komplexität verschiedener Szenarien

„Fair Fashion“	
Regulierung von CO ₂ -Emissionen (Standard)	
Regulierung von CO ₂ -Emissionen (Fortgeschrittene)	 
Einführung eines KI-Rahmens (Standard)	 
Einführung eines KI-Rahmens (Fortgeschritten)	  

Rollen

Alle Teilnehmenden erhalten eine Rolle. Vor Beginn des Spiels muss die Spielleitung je nach Anzahl der Teilnehmenden entscheiden, welche Rollen im Spiel vertreten werden sollen. Die Tabellen in den folgenden Abschnitten geben einen Überblick und Hinweise, wie die Rollen je nach Gruppengröße verteilt werden sollten.

Die Spielleitung übernimmt die Rolle des Sekretariats und berät den Vorsitz bei der Durchführung des Spiels. Im wirklichen Leben wird diese Rolle von Bediensteten des Generalsekretariats des Rates übernommen.

Das **Generalsekretariat des Rates** wird durch die Spielleitung vertreten. Die **Europäische Kommission** wird immer durch eine (einzige) Person vertreten. Sie hat bei den Verhandlungen ein Rederecht, aber kein Stimmrecht. Aufgabe der Kommission ist es, den Verordnungsvorschlag vorzustellen und den Rat bei der Kompromissfindung zu unterstützen. Auch der turnusmäßig wechselnde **Ratsvorsitz** ist im Spiel vertreten. Seine Rolle wird von einer (einzigen) Person übernommen. Ihre Aufgabe ist es, bei den Verhandlungen den Vorsitz zu führen und einen Kompromiss zwischen den Mitgliedstaaten herbeizuführen. Im wirklichen Leben sitzt diese Person neben dem Minister/der Ministerin des Mitgliedstaats, der zum Zeitpunkt des Spiels den Vorsitz innehat. Alle anderen übernehmen die Rollen von Ministerinnen und Ministern der EU-Mitgliedstaaten.

Wahl der Räumlichkeiten

Der Raum, in dem das Spiel stattfindet, sollte genügend Platz für Gruppen von bis zu 50 Personen bieten. Damit sich die Teilnehmenden mit ihrer jeweiligen Rolle identifizieren können, empfiehlt es sich, den Raum und den Verhandlungstisch so authentisch wie möglich zu gestalten, z. B. durch Tischschilder und Flaggen für die Mitgliedstaaten.

Der Tisch für die offiziellen Verhandlungen sollte am besten in der Mitte des Raums stehen. Die Ministerinnen und Minister der Mitgliedstaaten und die Vertretung der Europäischen Kommission nehmen an diesem Tisch Platz. Er sollte groß genug sein, um allen Platz zu bieten. Wird ein Land durch eine weitere Person neben dem Minister bzw. der Ministerin vertreten, so muss diese vielleicht in der zweiten Reihe sitzen. Jedoch sollte die Spielleitung den beiden Teilnehmenden nahelegen, sich während des Spiels abzuwechseln. So könnte eine Person in der ersten Runde der offiziellen Verhandlungen sprechen und die andere in der zweiten Runde.

4. Drei Szenarien – nähere Informationen



4.1 Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode

In unserer globalisierten Welt tragen viele von uns zur Ausbeutung von Arbeitskräften bei – allein dadurch, dass sie ein T-Shirt kaufen. Die Bekleidungsindustrie beschäftigt weltweit rund 60 Millionen Arbeitskräfte. 70 % davon sind Frauen, die trotz langer Arbeitstage nur sehr wenig verdienen.

Gleichzeitig schadet die Textilindustrie der Umwelt: 2016 war sie für 5 bis 10 % der weltweiten Luftverschmutzung verantwortlich. Darüber hinaus gehen 20 % der gesamten Süßwasserverschmutzung auf die Behandlung und das Färben von Textilien zurück. Auch wenn das ökologische und soziale Bewusstsein unter den EU-Bürgerinnen und -Bürgern zunimmt, liegt der Marktanteil von „Fast Fashion“ im unteren bis mittleren Preissegment bei fast 80 %. Faire Mode oder „Slow Fashion“ ist jedoch der einzige Weg, die Arbeitsbedingungen zu verbessern und die Umweltbelastung zu verringern.

Über faire Mode wird zwar derzeit viel diskutiert, doch gibt es immer noch kein einheitliches EU-weites Gütesiegel für fair produzierte Kleidung. Die Kennzeichnung fairer Mode ist derzeit ein Flickenteppich aus verschiedenen nationalen, regionalen, öffentlichen und privaten Systemen.

Weitere Informationen, auch zu den jüngsten Entwicklungen, finden Sie unter den folgenden Links:

- ◆ Europäische Kommission, Binnenmarkt, Industrie, Unternehmertum und KMU: „Textiles and clothing legislation“, https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (15.03.2019)
- ◆ Europäische Kommission: EU-Bürgerinnen und -Bürger und Entwicklungszusammenarbeit. Eurobarometer Sonderumfrage 537. <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (16/07/2025)
- ◆ Business and Human Rights Resource Centre (2018), „European textile industry and human rights due diligence: Key developments, human rights allegations & best practices“, https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (15.03.2019)

Unser Planspiel geht einen Schritt weiter. Die Kommission legt darin einen Vorschlag für eine Verordnung über die Einführung eines Gütesiegels für faire Mode vor und reagiert damit auf das wachsende Interesse der EU-Bevölkerung an nachhaltigen und fair produzierten Produkten. Den Schwerpunkt sollen Sozialstandards bilden. Nun muss der Rat „Wettbewerbsfähigkeit“ den Vorschlag im Rahmen des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens erörtern und einen gemeinsamen Standpunkt finden. Spricht sich der Rat für das Siegel aus? Welche Standards müssen die Hersteller erfüllen, um es zu erhalten?

Wir gehen davon aus, dass ein Großteil des Verordnungsentwurfs bereits von den Arbeitsgruppen und vom AStV vereinbart worden ist. Der vorliegende Vorschlag ist daher deutlich weniger komplex als in Wirklichkeit; er enthält aber zwei politisch heikle Punkte, über die die Ministerinnen und Minister beraten müssen. Für jeden Artikel gibt es drei Optionen (zum Auswählen) und die Möglichkeit, während der Verhandlungen weitere Kompromissfassungen auszuarbeiten.

Die strittigen Punkte (Spiegelstriche) sind:

Artikel 1: Soziale Mindeststandards

Das Gütesiegel für faire Mode setzt

- ◆ **hohe Sozialstandards**, die für existenzsichernde Löhne sorgen, Kinder- und Zwangsarbeit verbieten und gute, sichere Arbeitsbedingungen gewährleisten,
oder
- ◆ **mittlere Sozialstandards**, die Kinder- und Zwangsarbeit verbieten und Mindestanforderungen für Löhne und Arbeitsbedingungen garantieren,
oder
- ◆ **grundlegende Sozialstandards**, die die schlimmsten Formen von Kinderarbeit ausschließen und Zwangsarbeit verbieten.

Artikel 2: Verbindlichkeit der Kriterien

- ◆ **Strenge Maßnahmen:** Unternehmen werden dafür haftbar gemacht, die Einhaltung der Standards nachzuweisen und sich vor europäischen Gerichten zu verantworten, wenn die Standards nicht eingehalten werden.
oder
- ◆ **Moderate Maßnahmen:** Vor-Ort-Kontrollen, mit denen unabhängige Stellen überwachen, ob die Standards eingehalten werden.
oder
- ◆ **Minimalmaßnahmen:** Allgemeine Selbstverpflichtungen („Verhaltenskodex“), mit denen die Einzelhandelsunternehmen selbst Maßnahmen zur Einhaltung der Standards treffen.

Rollenverteilung

Folgende Länder bringen teilweise die gleichen Argumente vor:

Bulgarien Kroatien Rumänien	Finnland Niederlande Schweden	Belgien Dänemark Irland	Ungarn Lettland Litauen Slowakei
Zypern Frankreich Italien	Tschechien Estland Polen Slowenien	Österreich Deutschland Luxemburg	Griechenland Malta Portugal Spanien

Hinweise zur Rollenverteilung für verschiedene Gruppengrößen finden Sie in Kapitel 5.



4.2 Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen

Als Vertragspartei des Übereinkommens von Paris setzt sich die EU für die Bekämpfung des Klimawandels ein. Im Europäischen Klimagesetz hat sich die EU das Ziel gesetzt, bis 2050 klimaneutral zu werden. Das bedeutet, dass die Treibhausgasemissionen deutlich gesenkt werden müssen. Das will die EU mit dem europäischen Grünen Deal erreichen, der wichtigsten Initiative der Europäischen Kommission 2019–2024.

Für den Erfolg des Grünen Deals ist der Verkehrssektor von größter Bedeutung. Auf den Verkehr geht ein Viertel aller Treibhausgasemissionen in der EU zurück (Stand 2019). 60 % davon werden von Pkw und Motorrädern verursacht. Erfahrungsgemäß ist es schwierig, Emissionen im Verkehrssektor zu senken – zwischen 1990 und 2019 sind sie im Straßenverkehr um 28 % gestiegen.

Weitere Informationen, auch zu den jüngsten Entwicklungen, finden Sie unter den folgenden Links:

- EU-Kommission, Europäisches Klimagesetz, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (07.03.2019)
- EU-Kommission, CO₂-Emissionsnormen für Personenkraftwagen und leichte Nutzfahrzeuge, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (07.03.2025)
- Europäische Umweltagentur, Verkehr und Mobilität, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (07.03.2025)

Im Spiel geht es ausschließlich um die CO₂-Emissionen neuer Pkw. Simuliert werden die Verhandlungen über einen Vorschlag für eine Verordnung zur Verringerung der CO₂-Emissionen neuer Personenkraftwagen und den Aufbau einer Infrastruktur für Elektrofahrzeuge. Im Mittelpunkt der geplanten Verordnung stehen erstens eine Frist für die Zulassung von Fahrzeugen, die mit fossilen Brennstoffen betrieben werden, und zweitens Ladestationen auf allen Straßen in den EU-Mitgliedstaaten. Nun muss der Rat „Verkehr, Telekommunikation und Energie“ den Vorschlag im Rahmen des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens erörtern und einen gemeinsamen Standpunkt finden. Spricht sich der Rat für die Verordnung aus? Auf welche Ziele können sich die Mitgliedstaaten einigen?

Wir gehen davon aus, dass auf Ebene der Arbeitsgruppen und des AStV bereits eine Einigung über den Großteil des Verordnungsentwurfs erzielt wurde. Daher ist der Vorschlag deutlich weniger komplex als ein tatsächlicher Kommissionsvorschlag. Er enthält jedoch zwei politisch heikle Punkte, über die die Ministerinnen und Minister beraten müssen. Für jeden Artikel gibt es drei Optionen (zur Auswahl) und die Möglichkeit, während der Verhandlungen weitere Kompromissfassungen auszuarbeiten.

Strittig sind folgende (fett hervorgehobene) Punkte:

Standardversion

Artikel 1

Neuzulassungen von Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor (Benzin oder Diesel) werden schrittweise eingestellt. Ab **2030/2035/2040/2050** dürfen in der EU keine neuen Benzin- oder Dieselfahrzeuge mehr zugelassen werden.

Artikel 2

Die EU-Mitgliedstaaten **verpflichten sich/streben an**, auf allen Autobahnen ein Netz von Ladestationen für Pkw einzurichten. Der Abstand zwischen den Ladestationen darf nicht mehr als **40/60/80/100** km betragen.

Version für Fortgeschrittene

Artikel 1

- A) Neuzulassungen von Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor (Benzin oder Diesel) werden schrittweise eingestellt. Bis **2025/2027/2030** müssen **25/40/50/55/75 % der neu zugelassenen Fahrzeuge** Elektrofahrzeuge sein.
- B) Ab **2030/2035/2040/2050** dürfen in der EU keine neuen Benzin- oder Dieselfahrzeuge mehr zugelassen werden.

Artikel 2

- A) Die Mitgliedstaaten **verpflichten sich/streben an**, ein Netz von Ladestationen für Pkw einzurichten.
- B) Dieses Netz umfasst das **TEN-V-Netz/alle Autobahnen**. Innerhalb des Netzes dürfen die Ladestationen nicht mehr als **40/60/80/100** km voneinander entfernt sein.

Rollenzuweisung

Folgende Länder bringen teilweise die gleichen Argumente vor:

Malta Litauen Irland Luxemburg	Finnland Griechenland Slowenien Schweden	Österreich Belgien Niederlande Dänemark	Frankreich Deutschland Slowakei Italien
Lettland Bulgarien Rumänien Tschechien	Polen Ungarn Kroatien Zypern	Estland Portugal Spanien	–

Hinweise zur Rollenverteilung für verschiedene Gruppengrößen finden Sie in Kapitel 5.



4.3 Einführung eines KI-Rahmens

Die künstliche Intelligenz entwickelt sich schnell und bietet Lösungen für alle Bereiche des Lebens, der Wirtschaft und der Gesellschaft. Bislang wurden digitale Produkte nur durch die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), das Gesetz über digitale Dienste sowie andere Sicherheits- und Menschenrechtsrahmen wie die EU-Grundrechtecharta geregelt, in der das Recht auf Privatsphäre und Nichtdiskriminierung festgeschrieben ist. Bislang gibt es jedoch keinen rechtlichen Rahmen speziell für die Entwicklung und Vermarktung von künstlicher Intelligenz (KI).

Im Rahmen ihrer Strategie für die digitale Dekade will die EU bei künstlicher Intelligenz (KI) eine Führungsrolle übernehmen. Gleichzeitig will sie die Grundrechte und den Verbraucherschutz wahren, die Wettbewerbsfähigkeit des Marktes erhalten, Innovation ermöglichen und technologisch eine Führungsrolle übernehmen. Im Mittelpunkt der Debatte steht ein Gesetzgebungsvorschlag der Europäischen Kommission, mit dem die KI-Entwicklung in der EU reguliert werden soll. Die Verhandlungen laufen seit 2021. Weitere Informationen, auch zu den jüngsten Entwicklungen, finden Sie unter den folgenden Links:

- EU-Kommission, Europas digitale Dekade, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade> (20.04.2025)
- EU-Kommission, Europäischer Ansatz für künstliche Intelligenz, inkl. Zeitleiste zur EU-Verordnung über künstliche Intelligenz, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (20.04.2025)
- Europäische Kommission, „KI-Gesetz“, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai> (20.04.2025)
- Europäisches Parlament, KI-Gesetz: erste Regulierung der künstlichen Intelligenz, <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20230601STO93804/ki-gesetz-erste-regulierung-der-kunstlichen-intelligenz> (08.06.2023)
- Europäischer Rat, Nutzen und Risiken von KI, <https://www.consilium.europa.eu/de/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (20.04.2025)

Das Spiel ist im Jahr 2023 angesiedelt; simuliert wird die letzte Verhandlungsrunde, in der es darum geht, Einigung über eine gemeinsame EU-Verordnung über künstliche Intelligenz zu erzielen. Mehrere Aspekte wurden bereits in früheren Verhandlungen erörtert, etwa die Definition von KI-Modellen mit unannehmbarem Risiko, mit geringem Risiko bzw. ohne Risikoanwendungen und die entsprechenden Anforderungen. Strittig ist vor allem die Risikoeinstufung von KI-Anwendungen mit hohem Risiko: Soll ein auf Fähigkeiten basierender Ansatz verfolgt werden – bei dem KI-Systeme nach ihren technischen Fähigkeiten eingestuft werden – oder ein zweckorientierter Ansatz, bei dem KI als hochriskant gilt, wenn sie in bestimmten Bereichen eingesetzt wird?

In der Version für Fortgeschrittene geht es auch um die Anforderungen an Hochrisiko-KI-Systeme und die Wahl zwischen einem auf dem Vorsorgeprinzip beruhenden, strikten bzw. einem flexibleren Rahmen.

Die strittigen Punkte (Spiegelstriche) sind:

Standardversion

Artikel 1

Die EU verabschiedet einen gemeinsamen Standard für das Risikomanagement bei der Entwicklung, Vermarktung, Einfuhr und Nutzung von KI-Systemen. Diese Systeme werden nach dem jeweiligen Risikoniveau eingestuft: „kein Risiko“, „geringes Risiko“, „hohes Risiko“ oder „unannehmbares Risiko“ (siehe Anhang I). Zur Definition von „Hochrisiko“-KI-Systemen verwendet die EU

- **eine auf Fähigkeiten beruhende Risikoeinstufung: Das Risiko wird durch die technischen Fähigkeiten des Systems bestimmt.**
oder
- **eine zweckorientierte Risikoeinstufung: Das Risiko richtet sich nach der Zweckbestimmung der KI in sensiblen Bereichen.**

Auf der Grundlage dieser Risikoeinstufung müssen „Hochrisiko“-KI-Systeme vor ihrer Einführung strenge Tests durchlaufen.

Artikel 2

Die in Artikel 1 genannte Bestimmung gilt für alle KI-Systeme,

- **ohne Ausnahme.**
oder
- **ohne Ausnahme, es sei denn, das System wird als quelloffenes System entwickelt.**
und/oder
- **außer das System wird von kleinen Unternehmen oder Start-up-Unternehmen entwickelt.**
und/oder
- **außer das System wird für militärische bzw. Verteidigungszwecke entwickelt.**
und/oder
- **außer das System wird für die Bereiche nationale Sicherheit, Migration oder Grenzkontrolle entwickelt.**

Version für Fortgeschrittene

Artikel 1a

Die EU verabschiedet einen gemeinsamen Standard für das Risikomanagement bei der Entwicklung, Vermarktung, Einfuhr und Nutzung von KI-Systemen. Diese Systeme werden nach dem jeweiligen Risikoniveau eingestuft: „kein Risiko“, „geringes Risiko“, „hohes Risiko“ oder „unannehmbares Risiko“ (siehe Anhang I). Zur Definition von „Hochrisiko“-KI-Systemen verwendet die EU

- **eine auf Fähigkeiten beruhende Risikoeinstufung: Das Risiko wird durch die technischen Fähigkeiten des Systems bestimmt.**
oder
- **eine zweckorientierte Risikoeinstufung: Das Risiko richtet sich nach der Zweckbestimmung der KI in sensiblen Bereichen.**

Auf der Grundlage dieser Risikoeinstufung müssen „Hochrisiko“-KI-Systeme vor ihrer Einführung strenge Tests durchlaufen.

Artikel 1b

Bei der Entwicklung von „Hochrisiko“-KI-Systemen verfolgen die Entwickler

- **einen vorsorglichen Ansatz: Einhaltung strenger Testanforderungen.**
oder
- **einen flexiblen Ansatz: Durchführung einer Selbstbewertung des KI-Modells vor der Einführung.**

(siehe Anhang II).

Artikel 2

Die in Artikel 1 genannte Bestimmung gilt für alle KI-Systeme,

- **ohne Ausnahme.**
oder
- **ohne Ausnahme, es sei denn, das System wird als quelloffenes System entwickelt.**
und/oder
- **außer das System wird von kleinen Unternehmen oder Start-up-Unternehmen entwickelt.**
und/oder
- **außer das System wird für militärische bzw. Verteidigungszwecke entwickelt.**
und/oder
- **außer das System wird für die Bereiche nationale Sicherheit, Migration oder Grenzkontrolle entwickelt.**

Rollenverteilung

Folgende Länder bringen teilweise die gleichen Argumente vor:

Deutschland Belgien Zypern Griechenland Spanien	Frankreich Österreich Dänemark Rumänien Polen	Kroatien Italien Slowenien Niederlande
Malta Luxemburg Bulgarien Slowakei	Tschechien Estland Ungarn Lettland Litauen	Finnland Irland Schweden Portugal

5. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitung und Planung

Der Raum sollte dem Sitzplan entsprechend vorbereitet werden (siehe Abschnitt „Wahl der Räumlichkeiten“).

Außerdem brauchen Sie:

- einen PC mit Beamer
- die Rollenbeschreibungen entsprechend der jeweiligen Gruppengröße (siehe die jeweiligen Abschnitte „Rollen“). Bei weniger als 29 Teilnehmenden vertreten einige von ihnen zwei Mitgliedstaaten; sie erhalten aber nur die Rollenbeschreibung für einen der beiden Mitgliedstaaten.
- Namensschilder entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden (siehe die jeweiligen Abschnitte „Rollen“),
- Tischschilder für die Mitgliedstaaten,
- eine Tischglocke und
- einen Beutel oder Behälter für die Namensschilder.

Denken Sie auch daran, vor Beginn des Spiels

- die PowerPoint-Präsentation auf dem PC zu öffnen,
- die benötigte Anzahl an Namensschildern für die Gruppe in den Beutel oder Behälter zu legen,
- die Tischschilder auf den Verhandlungstisch zu stellen und
- die entsprechenden Rollenbeschreibungen mit der bedruckten Seite nach unten daneben zu legen.

Rollenverteilung nach Gruppengröße

Bei 29 Teilnehmenden wird jeder Mitgliedstaat durch eine Person vertreten (27 Mitgliedstaaten + EU-Kommission + Vorsitz).

Hinweis: Die Rolle des Vorsitzes und/oder der Kommission kann auch von der Spielleitung übernommen werden. Entscheiden Sie selbst, was Ihnen lieber ist bzw. in der gegebenen Situation am sinnvollsten erscheint.

Bei 30 oder mehr Teilnehmenden werden einige Mitgliedstaaten durch zwei Personen vertreten (beide in der Rolle des Ministers bzw. der Ministerin). Besteht die Gruppe beispielsweise aus 33 Teilnehmenden, werden Belgien, Deutschland, Frankreich und Österreich jeweils durch zwei Personen vertreten – jedes Land hat aber nur eine Stimme. Trotzdem sollten beide Personen in der Ministerrolle die Gelegenheit haben, sich zu äußern: So könnte z. B. eine Person in der ersten Runde der offiziellen Verhandlungen sprechen und die andere in der zweiten. Alternativ könnte eine Person den Standpunkt der Delegation zu Artikel 1 darlegen und die andere ihren Standpunkt zu Artikel 2.

Bei weniger als 29 Teilnehmenden ist es besser, dass die Spielleitung die Rolle des Vorsitzes und der Kommission übernimmt, als dass die Zahl der beteiligten Länder reduziert wird.

Bei weniger als 27 Teilnehmenden können nicht alle Mitgliedstaaten vertreten sein. Sorgen Sie für ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den Argumenten, indem Sie in den verschiedenen Gruppen, die ähnliche Standpunkte vertreten, die Anzahl der Mitgliedstaaten reduzieren.

6. Während des Spiels: Ablauf und Aufgaben der Spielleitung

Rolle der Spielleitung (Generalsekretariat des Rates)

Vergewissern Sie sich, dass alle Teilnehmenden verstanden haben, worum es bei dem Spiel geht, welche Situation simuliert wird, und welche Regeln gelten. Darüber hinaus sollten Sie den Teilnehmenden erklären, dass

- a) sie ein Spiel spielen, d. h. dass ihr Handeln keine Auswirkungen auf ihr reales Leben hat und die Interessen und Argumente ihrer Rollen nicht als ihre persönliche Meinung aufgefasst werden;
- b) das Spiel nur funktioniert und Spaß macht, wenn sich alle einbringen.

Während des Spiels übernimmt die Spielleitung die Rolle des Sekretariats und hält sich so weit wie möglich zurück. Je weniger Sie eingreifen, desto besser funktioniert das Spiel.

Trotzdem müssen Sie bereit sein, sich bei Bedarf einzuschalten. Zu ihren Aufgaben gehört es,

- Fragen zu Inhalt, Spielregeln, organisatorischen und technischen Problemen, dem Zeitplan usw. zu beantworten,
- die Spieldynamik zu beobachten und – falls nötig – in den Spielverlauf einzugreifen (z. B. durch gezielte Ansprache einzelner Personen),
- die Dynamik innerhalb der verschiedenen Gruppen im Auge zu behalten und falls nötig einzuschreiten,
- sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden „am Ball bleiben“ und nicht desillusioniert von der Politik oder vom politischen Prozess zurückbleiben (ein gut funktionierendes Planspiel sollte Interesse an der Politik wecken),
- den Zeitplan zu überwachen und die Gruppe falls nötig daran zu erinnern,
- entscheidende Aspekte des Spielverlaufs zu dokumentieren und das Verhandlungsgeschehen für die Zwecke der Auswertung zu beobachten.

Hinweis: Einige Teilnehmende könnten von der Komplexität der Verhandlungen, der großen Menge an Informationen und der Aufgabe, überzeugend zu sprechen und zu argumentieren, überfordert sein. Die Spielleitung sollte weniger selbstbewussten Teilnehmenden versichern, dass ihre Ideen und Beiträge wertvoll sind und es sich lohnt, sich einzubringen. In einem idealen Szenario unterstützen die „stärkeren“ Mitglieder eines Teams die „schwächeren“.

Phasen	Aktivitäten	Aufgaben der Spielleitung	Material und Wahl der Räumlichkeiten	Dauer
Ankunft	Die Teilnehmenden (20 bis 50 Personen) betreten den Raum. Beim Betreten nehmen sie (aus dem Beutel oder Behälter) ein Namensschild, auf dem steht, welche Rolle sie spielen und welchen Mitgliedstaat/welche Mitgliedstaaten sie vertreten. Sie nehmen am Verhandlungstisch den Platz ein, auf dem das Tischschild für ihren Mitgliedstaat steht.	Sie verteilen die Namensschilder am Eingang, wenn Sie die genaue Teilnehmerzahl bereits vorher kennen. Andernfalls verteilen Sie die Namensschilder, nachdem alle Platz genommen haben. Sie helfen den Teilnehmenden, ihre Plätze zu finden. Sie erklären, welcher Mitgliedstaat den Vorsitz innehat und wie sich die Zusammenarbeit gestaltet.	Namensschilder Verhandlungstisch mit Platz für alle Teilnehmenden in der Mitte des Raums Tischschilder zur Kennzeichnung der Mitgliedstaaten Rollenbeschreibungen (mit der bedruckten Seite nach unten) auf den entsprechenden Plätzen	Vor dem Spiel
Einleitung	Die Teilnehmenden übernehmen ihre Rollen. Sie machen sich mit dem Inhalt und dem Kontext des Planspiels vertraut. Sie informieren sich über den Zeitplan, ihre Rolle und ihre Aufgaben im Spiel.	Sie begrüßen die Teilnehmenden. Sie geben eine Einführung in das Thema und den Kontext. Sie erklären die Spielregeln, den Zeitplan und die Aufgabe, eine Rolle zu übernehmen.	Die Teilnehmenden sitzen am Tisch. Skript für die Spielleitung Leinwand PowerPoint-Präsentation	10 Minuten
Vorbereitung	Die Teilnehmenden lesen ihre Rollenbeschreibungen. Sie tauschen sich innerhalb ihres Teams über Inhalt und Strategie aus, einigen sich auf ihren Standpunkt zum Verordnungsentwurf und notieren weitere Argumente. Sie treffen sich mit Mitgliedstaaten, die ähnliche Argumente vertreten. Jeder Mitgliedstaat erarbeitet eine kurze einleitende Erklärung (max. 1 Minute), in der er seine Standpunkte zu den zwei Artikeln darlegt. Das Redeskript in den Rollenbeschreibungen kann dabei helfen. Auch die Kommission bereitet eine Erklärung vor (max. 1 Minute), in der sie ihren Vorschlag erläutert. Ein Skript hierfür ist in der Rollenbeschreibung enthalten. Der Vorsitz bereitet seine Eröffnungserklärung vor, in der er alle begrüßt. Ein Skript hierfür ist in der Rollenbeschreibung enthalten.	Sie beantworten einzelne Fragen. Sie weisen den Vorsitz ein, d.h. Sie erläutern die Aufgaben und geben Ratschläge zur Eröffnung und Leitung der offiziellen Verhandlungen und zum Herbeiführen eines Kompromisses. Sie weisen die Kommission ein, d.h. Sie erläutern die Aufgaben und geben Ratschläge zur Vorstellung und Verteidigung des Vorschlags. Sie stellen sicher, dass alle Gruppen ihre einleitenden Erklärungen ausarbeiten. Zeitmanagement	Die Teilnehmenden sitzen am Verhandlungstisch. Bei Bedarf beraten sie mit anderen Mitgliedstaaten, die ähnliche Argumente vertreten.	30 Minuten

Offizielle Verhandlungen	Die offiziellen Verhandlungen werden vom Vorsitz eröffnet (dieser sitzt neben der Delegation des Mitgliedstaats, der den Vorsitz derzeit tatsächlich innehat). Anschließend stellt die Kommission ihren Verordnungsentwurf vor. Die Mitgliedstaaten erläutern reihum in einer einminütigen Eröffnungserklärung ihren jeweiligen Standpunkt zu dem Entwurf. In der Erklärung sollen sie deutlich machen, ob sie die Standpunkte anderer Mitgliedstaaten teilen (z. B.: „Unser Standpunkt ist XYZ, er ähnelt dem Standpunkt des Mitgliedstaats X.“). Natürlich können sie auch zusätzliche Argumente vorbringen. Falls noch etwas Zeit bleibt, folgt danach eine vom Vorsitz moderierte offene Aussprache.	Sie beobachten die Spieldynamik. Sie erinnern die Teilnehmenden an den Zeitplan. Falls nötig beraten Sie den Vorsitz und andere Gruppen und beantworten einzelne Fragen.	Alle Minister und Ministerinnen und die Vertretung der Kommission nehmen am Verhandlungstisch Platz. Der Vorsitz sitzt neben der Delegation des Mitgliedstaats, der derzeit den Ratsvorsitz innehat. Tischglocke für den Vorsitz	35 Minuten
Interne Beratungen	Die Mitgliedstaaten treffen sich abseits des Verhandlungstisches zu internen Beratungen. Sie besprechen, wie die jüngste Verhandlungsrunde gelaufen ist, und beraten über mögliche Kompromisse. Der Vorsitz entwirft einen Kompromissvorschlag.	Falls nötig geben Sie Ratschläge zu möglichen Kompromissen und beraten den Vorsitz und unterstützen ihn bei der Ausarbeitung des Kompromissvorschlags.	Die Teilnehmenden kommen innerhalb des Raums zu Gruppengesprächen zusammen.	10 bis 20 Minuten
Offizielle Verhandlungen und Beschlussfassung	Die Delegierten kehren an den Verhandlungstisch zurück. Der Vorsitz stellt seinen Kompromissvorschlag vor. Die Mitgliedstaaten beraten kurz über mögliche Änderungen am Entwurf. Der Vorsitz stellt vielversprechende Kompromissvorschläge zur Abstimmung. Der gemeinsame Standpunkt des Rates gilt als angenommen, wenn mindestens 55 % der Mitgliedstaaten, die mindestens 65 % der EU-Bevölkerung vertreten, zustimmen. Idealerweise wird Einstimmigkeit angestrebt – kommt sie nicht zustande, gilt die Regel der doppelten Mehrheit.	Sie beobachten die Spieldynamik. Sie erinnern an den Zeitplan. Falls nötig beraten Sie den Vorsitz und andere Gruppen und beantworten einzelne Fragen. Falls nötig unterstützen Sie den Vorsitz bei der Durchführung der Abstimmung.	Die Teilnehmenden (Minister und Ministerinnen + Vorsitz + Kommission) sitzen am Verhandlungstisch. Die Spielleitung (in der Rolle des Sekretariats) sitzt neben dem Vorsitz. Der Vorsitz erhält den Abstimmungsrechner (auf einem Notebook oder Handy) und „beaufsichtigt“ damit die Abstimmung.	15 bis 25 Minuten

Nachbesprechung	Die Teilnehmenden legen ihre Rollen ab. Sie halten eine Rückschau auf das Spiel und vergleichen es mit der Realität. Sie erhalten die Gelegenheit, Fragen zu stellen und Feedback zu geben.	Sie stellen Fragen, z. B.: • Wie haben Sie sich in Ihrer Rolle gefühlt? • Wie wären Sie im wirklichen Leben zu einer Entscheidung gelangt? • Was haben Sie über die Arbeit des Rates gelernt? Sie arbeiten die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen dem Spiel und der Realität heraus. Sie bitten um Feedback: • Was hat Ihnen an dem Spiel gefallen? • Wie könnte man das Spiel verbessern? <i>Siehe auch themenspezifische Aspekte in Abschnitt 7.</i>		20 bis 30 Minuten
Insgesamt				120 bis 150 Minuten

7. Nach dem Spiel: Tipps für die Auswertung

Für nachhaltiges Lernen ist die Auswertung sehr wichtig. Dabei wird der Erwerb von Wissen und Kompetenzen fortgesetzt: Neue Erkenntnisse werden eingeordnet und ins Verhältnis zur Wirklichkeit gesetzt. Die Auswertung hilft den Teilnehmenden, aus ihren Rollen herauszutreten und das Erlebte zu reflektieren. Etwaige Konflikte, die während des Spiels entstanden sind, werden geklärt.

Ergebnisse und Verlauf der Verhandlungen werden beurteilt und – soweit möglich – mit vorhandenem Wissen verknüpft. Entscheidend ist, dass am Ende des Spiels alle Teilnehmenden ihre Rollen wieder ablegen. Als symbolische Geste hierfür sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Damit eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis stattfinden kann, müssen die Teilnehmenden ihre Rollen verlassen und wieder sie selbst sein.

Die Auswertung erfolgt in vier Schritten:

Intuitive Analyse

Ziel dieses Schritts ist es, dass die Teilnehmenden ihre Rollen ablegen. Diese erste Analyse des Spiels kann auch dazu dienen, Frustration oder Emotionen abzubauen. Folgende Schlüsselfragen bieten sich an:

- Wie sind Sie mit dem Spiel zurechtgekommen?
- Wie haben Sie sich in Ihrer Rolle gefühlt?

Das „Blitzlicht“ ist hier eine gute Methode: Die Spielleitung "beleuchtet" das Erlebte durch kurze mündliche Stellungnahmen der Teilnehmenden. Sie sollten zu diesem Zeitpunkt aber nicht kommentiert werden, weder von der Spielleitung noch von den anderen Teilnehmenden. Typische Antworten könnten z. B. sein:

- „Es hat Spaß gemacht, war aber anstrengend.“
- „Es war schwer, einen Kompromiss zu finden.“
- „Es war interessant zu sehen, wie politische Verhandlungen funktionieren.“

Reflexion und Distanzierung

In diesem Schritt wird der Spielverlauf analysiert. Um zu einer Einigung zu kommen, mussten die Teilnehmenden von ihren ursprünglichen Standpunkten abrücken. In der Reflexionsphase kann darüber diskutiert werden, wie weit sie dabei gehen mussten. Dies kann im Plenum oder in Gruppen geschehen. Letztere sollten aus Teilnehmenden bestehen, die im Spiel ähnliche Argumente vorgebracht haben. Schlüsselfragen wären etwa:

- Wie lässt sich der Verlauf des Spiels beschreiben? (Wie schmerzhaft waren die Kompromisse, die Sie eingehen mussten?)
- Welche Argumente waren besonders überzeugend?
- War es schwer, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum?
- Was waren die Wendepunkte im Spielverlauf?

Transfer

Hier geht es vor allem um folgende Fragen:

- Was war realistisch? Was war unrealistisch?
- Wie wären Sie im wirklichen Leben zu einer Entscheidung gekommen?
- Wie geht es nach diesen Verhandlungsergebnissen Ihrer Meinung nach weiter?

Oft werden Aspekte als unrealistisch betrachtet, die durchaus realistisch sind – wenn auch nicht auf den ersten Blick. Einige Beispiele und mögliche Antworten:

- „Im Spiel ging es viel schneller als in der echten Politik.“
Ja, natürlich. Aber auch im wirklichen Leben müssen die meisten politischen Entscheidungen unter Zeitdruck getroffen werden. Mit dem Planspiel soll vermittelt werden, dass politische Verhandlungen Druck und Einschränkungen unterliegen, dass Kompromisse gefunden werden müssen und dass die endgültigen Entscheidungen manchmal unter großem Zeitdruck getroffen werden. Vorschläge für eine

Verordnung bestehen normalerweise aus mehreren Artikeln. Im Spiel wird davon ausgegangen, dass alle anderen Artikel bereits auf Gruppen- und ASTV-Ebene vereinbart wurden. Deshalb stehen auf Ministerebene nur noch die übrigen zwei zur Beratung, bei denen es um politische Fragen geht.

- „Wir wussten nicht genug über das Thema; wir hatten keine Hintergrundinformationen.“
Im wirklichen Leben werden Experten befragt, Interessengruppen angehört und Umfragen durchgeführt. Aber letztlich geht es den meisten politisch Verantwortlichen ähnlich – es fehlt ihnen oft an Informationen.
- „Wir haben eine Rolle gespielt.“
Natürlich schlüpfen die Mitglieder des Rates nicht unbedingt in eine Rolle. Aber sie treten dort nicht als Privatpersonen mit persönlichen Meinungen auf – es gibt also durchaus Parallelen. Sie vertreten die Regierung ihres Landes und haben ein konkretes Verhandlungsmandat. Es kann gut sein, dass das Mandat nicht unbedingt ihrer persönlichen Meinung entspricht. So gesehen müssen auch sie eine Rolle spielen.

Eine schematische Darstellung des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens könnte hilfreich sein, um das fiktive Szenario mit dem tatsächlichen Verfahren zu vergleichen.

Darüber hinaus könnten thematische Fragen zur Sprache kommen:



Verordnung über ein Gütesiegel für faire Mode

- Das Thema ist fiktiv und beruht nicht auf einem tatsächlichen EU-Rechtsakt.
- Es wurden nur einige wenige Aspekte behandelt; andere wie Transport und Lieferung, ökologische Risiken, Produktsicherheitsstandards usw. wurden nicht angesprochen.

Weitere themenbezogene Fragen:

- Was halten Sie von der Fast-Fashion-Branche und deren Auswirkungen im Allgemeinen – auf die Umwelt, die Wirtschaft, die internationalen Beziehungen zu den Herkunftsländern usw.?
- Was halten Sie von einer Regulierung, die über die erörterten Aspekte hinausgeht?
- Welche anderen Argumente gibt es noch, die in der Simulation nicht vorgebracht wurden (z. B. Verknüpfung von Löhnen und Kinderarbeit mit Handelsbeziehungen; Auswirkungen auf die Umwelt; Wettbewerbsfähigkeit, Verbraucherfragen und Produktsicherheit)?



Verordnung zu CO₂-Emissionen von Personenkraftwagen

- Es ging nur um Elektrofahrzeuge, nicht um Hybridfahrzeuge.
- Es ging nur um die Ladeinfrastruktur; die Energiequellen zum Aufladen von Elektrofahrzeugen wurden nicht berücksichtigt.
- Im Jahr 2019 gab es die EU-Taxonomie noch nicht, sodass in den echten Verhandlungen auch darüber beraten wurde, ob Kernenergie als nachhaltig eingestuft werden sollte.

Weitere themenbezogene Fragen:

- In welchen Bereiche ist es Ihrer Meinung nach am einfachsten, Verordnungen zur Reduzierung der CO₂-Emissionen umzusetzen? In welchen Bereichen finden Sie, Ihre Verwandten und Ihr Freundeskreis es am einfachsten, Emissionen zu reduzieren?
- Welche Rolle sollte das menschliche Verhalten dabei spielen? Betrachten Sie den Gegensatz zwischen Menschen, die schnelle Autos fahren, und anderen, die lieber Rad fahren.



Einführung eines KI-Rahmens

- Zum Thema KI gibt es noch viele Fragen, die hier nicht gestellt werden konnten. Schauen Sie sich den endgültigen Text der KI-Verordnung an, um zusätzliche Diskussionspunkte zu finden.
- Die Beratungen über das „KI-Gesetz“ der EU dauerten mehr als drei Jahre.

Weitere themenbezogene Fragen:

- Was denken Sie über die Zukunft der KI?
- Was halten Sie von einer Regulierung der KI? Was ist wichtiger für Sie: eine Verordnung, die eine ethische und verantwortungsvolle KI-Entwicklung gewährleistet, oder eine, die einen schnellen Ausbau der KI-Kapazitäten der EU ermöglicht?
- Welche anderen Argumente gibt es noch, die in der Simulation nicht vorgebracht wurden (z. B. hat kein Land eine strengere Regulierung der KI vorgeschlagen, um Nutzerinnen und Nutzer dazu zu bringen, KI weniger zu verwenden – vielmehr sind sich alle Mitgliedstaaten einig, dass KI – bis zu einem gewissen Grad – in vielen Sektoren die Zukunft ist; die Umweltauswirkungen von KI-Systemen)?
- Was kann die Weltgemeinschaft gegen die „digitale Kluft“ tun? „Digitale Kluft“ bezieht sich auf die ungleiche Dynamik bei der Verteilung des Zugangs zu KI und den Machtverhältnissen in diesem Bereich; so haben beispielsweise arme und ältere Menschen oft weniger Zugang zu Technologie als junge Menschen in wohlhabenderen Staaten; KI-Kraftzentren besitzen große Datenmengen, die von prekär beschäftigten Arbeitskräften in armen Ländern gesammelt werden.

Auswertung

Schließlich sollten die Teilnehmenden Gelegenheit erhalten, Feedback zum Spiel selbst zu geben. Eine Möglichkeit zum Einholen anonymen Feedbacks von den einzelnen Teilnehmenden wäre ein standardisierter Fragebogen. Doch in der Regel ist es nützlicher, die Teilnehmenden zu bitten, ihre Antworten auf die folgenden Fragen aufzuschreiben.

- Was haben Sie über die Arbeit des Rates gelernt?
- Was hat Ihnen gefallen?
- Was könnte man besser machen?

Schlussbemerkungen

Verhandlungen können frustrierend sein; vor allem, wenn keine Einigung zustande kommt. Das ist durchaus realistisch – besonders, wenn eine Konfliktsituation simuliert wird, in der die beteiligten Akteure sehr unterschiedliche Interessen vertreten. Eine solche Verhandlungsdynamik zu verstehen, kann ein gutes Lernergebnis sein.

Allerdings kann gerade bei jungen Menschen eine vielleicht frustrierende Erfahrung einen negativen Eindruck von der Politik hinterlassen. Das wiederum könnte einem wichtigen Ziel von Planspielen in der politischen Bildung zuwiderlaufen, nämlich, Interesse an der Politik zu wecken. Dieses Dilemma sollte nicht ignoriert werden, sondern bei der abschließenden Auswertung zur Sprache kommen. So könnte ein realistischeres Bild entstehen, wie Politik funktioniert – nämlich als oft langwieriger und mühsamer Prozess der Kompromissfindung. Das mag anstrengend sein, ist aber immer noch besser als die meisten Alternativen.