

Dieses Dokument ist eine Überarbeitung des 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

SO

Datenschutzproblematik in vernetzten Informatiksystemen

Wer an Computer denkt, der denkt – zumindest, wenn er einen PC zu Hause hat – an Spiel und Spaß im Umgang mit einem spannenden Gerät, an Spiele, Grafikprogramme usw. Doch Computer sind nicht nur Spiel und Spaß (oder Ärger) in der freien Zeit.

Informatiksysteme werden unser alltägliches Leben prägen, Computer werden im Spiel sein, wenn wir arbeiten, im Supermarkt, Schuhgeschäft, Tabakladen, beim Bäcker oder sonst wo einkaufen, wenn wir tanken, Bücher ausleihen in der Bibliothek, uns an der Grenze ausweisen, und in vielen anderen Lebensbereichen. Jedenfalls wenn es nach dem Willen der Planer dieses Systems geht, der verantwortlichen Politiker.

Ein großes Netzwerk soll installiert werden, das jeden Haushalt, jedes Geschäft, jeden Arbeitsplatz miteinander verbindet, neben den vielen Annehmlichkeiten, die die Informatiksysteme uns bringen werden, haben sie aber auch sehr schwerwiegende Folgen. Ein sehr zentrales Problem entsteht im Umgang mit den Daten, die wir unmerklich bei jeder unserer Handlungen in der Informationsgesellschaft hinterlassen. Im Planspiel wollen wir verstehen, wie diese Probleme entstehen und wie sie mit dem technischen System zusammenhängen. Und natürlich wollen wir auch einen Eindruck davon erhalten, wie diese komplizierten Informatiksysteme arbeiten.

Maschinenlesbare Ausweise werden in der künftigen Gesellschaft zum täglichen Begleiter. So werden Sie beim täglichen Einkauf in aller Regel nicht mehr mit Bargeld bezahlen, sondern Ihren Ausweis in einen Schlitz an einem Kassenterminal stecken. Der Kassensystem, der im Gehäuse versteckt ist, stellt dann über Netze eine Verbindung zur Bank her und lässt den fälligen Betrag direkt von Ihrem Konto abbuchen. Ganz ähnlich läuft es beim Tanken eines Autos oder Rollers. In einer Polizeikontrolle werden Sie nicht mehr langwierig nach Ihren Personalien befragt, sondern Sie werden Ihren Ausweis in einen Leseschlitz eines tragbaren Erfassungsgeräts stecken. Ebenfalls über Netze wird dann eine Verbindung zum zentralen Informatiksystem der Polizei (z. B. in Wiesbaden) hergestellt, wo automatisch abgeprüft wird, ob etwas gegen Sie vorliegt. Da gibt es natürlich noch viel, viel mehr.



In unserem Planspiel müssen wir alles sehr stark vereinfachen. Sie werden einen Tag erleben, der sich im wesentlichen zwischen Supermarkt, Tankstelle und Bibliothek abspielt, wo Sie Erledigungen zu machen haben. Natürlich werden Sie nicht wirklich tanken oder einkaufen. Und es gibt auch keine Ausweislesegeräte und Informatiksysteme. Aber einige Ihrer Mitschüler werden das, was Informatiksysteme machen würden, mit Bleistift und Papier spielen. Auch nur sehr vereinfacht.

Im zweiten Teil werden Sie dann sehen und selbst erleben, was man alles mit den dabei anfallenden Daten machen kann, und welche Folgen das hat.

So, das reicht fürs erste an Erklärungen.

.....
Ihren »maschinenlesbaren Ausweis« müssen Sie bei allen Erledigungen immer vorzeigen.

Bitte unbedingt mitbringen!

.....
Arbeitsblatt

Der Text S0 wurde 1987 geschrieben.

Überlegen Sie, was von diesen Überlegungen, wie sich die Informationsgesellschaft entwickeln könnte, bis heute verwirklicht wurde.

- Notieren Sie, welche Annahmen sich bewahrheitet haben:

- Schreiben Sie auf, was sich anders entwickelt hat:

