




## M5 Digital Services Act | 5.1 Anleitung

KATEGORIE	ANALYSIEREN	135 Minuten
METHODE	Planspiel	
SOZIALFORM	  	
LERNZIEL	Arbeitsweise des Rates der EU kennenlernen	
GRUPPENGROSSE	11–36	
VORBEREITUNG MATERIALIEN	90 Minuten	
MATERIALIEN	M5.1 Anleitung M5.2 Rollenprofile M5.3 Szenario und Entwurf M5.4 Namensschilder M5.5 Tischschilder M5.6 PPP	

### Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden simulieren die Verhandlungen des Rates der EU über eine neue EU-Verordnung zur Bekämpfung von Fake News und Hate Speech (sog. Digital Services Act). Grundlage der Verhandlungen ist ein Entwurf der EU-Kommission. Der Rat legt im Rahmen eines informellen Treffens seinen Standpunkt zu diesem Entwurf fest. Dabei nehmen die Teilnehmenden die Rollen von Vertreter\_innen verschiedener EU-Mitgliedstaaten ein (Minister\_innen, ständige Vertreter\_innen, Staatssekretär\_innen usw.). Sie diskutieren den Entwurf, äußern ihre Meinung und machen Änderungsvorschläge. Schließlich stimmen sie formal über einen möglichen Kompromiss ab.

### Die Methode Planspiel

In einem Planspiel übernehmen die Teilnehmenden die Rolle politischer Akteur\_innen. Deren Interessen gilt es, während des Spiels möglichst überzeugend zu vertreten, unabhängig davon, ob sie der eigenen Meinung entsprechen oder nicht. Dieses spielerische Erleben politischer Zusammenhänge führt zu aktivem und damit nachhaltigem Lernen. Die Teilnehmenden haben Spaß am Lernen und werden so idealerweise zu einer stärkeren Auseinandersetzung mit politischen Zusammenhängen motiviert. Planspiele sind immer ein vereinfachtes Abbild der Realität. Die Komplexität realer Prozesse wird reduziert, um den Schwerpunkt auf ein bestimmtes Lernziel zu legen und um der Dauer der jeweiligen Veranstaltung, der Zahl der Teilnehmenden und anderen Rahmenbedingungen gerecht zu werden.

## Spielinhalt

Die Bekämpfung von Hate Speech und Fake News ist ein sehr aktuelles und für Jugendliche zugängliches Thema, das sie aus ihrem Alltag kennen. Das Planspiel greift dabei drei Streitpunkte aus dem Themenkomplex heraus, welche im tatsächlichen Entwicklungsprozess der europäischen Gesetzgebung diskutiert wurden.

**Artikel 1** legt fest: Wer entscheidet, welche Inhalte gelöscht werden? Gerichte können das zweifelsfrei feststellen, die Verfahren dauern aber lang. Nutzer\_innen können Inhalte melden, sie können sich aber irren. Oder soll die Einschätzung der Polizei oder von Expert\_innen gelten?

**Artikel 2** beschäftigt sich damit: Wo soll(en) die Meldestelle(n) für Beschwerden eingerichtet werden? Ist das Land der Internetfirma zuständig (bei Facebook/Meta z. B. Irland) oder das Land, in dem der bzw. die Nutzer\_in wohnt? Das Gesetz sollte überall in der EU gleich umgesetzt werden. Gleichzeitig sollte die Durchsetzung nicht zu teuer sein. Für die Nutzer\_innen sind Ansprechpartner\_innen vor Ort wichtig.

**Artikel 3** bestimmt den Zeitrahmen: Wie schnell müssen Fake News und Hate Speech entfernt werden? Einige finden, dass von Anbietern entdeckte oder von (Nutzer\_innen?) gemeldete Inhalte sofort von den Plattformen verschwinden sollen. Andere meinen, dass man Inhalte erst gründlich prüfen sollte, bevor sie entfernt werden.

Alle Themen sind Teil eines umfassenden neuen EU-Gesetzes, dem Digital Services Act, der die Sicherheits- und Haftungsbestimmungen für digitale Plattformen, Dienste und Produkte aktualisiert. Dieses Gesetz ist im November 2022 in Kraft getreten und ersetzt in Teilen die E-Commerce-Richtlinie.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie u.a. hier:

- ★ AlgorithmWatch: Ein [Leitfaden zum Inhalt und der Durchsetzung](#) des neuen Gesetzes
- ★ Das [Briefing des Wissenschaftlichen Dienst des Europäischen Parlaments](#) (nur auf Englisch)
- ★ Bundeszentrale für politische Bildung: [Der Digital Services Act und die anderen digitalpolitischen Vorhaben der EU](#)

## Ablauf

Simuliert wird eine Verhandlung im Rat der EU für Wettbewerbsfähigkeit (mit informellen und formellen Verhandlungsphasen) sowie die abschließende Abstimmung im Rat.

Der folgende Ablaufplan ist als Vorschlag zu verstehen, Sie können diesen selbstverständlich Ihren Rahmenbedingungen anpassen. Das Modul ist so strukturiert, dass es in 3 Schulstunden durchgeführt werden kann, wobei das eigentliche Spiel inkl. Kurzauswertung 90 Minuten dauert. Die Vorbereitung (45 Minuten) kann auch an einem anderen Tag erfolgen.

Wir weisen darauf hin, dass es sich bei der Dauer der einzelnen Phasen um eine Minimalangabe handelt. Wenn es die Umstände zulassen, empfehlen wir 180 Minuten für das Modul einzuplanen. So kann in den wichtigen Verhandlungsphasen und bei der Auswertung mehr Zeit eingeplant werden.

## Abstimmungsverfahren

Je nachdem, um welche Frage es geht, gelten im Rat der EU unterschiedliche Abstimmungsregeln. Über Gesetze wie in diesem Planspiel wird üblicherweise mit sog. „doppelter Mehrheit“ abgestimmt. Das bedeutet: Ein Gesetz ist angenommen, wenn 55 % der Mitgliedstaaten, die mindestens 65 % der Bevölkerungen vertreten, mit „Ja“ stimmen.

Für das Planspiel können Sie zwischen zwei Varianten wählen:

- 1) **Vereinfachte Abstimmung mit  $\frac{2}{3}$ -Mehrheit:** Bei zwölf Mitgliedstaaten braucht es also mindestens acht Länder, die für „Ja“ stimmen, damit der Vorschlag angenommen wird.
  - ★ Vorteile: Die Abstimmung geht schneller und ist einfacher zu überblicken. Verfahrensregeln beschränken nicht den Raum für Diskussionen. Es sind keine technischen Hilfsmittel nötig.
  - ★ Nachteil: Das Planspiel ist weniger realistisch, das je nach Bevölkerungsgröße unterschiedliche Stimmgewicht der Mitgliedstaaten schlägt sich nicht nieder. Bei der Auswertung sollten Sie deshalb kurz erläutern, dass dieses Abstimmungsverfahren normalerweise im Rat der EU nicht angewandt wird.
- 2) **Abstimmung mit doppelter Mehrheit:** Das Stimmgewicht der Länder ist nicht gleich, sondern bemisst sich an der jeweiligen Bevölkerung. Bei 27 Staaten müssen mindestens 15 Länder mit „Ja“ stimmen, deren Einwohner\_innen zusammen mindestens 65 % der gesamten EU-Bevölkerung ausmachen. Enthaltungen wirken wie Gegenstimmen. Um das Abstimmungsergebnis zu berechnen, nutzen die Teilnehmenden den offiziellen Abstimmungsrechner des Rates. Diesen gibt es entweder [online](https://www.consilium.europa.eu/de/council-eu/voting-system/voting-calculator/)<sup>1</sup> oder als App für mobile Geräte (Download über App Store oder Google Play).
  - ★ Vorteile: Die Abstimmung entspricht der Realität, das unterschiedliche Gewicht der Staaten wird deutlich. Die Verfahrensregeln werden eingehalten und sind so einprägsamer. Der Einsatz des Abstimmungsrechners als digitales Tool steigert die Spannung und hilft, das Spielszenario auszugestalten.
  - ★ Nachteile: Die Mehrheitsverhältnisse sind unübersichtlicher. Es besteht die Gefahr, dass Verfahrensfragen und die Berechnung des Abstimmungsergebnisses die freie Diskussion überlagern. Als Spielleitung haben sie die zusätzliche Aufgabe, die Berechnung des Abstimmungsergebnisses im Blick zu haben. Es sind technische Hilfsmittel (PC mit Internetanschluss oder mobiles Gerät mit installierter App) nötig.

Informieren Sie zu Beginn des Spiels das Generalsekretariat und die Delegation des Landes, das die EU-Ratspräsidentschaft innehat, welche Abstimmungsregel für das Spiel gilt.

---

<sup>1</sup> URL: <https://www.consilium.europa.eu/de/council-eu/voting-system/voting-calculator/>

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/Orga
10'	VORBEREITUNG	★ Einführung in die Methode Planspiel und das Szenario des Spiels		M5.6 (Folie 1–5)
10'		★ Rollenverteilung	★ TN ziehen blind Namensschild aus Tasche/Box	M5.4 M5.6 (Folie 6–13)
		★ Kurzinfo zum Rat der EU		
		★ Vorstellung des Entwurfs der Kommission		
10'		★ Erläuterung des Spielablaufs ★ Verteilung des Szenarios/Entwurfs und der Rollenprofile ★ Erklärung zur EU-Ratspräsidentschaft und zur Rolle des Generalsekretariats		M5.6 (Folie 14) M5.2 M5.3
15'		★ Beantwortung von Rückfragen ★ ggf. Hilfestellung bei der Erarbeitung eigener Argumente	★ TN lesen Szenario/Entwurf und Rollenprofile ★ TN ergänzen Argumente zu den Artikel 1 bis 3	TN in Einzelarbeit
10'	PLANSPIEL	★ Beantwortung von Rückfragen ★ Zeitmanagement ★ Briefing der Sitzungsleitung (Generalsekretariat + Vorsitz-Land) inkl. Information über Abstimmungsverfahren im Spiel	★ Austausch innerhalb der Ländergruppen: Die Delegationen treffen sich und besprechen ihr Rollenprofil. Sie legen fest, mit welcher Verhandlungsstrategie sie ihr Ziel am besten erreichen und erarbeiten gemeinsam weitere Argumente für ihre Positionen. ★ Die Delegationen verfassen ein kurzes Eröffnungsstatement mit ihren Zielen für die erste offizielle Verhandlungsrunde. ★ Generalsekretariat und EU-Ratspräsidentschaft verteilen die Aufgaben unter sich und bereiten sich auf die Sitzung vor. Sie schreiben eine kurze Begrüßungsrede.	TN in Ländergruppen

Dauer	Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/Orga
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Vorbereitung des Verhandlungstisches mit Tischschildern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Informelle Vorgespräche zwischen den Ländern: Die Länder tauschen sich über ihre unterschiedlichen Argumente aus und versuchen gemeinsame Positionen zu identifizieren.</li> </ul>	TN in Kleingruppen M5.5 Ggf. Tischglocke für Sitzungsleitung
25'	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Ggf. Beantwortung von Rückfragen</li> <li>★ Zeitmanagement</li> <li>★ Ggf. Unterstützung der Sitzungsleitung</li> <li>★ Dokumentation relevanter Ereignisse für die Auswertung</li> <li>★ Ggf. Eingriff in das Spielgeschehen, „Regieanweisungen“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Ratssitzung: Offizielle Eröffnung durch die EU-Ratspräsidentschaft. Das Generalsekretariat stellt den Vorschlag der Kommission kurz vor. Leitung der Sitzung durch das Generalsekretariat, gemeinsam mit dem Vorsitz-Land.</li> <li>★ Alle Delegationen halten ihre Eröffnungsreden. Anschließend ruft das Generalsekretariat anhand einer Redeliste nacheinander die Länder auf, um weitere Argumente vorzubringen.</li> </ul>	TN an Verhandlungstisch M5.5
15'	PLANSPIEL	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Informelle Gespräche, um Kompromisse zu finden.</li> <li>★ Vorbereitung eines Kompromisses für die Artikel 1 bis 3 durch die EU-Ratspräsidentschaft und das Generalsekretariat.</li> </ul>	TN in Kleingruppen
15'		<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Ratssitzung: Abschließende Beratung und Verhandlung.</li> <li>★ EU-Ratspräsidentschaft und Generalsekretariat stellen Kompromissvorschlag vor. Dann können alle Delegationen ihre Meinung dazu sagen. Der Vorschlag kann währenddessen laufend geändert werden.</li> </ul>	TN an Verhandlungstisch M5.5

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/Orga
5'	<b>PLANSPIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Ggf. Hilfe bei Benutzung des Abstimmungsrechners</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Die EU-Ratspräsidentschaft liest den abschließenden Vorschlag kurz vor und ruft zur Abstimmung.</li> <li>★ Ggf. Berechnung des Ergebnisses mittels Abstimmungsrechner (auf der Website des Rates am PC oder per App auf Tablet oder Smartphone)</li> <li>★ Das Ergebnis wird bekannt gegeben.</li> <li>★ Die Sitzung wird geschlossen.</li> </ul>	TN an Verhandlungstisch M5.5 Ggf. PC mit Internetanschluss und Projektor oder mobiles Gerät mit Abstimmungsrechner-App
15'	<b>AUSWERTUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Ende des Planspiels erklären, als Zeichen dessen die Namensschilder einsammeln</li> <li>★ Ausstieg aus der Rolle sicherstellen, spontane Reaktionen erfragen</li> <li>★ Analyse des Spielgeschehens</li> <li>★ Abgleich mit der Realität, Einordnung des Spielgeschehens ins ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ TN beantworten und stellen Fragen</li> </ul>	M5.6 (Folie 15 und ggf. 16)

## Tipps für die Durchführung

- ★ Haben Sie nur 135 Minuten Zeit und sind die Teilnehmenden jung, unerfahren mit der Methode Planspiel und haben geringe Vorkenntnisse zum Thema EU? Dann wählen Sie im Vorfeld zwei der drei Themen aus und lassen nur über diese diskutieren.
- ★ Jedes Spiel nimmt einen anderen Lauf. Achten Sie als Spielleitung auf das Zeitmanagement, ohne dabei zu streng zu sein. Stehen die Spieler\_innen z. B. kurz vor dem entscheidenden Durchbruch bei Thema 2, ergibt es Sinn 1 bis 2 Minuten zu überziehen.
- ★ Rollenverteilung: Die Namensschilder sind durchnummeriert. Nehmen sie die Namensschilder entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden in das Spiel auf (bei 18 Teilnehmenden also etwa die Namensschilder mit den Nummern 1 bis 18).

## Tipps für die Auswertung

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen. Die Auswertung verläuft grundsätzlich in drei Phasen:

### *(1) Intuitive Spielanalyse*

Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?

Leitfragen:

- ★ Wie ist es euch im Spiel ergangen?
- ★ Was ist passiert?
- ★ Wie habt ihr euch als Politiker\_innen gefühlt?

### *(2) Spielreflexion und Distanzierung*

Wie kann man den Spielverlauf erklären?

Leitfragen:

- ★ Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Warum?
- ★ War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Warum?
- ★ Haben ihr eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wie?
- ★ Inwiefern unterscheidet sich die Situation im Spiel von der Realität? Wie realistisch war das Setting des Spiels?
- ★ Welche Bedeutung hat der Rat der EU bei der Gesetzgebung?

### *(3) Spielkritik*

Was haben wir gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?

Leitfragen:

- ★ Was habt ihr gelernt?
- ★ Was hat euch gefallen?
- ★ Was würdet ihr am Spiel verändern?

## Vorbereitung

Idealerweise verfügen Sie über zwei möglichst nahe beieinander gelegene Räume, wobei ein Raum ein kleinerer Gruppenraum sein kann. So können sich die Delegationen während der Vorbereitung und in informellen Phasen verteilen. Auch können sich die Ratspräsidentschaft und das Generalsekretariat sich während der informellen Phase zurückziehen, um einen ersten Kompromissvorschlag zu entwickeln.



- 1 bis 3 x M5.2 Rollenprofile doppelseitig
- [Anzahl der TN] x M5.3 Szenario und Entwurf doppelseitig
- 1 x M5.4 Namensschilder einseitig
- 2 x M5.5 Tischschilder einseitig auf dickerem Papier, falls vorhanden
- 1 bis 3 x M5.6 Ablaufplan (Folie 14) zum Aushängen



- Namensschilder ausschneiden und in Namensschildhalterungen schieben, falls vorhanden
- Tischschilder knicken



- ggf. Plastikhüllen für Namensschilder



- M5.6 auf PC mit Projektor/ Whiteboard öffnen
- Ggf. Website mit Abstimmungsrechner des Rates aufrufen  
<https://www.consilium.europa.eu/de/council-eu/voting-system/voting-calculator/>
- oder App auf Tablet oder Smartphone installieren