

Nutzungsvereinbarung für Organisationen

Für die Nutzung des ChatGameLab



zwischen

- im Folgenden „Anbieter“ –

und

- im Folgenden „Einrichtung“ -

§ 1 Der Anbieter stellt der Einrichtung unentgeltlich sein Spiele-Editor **ChatGameLab** zur Verfügung, damit die Einrichtung ihn mit ihren Schüler*innen / Jugendlichen im Rahmen ihrer institutionellen Aufsicht nutzen kann.

ChatGameLab basiert auf den KI-Modellen der externen Anbieter OpenAI (ChatGPT) und Mistral (LeChat) und kann daher auch fehlerhafte, unvollständige oder ungeeignete Antworten liefern. Es besteht kein Anspruch auf inhaltliche Richtigkeit, bestimmte Ergebnisse oder pädagogische Eignung.

Die Nutzung erfolgt im Rahmen der pädagogischen Verantwortung der Einrichtung.

§ 2 Der Anbieter räumt der Einrichtung ein nicht-exklusives und zeitlich unbefristetes Nutzungsrecht ein, den Spiele-Editor für ihre Schüler*innen / Jugendlichen zu verwenden.

Die Einrichtungsleitungen erhalten Verwaltungs- und Eingriffsrechte nur innerhalb ihrer Einrichtung. Sie können für ihre Einrichtungen Workshops erstellen und die Workshopleitung einsetzen und diese innerhalb des Workshops mit Verwaltungs- und Eingriffsrechten versehen.

Die Nutzung ist ausschließlich auf die Einrichtung beschränkt. Eine Weitergabe der Zugänge an Dritte ist ohne schriftliche Genehmigung des Anbieters nicht gestattet.

Änderungen oder Weiterentwicklungen der Software sind im Rahmen der Open-Source-Lizenz zwar möglich, aber veränderte Versionen der Software fallen nicht unter diese Nutzungsvereinbarung und liegen außerhalb der Verantwortung des Anbieters.

- § 3 Die Einrichtung übernimmt die Aufsicht über minderjährige Spieler*innen. Der Anbieter erhebt keine Altersangaben von Spielern. Die Verantwortung für die Alterskontrolle liegt vollständig bei der Einrichtung. Die Einrichtung stellt sicher, dass Kinder und Jugendliche bereits vorhandene Spiele altersgerecht auswählen und selbst altersgerechte Spiele erstellen. Dabei kann die Erstellung und Einstellung von Meta-Prompts mit Jugendschutzbezug für die Einrichtung insgesamt oder speziell für einen Workshop helfen.

Öffentliche Inhalte, wie von Spielern erstellte Spiele, sollen nur unter Aufsicht oder nach Bestätigung der Einrichtung veröffentlicht werden.

- § 4 Der Anbieter erhebt im Rahmen des technisch Notwendigen Daten zur Bereitstellung des Dienstes.

Personenbezogene Daten werden dabei nur im erforderlichen Umfang verarbeitet.

Der Anbieter ist datenschutzrechtlich Verantwortlicher für den Betrieb der Plattform.

Die Einrichtung ist Verantwortliche für die Nutzung im pädagogischen Kontext, insbesondere für die Auswahl der Teilnehmenden sowie das Einholen erforderlicher Einwilligungen.

Die Einrichtung stellt sicher, dass die erforderlichen Einwilligungen der Erziehungsberechtigten für die Nutzung sowie die Verarbeitung durch externe KI-Dienste vorliegen. Ein Formulierungsvorschlag für Einwilligungserklärungen ist in der Anlage enthalten.

- § 5 Die Spieler*innen behalten die Urheberrechte an ihren selbst erstellten Inhalten. Die Einrichtung wirkt im Rahmen ihrer Aufsichtspflicht darauf hin, dass

- (a) Spieler*innen nur solche Inhalte hochladen, für die sie die Rechte besitzen,
- (b) keine personenbezogenen Daten eingegeben werden,
- (c) keine rechtswidrigen Inhalte hochgeladen werden und
- (d) die Spieler*innen den Unterschied zwischen privaten und öffentlichen Spielen verstehen.

Inhalte, die als öffentlich gekennzeichnet werden, werden unter der Lizenz CC0 (Public Domain) veröffentlicht und können von anderen Nutzer*innen verwendet, bearbeitet und weiterverbreitet werden. Die Lizenzinformationen sind abrufbar unter

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.de>

§ 6 Der Anbieter stellt technische Funktionen bereit, um nutzergenerierte Inhalte zu veröffentlichen, zu löschen oder zu melden.

§ 7 Der Anbieter reagiert reaktiv auf Meldungen problematischer Inhalte.

Die Einrichtung übernimmt die erste Aufsicht und meldet problematische Inhalte. Es erfolgt keine proaktive inhaltliche Vorabkontrolle durch den Anbieter.

§ 8 Der Anbieter haftet nicht für die Inhalte, die von den Spieler*innen erstellt werden.

Die Haftung des Anbieters ist ausgeschlossen, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt. Die Haftung für Schäden aus der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit bleibt unberührt.

Bei leicht fahrlässiger Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) ist die Haftung auf den vorhersehbaren, typischerweise eintretenden Schaden begrenzt.

Der Anbieter stellt den Dienst als Online-Angebot zur Verfügung. Ein Anspruch auf ununterbrochene Verfügbarkeit besteht nicht.

Bei technischen Störungen, Server-Ausfällen, Störungen externer KI-Dienste, API-Ausfällen oder Problemen mit API-Schlüsseln kann es passieren, dass vorhandene Spieldaten vorübergehend nicht verarbeitet oder gespielt werden können.

Der Anbieter ist berechtigt, den Dienst aus technischen, organisatorischen, sicherheitsbezogenen oder rechtlichen Gründen ganz oder teilweise zu ändern, einzuschränken oder einzustellen.

§ 9 Änderungen oder Ergänzungen dieser Vereinbarung bedürfen der Schriftform.

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung unwirksam sein, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.

Der Vereinbarung ist als Anlage ein Leitfaden für die Nutzung beigelegt.

Unterschrift Anbieter

Unterschrift Einrichtung

Anlage

Leitfaden für die Nutzung von ChatGameLab

Wer kann spielen?

Das Spiel kann von allen Altersgruppen gespielt werden. Minderjährige Spieler*innen spielen unter Aufsicht der Einrichtung. Die Einrichtung sorgt für die gegebenenfalls nötige Einwilligung der Sorgeberechtigten.

Wie wird die Privatsphäre geschützt?

Im Spiel wird keine Altersabfrage gemacht, da das Alter der Spieler*innen der Einrichtung bekannt ist und diese auf die altersgemäße Nutzung achtet. Das Spiel selbst fragt auch sonst keine personenbezogenen Daten ab. Die Spieler*innen sind von der Einrichtung dafür zu sensibilisieren, keine eigenen personenbezogenen Daten oder die personenbezogenen Daten anderer Personen einzugeben. Das System speichert ausschließlich die erstellten Spiele sowie technisch notwendige Nutzungsdaten.

Hinweis für Einwilligungserklärungen:

Für Einrichtungen kann es sinnvoll sein, bestehende Einwilligungserklärungen um einen Hinweis zur Nutzung von ChatGameLab zu ergänzen. Folgender Formulierungsvorschlag kann genutzt werden:

„Im Rahmen des Angebots wird eine KI-gestützte Anwendung genutzt. Die Teilnehmenden können diese ohne Angabe persönlicher Daten nutzen. Eingegebene Inhalte werden ausschließlich zur technischen Bereitstellung der Anwendung verarbeitet.“

Die konkrete Ausgestaltung der Einwilligung liegt in der Verantwortung der Einrichtung.

Welche Arten von Spielen gibt es?

Es können die öffentlichen Spiele benutzt werden. Es können auch eigene Spiele kreiert werden. Der Standard ist, dass die eigenen Spiele privat und unsichtbar für Dritte sind. Sollen die selbst kreierten Spiele öffentlich und damit sichtbar und spielbar für Dritte sein, muss das im Spiel aktiv ausgewählt werden und sollte nur nach Bestätigung durch die Einrichtung erfolgen.

Welchen Inhalt können die Spiele haben?

Die Themen sind grundsätzlich unbegrenzt. Aber die Inhalte dürfen nicht rechtswidrig sein, dürfen keinen personenbezogenen Daten beinhalten und müssen ohne Verstoß gegen Urheberrechte anderer selbst kreiert sein. Nicht mehr gewollte Inhalte können gelöscht werden.

Welche Daten sind bei öffentlichen Spielen sichtbar?

Öffentliche Spiele können von angemeldeten Nutzer*innen kopiert und exportiert werden. Der Export erfolgt als YAML-Datei und enthält Spiel-ID, Name, Beschreibung, Szenario, Spielbeginn, Bildstil, CSS und Statusfelder.

Was ist bei problematischen Inhalten zu tun?

Das Spiel ist fair und respektvoll zu nutzen. Problematische Inhalte können gemeldet werden. Die Einrichtung überwacht die Nutzung, insbesondere dass keine personenbezogenen Daten eingegeben werden, und kann problematische Inhalte melden.

Hinweis:

ChatGameLab basiert auf KI-Modellen, daher können Antworten fehlerhaft, unvollständig oder ungeeignet sein. Es besteht kein Anspruch auf inhaltliche Richtigkeit, bestimmte Ergebnisse oder pädagogische Eignung.