

# Neue juristische Lernsoftware (Teil 2)

Andreas Günther

## PC-Fallspiel „Zwangsvollstreckung“

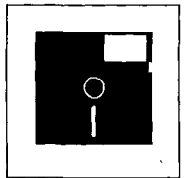
Computergestützte juristische Simulationen und Planspiele werden seit mehr als 20 Jahren als Mittel gegen die Praxisferne der universitären Ausbildung propagiert.<sup>1</sup> Der Aufwand, der für realistisch und ansprechend gestaltete computergestützte juristische Plan- und Prozeßspiele notwendig ist, erscheint jedoch immens. Die technologischen Voraussetzungen waren bisher noch nicht geschaffen oder schlicht an den juristischen Fakultäten im deutschsprachigen Raum nicht verfügbar. Ein Beispiel dafür, wie sich mit geringstmöglichem Aufwand ein einfallreiches und spannendes Lernpro-

gramm dieser Art realisieren läßt, ist das PC-Fallspiel „Zwangsvollstreckung“ von Wolfgang Brehm.<sup>2</sup> Die Software belegt insgesamt gerade einmal 160 KB auf der Festplatte und wurde mit Hilfe eines vom Programmator selber in Turbo Pascal programmierten Autorenwerkzeuges realisiert. Installation und Bedienung sind denkbar einfach und werden in einem 15 Seiten starken Handbuch sowie zu Beginn des Programms kurz erläutert.

## Adventure Game für Rechtsanwälte

Der „Spieler“ wird in die Rolle eines Rechtsanwaltes versetzt, der für seinen Mandanten ein Zahlungsurteil erstritten hat, sich aber dann mit einem ausgespro-

chen renitenten Schuldner herumschlagen muß (Abb. 1), um das Urteil zu vollstrecken und den Gesamtbetrag einzutreiben. In Form eines einfachen Textadventures muß er sich die Vollstreckungsvoraussetzungen besorgen, eine Austauschpfändung wird erfolglos durchgeführt (Abb. 2, siehe nächste Seite), anschließend zwei Forderungspfändungen, eine eidesstattliche Versicherung muß erlangt werden, Erfolg verspricht die Pfändung eines Anspruchs auf Herausgabe einer verliehenen, aber unter Eigentumsvorbehalt gekauften Sache und zum Schluß ... Nein, das wird nicht verraten. Auf diese Weise lernt der Benutzer die wichtigsten Varianten der Mobilivollstreckung wegen einer Geldforderung kennen. In den insgesamt ca. 30 Entscheidungssituationen wird von ihm in der Regel erwartet, daß er im Volltext eingibt, was als nächstes zu beantragen (z. B. Vollstreckungsklausel oder Pfändungsbeschluß) oder zu veranlassen (z. B. Zustellung) ist und bei wem bzw. durch wen dies zu erfolgen hat (z. B. Gerichtsvollzieher oder Vollstreckungsgericht). Dabei sind natürlich die Fachausdrücke zu benutzen, um dem System überhaupt die Texterkennung zu ermöglichen. Meint der Benutzer trotzdem, nicht „verstanden“ worden zu sein, was trotz recht trickreich gestalteter String-Analyse vorkommen kann, so kann er die Eingabe jederzeit wiederholen und umformulieren.



### Die Situation

Sie haben für Ihren Mandanten Josef Kohler gegen dessen Schuldner Eduard Pfeil ein Urteil beim Amtsgericht Heidelberg über 400,- DM erstritten.  
Das Urteil wurde gerade verkündet.  
Am nächsten Tag bekommen Sie von dem Schuldner einen Brief ...

Sehr geehrter Herr Rechtsanwalt!

Ich wurde zwar verurteilt, aber ich denke gar nicht daran zu bezahlen. Von mir bekommen Sie keinen Pfennig. Sie werden mir auch nicht mit Zwangsvollstreckungsmaßnahmen beikommen.

Sie nicht!

Hochachtungsvoll  
Eddi

Abb. 1: Ausgangssituation für das juristische Adventure Game

- Vgl. nur F. Haft, Elektronische Datenverarbeitung im Recht, 1970, S. 99 ff.; K. Hopt, Simulation und Planspiel in Recht und Gesetzgebung, DVR Bd. 1 (1972/73), S. 1 ff.; L. Reisinger, Planspiel und Simulation im Recht, in Winkler (Hrsg.), Rechtstheorie und Rechtsinformatik, 1975, S. 148 ff., und in letzter Zeit L. Philipps, Simulationen und Spiele als juristische Lernprogramme, in Seegers/Haft (Hrsg.), Rechtsinformatik in den achtziger Jahren (ARI Bd. 20), 1984, S. 219 ff.; ders., Juristische Lehr- und Lernsysteme, in Paul (Hrsg.), GI - 19. Jahrestagung Proceedings Bd. II (Informatik Fachberichte 223), 1989, S. 51 ff., sowie ders., Rollen und Situationen - Strafprozeßübungen auf dem Personalcomputer, in Jung/Müller-Dietz (Hrsg.), Dogmatik und Praxis des Strafverfahrens, 1989, S. 35 ff.; E. Bund, Einführung in die Rechtsinformatik, 1991, S. 283 f.
- Dem Verfasser lag die im November 1991 verfügbare Version 1.0 vor; Systemvoraussetzungen: IBM PC/XT/AT o. komp.; Lieferumfang: Handbuch und 3,5-Zoll-Diskette (5,25-Zoll-Diskette nur auf Anforderung); Preis: DM 49,-; das Programm ist in der vom Verlag C. H. Beck herausgegebenen Reihe „JuS-Disketten“ erschienen und über den Buchhandel zu beziehen.

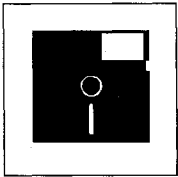


Abb. 2: Austauschpfändung

Der Gerichtsvollzieher übersendet Ihnen ein Pfändungsprotokoll, aus dem hervorgeht, daß alles gem. § 811 ZPO unpfändbar ist.

Er weist aber auf ein teures Fernsehgerät hin, das einen Wert von 1000.- DM hat. Dieses habe er - obwohl es unter § 811 ZPO falle - vorerst gepfändet. Die Pfändung werde nach 2 Wochen aufgehoben, wenn Sie keine weitere Veranlassung treffen.

\_\_\_\_\_  
Ihre Veranlassung

### Unentbehrlich: ZPO und Lehrbuch

Weiß er einmal partout nicht weiter, so kann er eine Info-Datei aufrufen. Diese Hilfe enthält jedoch nur jeweils einschlägige Literaturhinweise. Nicht nur eine Zivilprozeßordnung sollte deshalb bereitliegen, sondern auch ein Lehrbuch. Der Benutzer kann zu Beginn aus 9 Standardwerken wählen, auf welches jeweils verwiesen werden soll. Die eigentliche Vermittlung des Wissens wird somit dem Printmedium überlassen. Obwohl das Fallspiel weder auch nur einen Teil des Vollstreckungsrechts systematisch abdeckt, noch auf ein bestimmtes Lehrbuch hin konzipiert worden ist<sup>3</sup>, kann diese begleitende Lektüre zumindest teilweise zu einer aktiven Erarbeitung der Grundzüge des Zwangsvollstreckungsverfahrens führen.

### Mandant droht mit Mandatsentzug

Der Benutzer erhält entweder eine direkte Antwort auf seine Eingaben in Form von verschiedenen Kommentaren (zum Teil bissig, z. B. „Armer Mandant“, „Keine gute Idee ...“, oder

positiv, „Sie verstehen etwas vom Vollstreckungsrecht“) oder ein indirektes Feedback (z. B. Zustellung einer Drittwiderspruchsklage gem. § 771 ZPO, wenn eine gepfändete, aber bereits vorher sicherungsübereignete Sache nicht freigegeben wird) (Abb. 3). Spätestens zum Schluß merkt er, ob alle Möglichkeiten ausgeschöpft wurden, wenn der geschuldete Betrag entweder ganz oder aber nur zum Teil eingetrieben wurde. Da man jederzeit beliebig weit im Spielablauf „zurückblättern“ kann (was sich insbesondere dann empfiehlt, wenn ein Rauswurf aus dem Programm droht, weil einem der Mandant das Mandat wegen Unfähigkeit entziehen will), kann man verschiedene Wege ausprobieren, ohne immer wieder von vorne anfangen zu müssen.

So einleuchtend auch die Idee des Verweises auf ein Lehrbuch ist, die „Auslagerung“ der direkten Wissensvermittlung zugunsten des reinen Spielcharakters erfolgt hier etwas zu konsequent. Die eine oder andere vertiefende Anmerkung wäre wünschenswert, man möchte nicht wegen jeder Kleinigkeit im Lehrbuch blättern. Auf diese Weise ließe sich auch die Antwortevaluation etwas transparenter gestalten, und das Programm würde an einigen Stellen weniger spröde und sprunghaft wirken. Als besonders nachteilig empfand es der Rezensent, daß das Programm

nahezu frei von Verweisen auf die einschlägigen ZPO-Vorschriften gehalten wurde. Diese soll der Benutzer natürlich zunächst selbst suchen (und finden), zumindest bei der Antwortbeurteilung durch das Programm hätte der eine oder andere Verweis auf den Gesetzestext aber einen zusätzlichen Bestätigungseffekt.

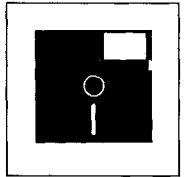
### Der Lernerfolg

Insgesamt stellt sich zweifellos ein Lernerfolg ein: Ein Benutzer wird z. B. nie vergessen, daß Zustellungs- und Pfändungsauftrag zusammen an den Gerichtsvollzieher erteilt werden können. Läßt er als Anwalt im Spiel lediglich einen Zustellungsauftrag und nicht gleichzeitig einen Pfändungsauftrag schreiben, so kündigt prompt die eigene Sekretärin mit der Begründung, es schade ihrem Ruf, für einen so umständlichen Anwalt zu arbeiten. Auf der anderen Seite ist nicht zu verkennen, daß das Programm durchweg lediglich an der Oberfläche bleibt: Es wird beispielsweise an entsprechender Stelle nicht einmal auf die mit der Pfändung eines Anwartschaftsrechts verbundenen Streitfragen hingewiesen. Mehr als eine Anregung zu eigenverantwortlicher, aktiver Suche nach Antworten auf aufgeworfene Fragen kann und will ein solches „Spielprogramm“ aber auch nicht sein.

### „Preis-Leistungs- Verhältnis“

Die Auszeichnung des Programms durch die Akademische Software-Kooperation (ASK) im Rahmen des Deutschen Hochschul-Software-Preises 1990 mit einer Urkunde als eine anerken-

<sup>3</sup> Eine solche vielversprechende Kombination von Lehrbuch und einem auf dieses abgestimmtem Trainingsprogramm ist vom Verlag C. H. Beck seit längerem angekündigt für das Lehrbuch Strafrecht. Allgemeiner Teil von F. Haft (s. Vorwort zur 4. Auflage, 1990).



nenswerte Leistung, die „im Hinblick auf didaktische, inhaltliche, fachliche und programmiertechnische Gesichtspunkte einen wesentlichen Beitrag für eine bessere Studentenausbildung“<sup>4</sup> im Fachbereich Rechtswissenschaften darstellt, war unter Berücksichtigung der Pionierleistung des Programmautors und des Spielwizes der Software durchaus gerechtfertigt. Nicht gerechtfertigt ist allerdings – nicht zuletzt im Vergleich zu den sehr viel umfangreicheren Produkten von AS – der für den studentischen Geldbeutel zu hoch angesetzte Preis. Die Bitte im Handbuch, von dem Programm keine Raubkopien zu erstellen, hat nur dann eine Chance, in Studentenkreisen ernst genommen zu werden, wenn das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.

### Der Wunsch nach mehr ...

Trotz der hier zum Teil geäußerten Kritik wünscht man sich zweifellos mehr computergestützte juristische Lernprogramme; dies rechtfertigt es überhaupt nur, so eingehend zu rezensieren. Zukunftsweisende Ansätze verlangen Kritik, und der verstärkte Einsatz des Computers als didaktisches Hilfsmittel neben den herkömmlichen Lehr- und Lernmethoden ist überfällig. Die hier vorgestellten Programme können stellvertretend für drei prinzipiell unterschiedliche Arten juristischer Individual-Lernsoftware stehen: Datenbank- bzw. Lernorganisationssoftware, tutorielle Lernprogramme und Simulationen/Planspiele. Technisch ist heute sicher in allen drei als es

der Badischen Bank	Klage	Klägerin
Josef Kohler	gegen	Beklagter
wegen Intervention nach § 771 ZPO In der mündliche Verhandlung werden wir den		
Antrag		
stellen:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Zwangsvollstreckung des Beklagten in den Fernseher Marke Sinus (DR II 320-88 GerVollzieher Greif) wird für unzulässig erklärt.</li> <li>2. Der Beklagte trägt die Kosten des Rechtsstreits.</li> <li>3. Das Urteil ist vorläufig vollstreckbar.</li> </ol>		
Begründung		
Der Beklagte hat durch seinen Rechtsanwalt einen Fernseher bei seinem Schuldner Eduard Pfeil pfänden lassen, der im Eigentum der Klägerin steht.		
Beweis: Sicherungsübereignungsantrag.		

Kategorien schon mehr möglich, die Programme demonstrieren: Stichwort „Multimedia“. Es kann aber nicht genug gelobt werden, daß Juristen sich überhaupt der Mühsal unterziehen, mit der Entwicklung individueller Lernhilfen Erfahrungen im Bereich des computerunterstützten Lernens zu sammeln. Nur auf diese Weise werden wir wiederum in die Lage versetzt, unsere Ansprüche an Technologie und Informatik zu formulieren.

### Preispolitik und Raubkopie

Ihr Augenmerk werden aber die Verlage in Zukunft darauf richten müssen, in Vertriebs- und Preisgestaltung unter Berücksichtigung von Marktstruktur und Produktakzeptanz eine vernünftige Balance zwischen Anreiz zur Entwicklung neuer Programme

und Abnehmerinteressen zu finden. Bald wird auf fast jedem Schreibtisch ein Computer stehen; der studentische Marktteilnehmer reagiert jedoch sensibel auf falsche Preisgestaltung und kopiert trotz inzwischen gestiegenem Unrechtsbewußtsein im Zweifelsfall immer noch hemmungslos.

Über die Effektivität und einen objektiv nachweisbaren Nutzen des didaktischen Computereinsatzes in der Rechtswissenschaft sind bislang kaum systematische und repräsentative Erhebungen veröffentlicht worden;<sup>5</sup> eine empirische Erfassung stößt auf mancherlei Schwierigkeiten. Die Antwort auf die Frage, ob und inwieweit didaktische, lerntheoretische, mnemotechnische oder motivationspsychologische Gesichtspunkte den Einsatz des Computers tatsächlich zwingend erscheinen lassen, bleibt daher künftigen Untersuchungen vorbehalten.

Abb. 3: Zustellung einer Drittwiderspruchsklage

<sup>4</sup> So die Broschüre „Deutscher Hochschul-Software-Preis 1990“ der ASK, c/o Universität Karlsruhe.

<sup>5</sup> Auch in dieser Hinsicht ist man in den USA schon etwas weiter; s. nur R. Burris, CALI Studies of the Effectiveness of the Exercises as Supplementary Aids for Learning Law, in Burris/Engeler/Haft/Jones (Hrsg.), Computer-Assisted Legal Instruction (NMIR Bd. 5), 1989, S. 53 ff.