



Grundgesetz für Androiden
für die Bundesrepublik Deutschland



Bundeszentrale für politische Bildung

Dustin Sherman

HfK Bremen

Digitale Medien BA

SS 2017

DM.B-MW-12 Zukunftsmedien im Film und in der Theorie

Dozent Alan Shapiro

Grundgesetz für Androiden

für die Bundesrepublik Deutschland

Stand: Oktober 2017

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Kann man künstliche Intelligenz messen?	2
Was bedeutet künstliche Intelligenz?	3
Wie kann künstliche Intelligenz geschaffen werden?	4
Das Werk	5
Zusammenhang	6
Inspiration	8
2001: Odyssee im Weltraum (1968)	9
Blade Runner (1982)	9
Ex Machina (2015)	10
Ich, der Roboter - Isaac Asimov (1950)	11
Star Trek - The Next Generation (1987) - Staffel 2 Episode 9 - Wem gehört Data?	13
Westworld (2016)	13
Futurama (1999)	15
Vision	16
Chronik	17
Situation	19
Grundgesetz für Androiden	20
Info	34

Einführung

Der Drang und die Idee eine künstliche Intelligenz mit eigenem Bewusstsein zu schaffen ist wohl annähernd so alt wie der moderne Mensch selbst. Seit dem wir uns unserer selbst bewusst wurden, versuchen wir über verschiedenste Verfahren oder in verschiedensten Fiktionen ein uns ähnliches Geschöpf zu erschaffen. Angefangen bei der Schöpfungsgeschichte der Bibel, in welcher Gott den Menschen als Ebenbild seiner selbst schafft, über Paracelsus Plan der Erschaffung eines Homunkulus in ‚De natura rerum‘ aus dem 16. Jahrhundert, bis hin zu Mary Shelleys Roman Frankenstein aus dem Jahre 1818, welcher von der Erschaffung eines künstlichen Menschen handelt.

Mitte des 20. Jahrhunderts begannen Wissenschaftler schließlich sich mit der Frage auseinander zu setzen wie und ob künstliche Intelligenz geschaffen werden kann, was genau sie bedeutet und wie man diese messen kann.

Kann man künstliche Intelligenz messen?

Oft kommt heute dabei der nach seinem Erschaffer benannte Turing-Test (auch das Imitationsspiel) zur Sprache.

Dieser Test sieht vor dass ein Beobachter einer Maschine und einem echten Menschen verschiedenste Fragen stellt und anschließend aussagt welcher Proband menschlich und welcher eine Maschine ist. Kann er dies nicht deutlich aussagen, gilt der Test als bestanden. Viele Kritiker dieses Tests behaupten jedoch dass dieser nicht ausreichend sei um eine Maschine als künstliche Intelligenz zu definieren. Deshalb wurden weitere Tests definiert wie der Lovelace-Test und der Metzinger-Test. Erster untersucht ob eine Maschine über kreative Eigenschaften verfügt und aus ihr vorgegebenen Informationen beispielsweise eine Kurzgeschichte erstellen kann. Der Metzinger-Test hingegen testet ob eine Maschine mit eigenen Argumenten behaupten kann dass sie über ein Bewusstsein verfügt.

Was bedeutet künstliche Intelligenz?

All diese Tests hadern aber mit einem grundlegendem Problem der künstlichen Intelligenz, nämlich dass eben diese nicht definiert ist. Dies resultiert aus der Komplexität des Begriffs bzw. des menschlichen Gehirns und menschlicher Intelligenz. Der deutsche Informatiker Wolfgang Wahlster unterscheidet die menschliche Intelligenz hierfür in vier verschiedene Bereiche um sie

mit künstlicher Intelligenz zu vergleichen: die kognitive Intelligenz, die sensomotorische Intelligenz, die emotionale Intelligenz und die soziale Intelligenz. In der kognitiven Intelligenz sind Maschinen dem Menschen bereits überlegen wie durch den Schachcomputer DeepBlue oder auch dem Programm AlphaGo hinlänglich belegt wurde. Die zweite Disziplin lässt sich schwerer bewerten, zwar verfügen verschiedenste Maschinen bereits über deutlich bessere Sensorik als Menschen, jedoch kann der Mensch seine Sinneseindrücke kombinieren. In der emotionalen und sozialen Intelligenz schlägt der Mensch die Maschine deutlich, jedoch machen Wissenschaftler gerade im Feld der emotionalen Intelligenz große Fortschritte.

Wie kann künstliche Intelligenz geschaffen werden?

Aktuell ist das wohl interessanteste Feld der künstlichen Intelligenz das maschinelle Lernen. Hierbei werden einem Programm nur Rahmenbedingungen vorgegeben und Informationen zur Verfügung gestellt. Anhand dieser Informationen beginnt das Programm zu lernen, Schlüsse zu ziehen und schlussendlich das Gelernte auch anzuwenden. Man spricht hierbei auch von einem neuronalen Netz welches sich selber neue Algorithmen aneignen kann und

so in der Lage ist sein Programm anzupassen, zu erweitern und zu verbessern.

Mit dem Aufkommen dieser Programme, Maschinen und Thematiken wie selbstfahrende Fahrzeuge stellt sich natürlich auch die Frage der Rechtslage. Baut ein selbstfahrendes Auto einen Unfall, wer haftet im Anschluss? Der Erbauer des Fahrzeuges, der Fahrzeughalter oder gar das Fahrzeug selbst? Wie kann eine Maschine bzw. ein künstliches Bewusstsein zur Verantwortung gezogen oder gar bestraft werden?

Das Werk

Diese Arbeit soll einerseits ein mögliches Gedanken-Szenario für die Zukunft aufwerfen mit den dazu gehörigen Fragen dieser Zeit. Antworten darauf gibt es viele, wovon diese Arbeit eine mögliche darstellt. Sie maßt sich jedoch nicht an zu behaupten sie sei die Richtige, dafür ist die Thematik teilweise noch nicht hinreichend geklärt oder erforscht. Und Fragen nach dem Bewusstsein werden wohl auch noch lange ungeklärt bleiben. Andererseits sollen mit diesem Werk auch verschiedene Fragen aufgeworfen und die Suche nach deren Antwort angeregt

werden. Inwieweit eine dem Menschen nachempfundene und in ihren Fähigkeiten sehr ähnliche Maschine sich von eben diesem noch unterscheidet? Ob die Erschaffung einer solchen Maschine überhaupt erstrebenswert ist? Aber auch was unser Denken auszeichnet und uns noch immer von einer künstlichen Intelligenz bzw. Bewusstsein unterscheidet.

Zusammenhang

Dieses Werk entstand im Zuge des Studiums ‚Digitale Medien‘ an der Hochschule für Künste, genauer im Kurs ‚Zukunftsmedien im Film und in der Theorie‘. Dozent war der amerikanische Sciencefiction und Medientheoretiker Alan Shapiro.

Inspiration

Wie eingangs beschrieben ist die Idee der Erschaffung einer menschenähnlichen Intelligenz bzw. eines menschenähnlichen Wesens schon so alt wie der moderne Mensch selbst. Und obwohl die Prämisse immer dieselbe ist sind die Herangehensweisen in den verschiedenen Erzählungen sehr unterschiedlich. Einige Beispiele stellen die Erschaffung einer künstlichen Intelligenz als Gefahr dar, so zum Beispiel in dem Action-Film ‚Terminator‘ aus dem Jahr 1984 oder ‚Matrix‘ aus dem Jahr 1999. Beide Filme zeigen den Kampf der Menschheit in der Zukunft gegen Roboter mit künstlicher Intelligenz. In anderen Erzählungen arbeiten künstliche Intelligenzen in Kooperation mit Menschen oder anderen Wesen. So ist der Androide ‚Data‘ aus Star Trek - Die nächste Generation ein vollwertiges Mitglied einer Raumschiffsbesatzung und die Roboter C-3PO und R2-D2 aus Star Wars fungieren als Assistenten gegenüber nicht mechanischen Wesen. Für dieses Werk relevante Inspirationsquellen bieten dabei eher Erzählungen wie die letzteren in welchen Menschen oder intelligente Wesen in Kooperation mit künstlichen Intelligenzen leben und arbeiten.

2001: Odyssee im Weltraum (1968)

Das Science-Fiction Epos von Stanley Kubrick gilt bis heute als Meilenstein des Genres. Der Film setzte quasi in allen Bereichen neue Standards. Für dieses Werk relevant gestaltet sich der dritte Part der Handlung, der Flug der Discovery zum Jupiter. Der dabei an Bord verbaute Computer mit dem Namen HAL 9000 gilt als modernste, künstliche Intelligenz die der Besatzung assistieren soll. Nach einer Fehlfunktion beginnt er jedoch die Crew als Bedrohung wahrzunehmen und versucht radikal seine eigene Existenz zu schützen. Interessant hierbei ist, dass HAL nicht nur über eine künstliche Intelligenz verfügt sondern auch über ein Bewusstsein und einen damit verbundenen Selbsterhaltungstrieb. Ob HAL auch über Gefühlsempfindungen wie Angst verfügt oder diese nur aus strategischen Gründen vorspielt bleibt unklar, bietet jedoch in beiden Fällen spannende Fragestellungen die es zu untersuchen gilt.

Blade Runner (1982)

Der mittlerweile als Kultklassiker geltende Film von Ridley Scott nach dem Roman ‚Träumen Androiden von

elektrischen Schafen?' von Philip K. Dick beschäftigt sich mit menschenähnlichen Androiden welche auf der Erde verboten sind und von sogenannten Blade Runnern ausgeschaltet bzw. in den Ruhestand versetzt werden. Dabei wirft der Film verschiedene ethische Fragestellungen und einige interessante Theorien bezüglich künstlicher Intelligenz auf. Zum einen ergibt sich die Frage inwieweit Menschen und dem Menschen ähnliche Androiden unterschieden werden können? So lautet das Motto der Tyrell Corporation, welche Androiden entwickelt und herstellt, „more human than human“. Auch wird in der fiktiven Zukunft der sogenannte Voight-Kampff-Test verwendet um Androiden von Menschen zu unterscheiden, ganz im Gegensatz zu den eingangs erwähnten aktuellen Tests die genau das gegenteilige Ziel erreichen wollen. Auch die bis heute nicht geklärte Frage ob der Hauptcharakter Deckard ebenfalls ein Android ist, wirft viele neue Facetten auf den Film und seine Thematik.

Ex Machina (2015)

Das Regiedebüt des Drehbuchautors Alex Garland handelt von dem Internet-Millionär Nathan der in seiner abgeschiedenen gelegenen Villa an der Erstellung einer künst-

lichen Intelligenz in Form des Androiden Ava arbeitet. Um diese zu testen lädt er sich den Entwickler Caleb ein. Im Laufe des Films stellt sich heraus, dass Ava den Test durchschaut und an einem Fluchtplan arbeitet. Vor allem der Test der künstlichen Intelligenz, ein erweiterter Turing-Test ist, gibt einen guten Einblick wie Bewusstsein gemessen werden kann. Und auch Nathans Umgang mit seinen Androiden wirft die Frage auf wie mit bewussten Intelligenzen ethisch korrekt umgegangen werden soll.

Ich, der Roboter - Isaac Asimov (1950)

Der Roman des russischen Autors erzählt neun lose zusammenhängende Kurzgeschichten die von der Entwicklung der Roboter in der Zukunft handelt. Besonders interessant sind dabei die Robotergesetze und die damit verbundene Priorisierung. Die ursprünglich drei, später vier Gesetze lauten:

Das nullte Gesetz

Ein Roboter darf der Menschheit keinen Schaden zufügen oder durch Untätigkeit zulassen, dass der Menschheit Schaden zugefügt wird.

Das erste Gesetz

Ein Roboter darf einem menschlichen Wesen keinen Schaden zufügen oder durch Untätigkeit zulassen, dass einem menschlichen Wesen Schaden zugefügt wird, es sei denn, die würde das nullte Gesetz der Robotik verletzen.

Das zweite Gesetz

Ein Roboter muss dem ihm von einem menschlichen Wesen gegebene Befehl gehorchen, es sei denn, dies würde das nullte oder das erste Gesetz der Robotik verletzen.

Das dritte Gesetz

Ein Roboter muss seine Existenz beschützen, es sei denn, dies würde das nullte, das erste oder das zweite Gesetz der Robotik verletzen.

Obwohl schon 1950 also vor den ersten technischen Umsetzungen künstlicher Intelligenz liefert Isaac Asimov eine nachvollziehbare Zukunftsvision zum Thema Robotik und künstliche Intelligenz. Dabei spielt vor allem das Zusammenspiel der Gesetze der Robotik und die künstliche Intelligenz im Umgang mit menschlichen Wesen eine relevante Rolle die spannende Fragestellungen liefert.

Star Trek - The Next Generation (1987) - Staffel 2 Episode 9 - Wem gehört Data?

Die 1989 erstmals ausgestrahlte Episode mit dem deutschen Titel ‚Wem gehört Data?‘ befasst sich mit der Frage über welche Rechte der Android Data verfügt. In der Science-Fiction-Serie ist Data ein künstlich konstruierter Android der mit einem weiteren verschollenem Exemplar der einzige seiner Art ist. Im englischen Original heißt die Episode ‚The measure of a man‘ übersetzt ‚Der Wert eines Menschen‘ oder aber auch ‚Das Maß eines Menschen‘. Beides trifft den Inhalt der Episode deutlich besser, denn sie befasst sich damit was einen Menschen und der damit verbundene Anspruch auf Rechte ausmacht.

Westworld (2016)

Die grundsätzliche Handlung von Westworld basiert auf dem gleichnamigen Film aus dem Jahr 1973. In einer nicht näher bestimmten Zukunft lockt der Freizeitpark Westworld seine Besucher mit einer authentischen Westernwelt bevölkert mit Robotern, sogenannten Hosts welche entsprechend ihrer Situation über eine künstliche Intelligenz verfügen. Die Besucher genießen die Freiheit mit

diesen Hosts umzugehen und zu tun und lassen wie ihnen beliebt. Die Serie liefert interessante Fragestellungen im Bereich der Definition von künstlicher Intelligenz und der ethisch korrekten Behandlung von künstlichen Intelligenzen. Zu ersteren stellt sich die Frage wie beispielsweise vorbestimmte Handlungen ein künstliches Bewusstsein definieren. Schließt der radikale Determinismus künstliche Intelligenz aus oder stellt sich diese Frage schon davor und zwar ob unsere eigene Intelligenz und/oder sogar das komplette Universum deterministisch sind. Des Weiteren befasst sich Westworld mit der ethisch korrekten Behandlung von Androiden. Gibt es überhaupt ethisch unkorrekte Verhaltensweisen gegenüber vom Menschen geschaffenen künstlichen Intelligenzen die über Empfindungen und Gefühle verfügen? Dürfen sich diese gegen ein solches Verhalten wehren? Und wenn ja bis zu welchem Grad? Die Serie beantwortet diese Fragen mehr oder weniger durch die erzählerische Handlung, bietet aber genug Freiraum für eigene Gedankenexperimente und ethische Dilemma.

Futurama (1999)

Die von den Machern der ‚Simpsons‘ kreierte Zeichentrickserie handelt von dem Durchschnittstypen Philip Fry der durch einen Unfall im New York des Jahres 3001 landet. Abgesehen davon dass die Serie viele interessante Ideen für eine mögliche Zukunft liefert, ist es das Zusammenleben von Robotern, Menschen und Außerirdischen welches für diese Arbeit inspirierend war. Die Roboter besitzen nicht die selben Rechte wie Menschen, verfügen aber über eine eigene Persönlichkeit, schließen Freundschaften, gehen Alltagsbeschäftigungen nach und handeln sogar kriminell. Dieses Zusammenleben und Verhalten spiegelt wieder, dass die Roboter über ein Bewusstsein verfügen und auch der Umgang der Menschen mit ihnen und umgekehrt stellt interessante Aspekte dar.

Vision

Um das Vorhandensein eines Grundgesetzes für künstliches Bewusstsein begründen zu können, müssen erst ein mal die Umstände erläutert werden die in einer fiktive Zukunft vorherrschen. Hierfür dienen auch die verschiedenen eben aufgelisteten Werke, welche als Inspirationsquelle dienlich waren. Da eine detaillierte Erzählung der Ereignisse den Rahmen des Projekts sprengen und den Fokus falsch legen würde, folgt nun eine stichpunktartige Chronologie, die beginnend bei real geschehenen Ereignissen Mitte des 20. Jahrhunderts beginnt und schließlich in die Zukunft und damit Fiktion übergeht. Klar ist dass hierbei eine von vielen möglichen Zukunftsvisionen dargestellt wird, deren Anspruch aber trotzdem ein hohes Maß an Realität beinhaltet.

Chronik

- 1956 Der Begriff ‚Künstliche Intelligenz‘ wird auf der Dartmouth-Konferenz eingeführt
- 1966 Der Chatroboter ‚ELIZA‘ von Joseph Weizenbaum kann textbasierte Gespräche mit Menschen führen und menschenähnliche Antworten geben
- 1979 Das Backgammon-Programm BKG 9.8 von Hans Berliner schlägt den Weltmeister Luigi Villa
- 1997 Der Schachcomputer Deep Blue von IBM schlägt den Schachweltmeister Garri Kasparow mit 2,5:3,5
- 2009 ‚WolframAlpha‘ geht als erste semantische Suchmaschine online, welche direkte Fragestellungen beantworten kann
- 2011 Die Firma Apple veröffentlicht ‚Siri‘, ein intelligentes Assistenzprogramm welches per Spracherkennung gesteuert wird
- 2012 Das self-driving car der Firma Google erhält in Nevada in den USA eine Straßenzulassung
- 2015 Alpha-Go, ein Programm von Google für das chinesische Brettspiel Go, schlägt den mehrfachen Europameister Fan Hui

- 2019 Das Programm ‚RNT‘ welches von Studenten der Stanford University entwickelt wurde setzt neue Maßstäbe in Spracherkennung und -wiedergabe
- 2020 Tesla und Google bringen mit dem ‚Tesla SD‘ ein autonom fahrendes Fahrzeug serienmäßig auf den Markt
- 2021 Der Chatroboter ‚MELISSA‘ von IBM besteht neben dem Turing-Test auch verschiedene andere Tests und gilt als erster intelligenter menschlich anmutender Gesprächspartner
- 2024 Die Firma IBM bringt mit dem intelligenten Chatroboter ‚MELISSA 2.0‘ ein Programm auf den Markt welches fortan von Firmen für Kundenhotlines genutzt wird
- 2030 Der chinesische Rechencomputer ‚Archimedes III‘ verfügt über mehr Rechenkraft als das durchschnittliche menschliche Gehirn
- 2033 Androiden werden in Servicebereichen erlaubt woraufhin McDonalds die ersten Filialen eröffnet welche komplett von autonomen Androiden betrieben werden

Situation

Menschenähnliche Androiden sind in den Alltag der Industrienationen eingezogen. Dabei sind sie von echten Menschen auf den ersten Blick nur schwer zu unterscheiden und bieten somit eine große Reichweite an Anwendungsfällen. So werden Androiden im Service- und Verkaufsbereich eingesetzt, aber auch beispielsweise im Rotlicht-Milieu verwendet. Ihre Intelligenz ist dabei auf ihre jeweiligen Anwendungsbereich begrenzt, verfügt jedoch auch über Fähigkeiten wie Lernvermögen und eine Form von Gefühlen. Androiden gehen keinem normalen Lebenslauf wie Menschen nach, ihr Ziel ist es den Menschen zu dienen und deren Wünsche entsprechend der Situation optimal zu erfüllen. Allerdings sind sie sich ihrer Existenz und der der Welt um sie herum bewusst, in dem Maße ähnlich wie es ein Mensch sein kann. Dementsprechend wird ihr Handeln auch autark und nicht zentral gesteuert.

Grundgesetz für Androiden

Dieses Grundgesetz behandelt die Rechte und Pflichten von intelligenten Androiden. Darunter fallen alle autarken künstlichen Intelligenzen, welche über eine physische dem Menschen ähnliche Erscheinung verfügen und sich ihrer selbst bewusst sind.

Artikel 1

[Status innerhalb der Gesellschaft]

- §1 (1) Ein Android ist dem Menschen unterstellt. Sein rechtlicher Status ist somit zwischen dem eines Menschen und dem eines Wirbeltieres einzuordnen.
- §1 (2) Ein Android steht immer unter der Gewalt seines menschlichen Besitzers, welcher mit diesem im Rahmen der Gesetzeslage umgehen darf.

Artikel 2

[Befehlsgehorsam]

- §2 (1) Ein Android hat den Befehlen eines Menschen immer Folge zu leisten.
- §2 (2) Außer er würde damit einem anderen Menschen schaden.
- §2 (3) Außer er würde sich damit selbst schaden ohne einen sichtbaren Nutzen zu erzielen.

Artikel 3

[Anwendung von körperlicher Gewalt gegenüber Menschen]

- §3 (1) Ein Android ist dem Menschen unterstellt. Sein rechtlicher Status ist somit zwischen dem eines Menschen und dem eines Wirbeltieres einzuordnen.
- §3 (2) Ein Android steht immer unter der Gewalt seines menschlichen Besitzers, welcher mit diesem im Rahmen der Gesetzeslage umgehen darf.
- §3 (2) a) In diesem Fall darf der Android nur körperliche Gewalt anwenden die reparable Schäden an diesem Menschen verursachen.
- §3 (2) b) Ausgenommen von dieser Regelung sind Androiden die im Sicherheitsbereich tätig sind, welche ein spezielles Training unterlaufen haben. Das Nähere regelt ein Bundesgesetz.
- §3 (3) Die Beurteilung ob eine Anwendung von Gewalt gerechtfertigt ist, unterliegt akut der Ethik-Einheit des Androiden, im weiteren aber der Auffassung eines Gerichts.

Artikel 4

[Anwendung von Gewalt gegenüber Wirbelwesen]

- §4 Ein Android darf einem lebenden Wirbelwesen kein Schaden zufügen oder es töten ohne einen sichtbaren Nutzen zu erzielen.
- §4 a) Ein sichtbarer Nutzen kann der Schutz eines Menschen sein.
- §4 b) Ein sichtbarer Nutzen kann das humane Töten eines Tieres zu Nahrungsmittelzwecken sein.
- §4 c) Ein sichtbarer Nutzen kann das humane Töten eines Tieres zum eigenen Selbstschutz z.B. bei Krankheit im Alter sein. Das Nähere regelt ein Bundesgesetz.

Artikel 5

[Anwendung von Gewalt gegenüber Androiden]

- §5 (1) Einem Androiden darf keine Gewalt ohne sichtbaren Nutzen angetan werden.
- §5 (1) a) Ein sichtbarer Nutzen kann das Verhindern einer illegalen Handlung oder einer Gewalttat sein.

§5 (2) Gewisse Berufsfelder von Androiden erlauben eine reparable Gewaltanwendung gegenüber Androiden. Das Nähere regelt ein Bundesgesetz.

Artikel 6

[Manipulation]

§6 Ein Android darf nicht gegen den Willen seines Besitzers manipuliert werden. Dies schließt gewaltfreie Manipulation mit ein.

§6 a) Dieses Gesetz kann in der Folge einer illegalen Handlung eines Androiden auf Antrag umgangen werden um Gründe und Ursachen für die Handlungen des Androiden zu finden. Diese Anwendung ist erst nach Vollendung des Prozess und der somit vorhandenen Klärung der Sachlage gestattet.

Artikel 7

[Arbeitsbedingungen]

§7 (1) Androiden dürfen entsprechend ihres Anwe-

dungsbereichs unter den dort für Androiden geltenden Arbeitsbedingungen arbeiten. Dieses Gesetz darf nur auf Beschluss des Bundestages und durch Absegnung des Bundesgerichtshofes aufgrund einer entsprechenden Notsituation abgeändert werden.

- §7 (2) Die Arbeitszeiten von Androiden beinhalten im Regelfall 14 Stunden pro Tag an 7 Tagen die Woche. Außerhalb dieser Zeiten genießt ein Android entsprechend der Gesetzeslage (s. Artikel 10, Artikel 11) Bewegungs- und Handlungsfreiheit.
- §7 (3) Die Arbeitsbedingungen von Androiden müssen sich im Rahmen der Gesetzeslage (s. Artikel 4, Artikel 5, Artikel 6) bewegen. Dadurch darf ein Android durch seine Arbeitstätigkeit keinen kalkulierbaren Gefahren ausgesetzt werden.

Artikel 8

[Arbeitsvergütung]

- §8 Ein Android erhält für Arbeitsleistungen eine mit dem Arbeitgeber vereinbarte entsprechen-

de Vergütung. Diese Vergütung darf sich nur innerhalb eines bestimmten Rahmens bewegen. Minimal ein Drittel der normalen Sozialleistungen für einen arbeitslosen Menschen, maximal ein Viertel des monatlichen Mindestlohns eines Menschen.

Artikel 9

[Arbeitspflicht]

§9 (1) Ein Android muss in jedem Fall arbeiten.

§9 (2) Einen Antrag auf Arbeitsverweigerung kann mit detaillierter Aufführung der Gründe an die entsprechende Behörde gestellt werden. Bei Ablehnung entsprechender Anträge muss seitens der jeweiligen Behörde eine ausreichende Begründung geliefert werden.

Artikel 10

[Freiheit außerhalb der Arbeitszeiten]

§10 (1) Außerhalb der gesetzlich geregelten Arbeitszeiten (s. Artikel 7) darf ein Android sich

entsprechend der Gesetzlage (s. Artikel 11) frei bewegen und seine Freizeit gestalten wie er möchte.

- §10 (2) Es ist von Seiten des Androiden sicherzustellen, dass er außerhalb der Arbeitszeiten dafür Sorge trägt ausreichend Energie wiederherzustellen um seinen Arbeitstätigkeiten nach zu kommen.

Artikel 11

[Bewegungsfreiheit]

- §11 (1) Ein Android genießt außerhalb seiner Arbeitszeiten (s. Artikel 7) eingeschränkte Bewegungsfreiheit.
- §11 (2) Die Bewegungsfreiheit ist auf Gebiete nahe seines Arbeits- und Wohnstandorts beschränkt. Die Größe dieser Gebiete definiert sich durch die Sicherstellung, dass ein Android rechtzeitig zu seiner Arbeitstätigkeit erscheinen kann und seinen Wohnort zur Wiederherstellung seiner Energie außerhalb der Arbeitszeiten rechtzeitig und ausreichend aufsuchen kann.

- §11 (3) Per Gesetz beschlossene Gebiete, welche für Androiden verboten sind, müssen von Androiden unter allen Umständen gemieden werden. Dieses Gesetz darf nur auf Beschluss des Bundestages und durch Absegnung des Bundesgerichtshofes aufgrund einer entsprechenden Notsituation abgeändert oder aufgehoben werden.
- §11 (4) Läden und Lokalitäten sowie Veranstaltungsorte dürfen auf Antrag des Betreibers ebenfalls als androidenfreie Gebiete deklariert werden. Das Nähere regelt ein Bundesgesetz.

Artikel 12

[Mitbestimmungsrechte]

- §12 (1) Androiden dürfen auf eigene Initiative Einwände oder Änderungswünsche einbringen zu der von ihnen betreffenden Gesetzeslage. Diese Einwände oder Änderungswünsche müssen gesetzlich angehört werden, es besteht jedoch kein Zwang diesen in irgendeiner Form Folge zu leisten. Bei Ablehnung entsprechender Anträge muss seitens der Bundesregierung

oder der jeweiligen Behörde eine ausreichende Begründung geliefert werden.

- §12 (2) Androiden dürfen Anträge auf Abstimmungen gewisser Einwände oder Änderungswünsche einreichen. Diesen Anträgen ist nicht zwingend Folge zu leisten. Bei Ablehnung entsprechender Anträge muss jedoch seitens der Bundesregierung oder der jeweiligen Behörde eine ausreichende Begründung geliefert werden. Der Ausgang dieser Abstimmungen hat keine gesetzliche Relevanz und dient nur zur Darstellung eines Meinungsbildes.

Artikel 13

[Versammlungsfreiheit]

- §13 Androiden dürfen Anträge auf Versammlungen zum Zwecke einer Meinungsäußerung stellen.
- §13 a) Diesen Versammlungen darf nur unter Ankündigung des Themas und nur wenn dieses Thema nicht verfassungswidrig ist statt gegeben werden.

- §13 b) Eine Versammlung darf niemals die Anzahl von 10.000 Androiden zeitgleich überschreiten.
- §13 c) Der entsprechende Ort darf auf Antrag frei gewählt werden. Diesem Antrag muss nicht statt gegeben werden, sollte dieser abgelehnt werden, muss die entsprechende Behörde einen Alternativvorschlag bringen.

Artikel 14

[Unverletzlichkeit des Wohnraums]

- §14 (1) Der Wohnraum eines Androiden steht immer im Besitz eines Menschen und kann niemals in den Besitz des Androiden übergehen. Dieser Wohnraum muss sich in einem entsprechenden Gebäudekomplex befinden der den Anforderungen zur Wiederherstellung der Energie und der Wartung von Androiden entsprechend ausgestattet ist.
- §14 (2) Der Wohnraum muss sich in einem Gebäudekomplex befinden in welchem nur Androiden wohnhaft sind und keine Menschen wohnen.
- §14 (3) Ein Android darf sich seinen Wohnraum ent-

sprechend der Vertragsvereinbarungen des Besitzers und der Gesetzeslage selbst gestalten.

- §14 (4) Der Wohnraum eines Androiden darf diesem per Beschluss entzogen werden, sollte eine entsprechende Notwendigkeit besteht. Ist dies der Fall muss dafür Sorge getragen werden, dass akut entsprechender Ersatz für den Wohnraum bereit gestellt wird.

Artikel 15

[Eigentum von Androiden]

- §15 (1) Ein Android darf sich mit seiner Arbeitsvergütung entsprechende materielle Besitztümer erwerben.
- §15 (2) Ein Verkäufer hat die Freiheit zu bestimmen welche oder ob er Güter an Androiden verkaufen möchte. Diese Entscheidung kann auf Antrag eines Androiden angefochten werden.
- §15 (3) Bestimmte Güter dürfen unter keinen Umständen an Androiden verkauft werden. Das Nähere regelt ein Bundesgesetz.

Artikel 16

[Einschränkung der Handlungsfreiheit von Androiden]

§16 Bei gesetzlichen Vergehen im Rahmen eines kleineren Deliktes eines Androiden kann dessen Bewegungsfreiheit eingeschränkt werden. Dies beinhaltet Maßnahmen zur örtlichen Einschränkung auf den Arbeitsplatz, den Arbeitsweg und den Wohnraum sowie Überwachungsmaßnahmen.

Artikel 17

[Abschaltung von Androiden]

§17 (1) Bei gesetzlichen Vergehen im Rahmen eines größeren Deliktes wird nach Nachweis der Schuld durch einen gerichtlicher Prozess eine Abschaltung eines Androiden vorgenommen. Je nach Sachlage wird auch Artikel 6 außer Kraft gesetzt (s. Artikel 6).

§17 (2) Die Strafe in Folge eines größeren Deliktes kann nicht in eine Freiheitsstrafe umgewandelt werden.

Info

Dustin Sherman
dustinsherman.de

Digitale Medien
digitalmedia-bremen.de/

Hochschule für Künste Bremen
hfk-bremen.de/

Alan Shapiro
en.wikipedia.org/wiki/Alan_N._Shapiro

Deutsche Nationalhymne



Ei - nig - keit und Recht und Frei - heit für das deut - sche Va - ter - land!
Da - nach lasst uns al - le stre - ben, brü - der - lich mit Herz und Hand!



Ei - nig - keit und Recht und Frei - heit sind des Glü - ckes Un - ter - pfand:



Blüh im Glan - ze die - ses Glü - ckes, blü - he, deut - sches Va - ter - land!