

Nutzungsbedingungen

Stand: 11.12.2025

§1 REGISTRIERUNG, IDENTIFIKATION UND EXISTENZVERIFIKATION

- 1.1 Die Registrierung erfolgt unentgeltlich, jedoch nicht frei von metaphysischen Kosten, kognitiver Verwirrung oder potenziellen Einbußen an Lebensfreude infolge des Lesens dieser Bedingungen.
- 1.2 Jede Person hat bei Anmeldung nicht nur ihren realweltlich anerkannten Namen anzugeben, sondern auch sämtliche Namensreste, vergessene Kindheits-Nicknames und alle Online-Identitäten, die sie jemals in irgendeinem Spiel genutzt hat.
- 1.3 Erziehungsberechtigte müssen bestätigen, dass sie existieren, existiert haben oder voraussichtlich existieren werden.
- 1.4 Passwörter müssen mindestens 64 Zeichen, zwei zufällige Geräusche, eine halbe lateinische Phrase, eine selbst erfundene Hieroglyphe und ein nicht sprachlich ausdrückbares Konzept enthalten.

§2 ZUGANG ZU KURSRAÜMEN UND DIDAKTISCHEN DIMENSIONEN

- 2.1 Zugangsrechte werden von Lehrkräften gemäß geheimen, pädagogisch-metaphysischen Kriterien vergeben.
- 2.2 Der Zugang kann jederzeit entzogen, verschenkt, zufällig neu verteilt oder im Rahmen eines pädagogischen Experiments vervielfacht werden.

§3 INHALTE, VERHALTEN UND DIGITALE GRUNDSÄTZE

- 3.1 Handlungen, die unter dem Nutzernamen erfolgen, gelten als vollständig gewollt, gewünscht, intendiert oder verschlafen abgesegnet.
- 3.2 Inhalte dürfen nichts Illegales, Halblegales, moralisch Fragwürdiges, existenziell Sinnloses oder übermäßig Sinnvolles enthalten.
- 3.3 Sarkasmus ist zu vermeiden, außer er wird nicht erkannt.
- 3.4 Emojis unterliegen dem Dreistufigen Emoji-Abwägungsprotokoll (DEAP-87).
- 3.5 Capslock gilt als digitales Geschrei und wird wie physisches Geschrei behandelt.

§4 VIDEOKONFERENZEN UND VISUELLE SELBSTKONTROLLE

- 4.1 Die Teilnahme erfordert Anwesenheit, Abwesenheit oder einen Zwischenzustand.
- 4.2 Aufnahmen jeglicher Art — visuell, auditiv, telepathisch oder vibrierend — sind verboten, es sei denn, sie finden nicht statt.
- 4.3 Hintergrundgeräusche sind erlaubt, sofern sie vollkommen unerklärlich sind.
- 4.4 „Ich hatte WLAN-Probleme“ ist als offizielle Ersatzbegründung anerkannt.

§5 GEISTIGES EIGENTUM UND GEDANKENFRÜCHTE

- 5.1 Sämtliche Materialien sind Eigentum der Cloud, der Wolke, des Nebels und aller atmosphärisch verwandten Wetterphänomene.
- 5.2 Nutzung außerhalb der Cloud ist verboten, sofern sie stattfindet, bemerkt wird oder erkennbar kopiert wurde.
- 5.3 Nutzende stimmen zu, dass ihre Werke im Kurs genutzt, umgenutzt, übernutzt oder missverstanden werden dürfen.
- 5.4 Das ist alles ein Prank.

§6 DATENVOLUMEN, SYSTEMLAST UND DIGITALE BESITZVERHÄLTNISSE

- 6.1 Das Hochladen unnötig großer Dateien gilt als digitales Hochstapeln.
- 6.2 Admins dürfen jederzeit Dateien löschen, die zu groß, zu klein, zu mittelgroß oder existenzphilosophisch zweifelhaft sind.
- 6.3 Löschungen müssen nicht angekündigt werden, dürfen aber pantomimisch nachgestellt werden.
- 6.4 Dateien, die größer sind als der Enthusiasmus einer Montagmorgen-Klasse, sind unerlaubt.
- 6.5 Speicherplatz ist ein metaphysisches Konzept und folgt keiner klassischen Logik.
- 6.6 Backups erfolgen nur dann, wenn niemand sie benötigt.
- 6.7 Der Informatik-Kurs der Q1 darf ihre Daten schulintern speichern und analysieren.

§7 MANIPULATION, SYSTEMVERÄNDERUNG UND DIGITALE ZAUBEREI

- 7.1 Jede Manipulation ist verboten, jede Nicht-Manipulation ebenfalls, sofern sie wie Manipulation wirkt.
- 7.2 Gedanken über mögliche Manipulation gelten als Versuchsdelikt.
- 7.3 Der Versuch, etwas „nur auszuprobieren“, zählt als vollendeter Systemangriff nach dem Pädagogikgesetzbuch §404.

§8 AUSSCHLUSS VON DER NUTZUNG

- 8.1 Ausschlüsse erfolgen spontan, zufällig oder abhängig von der Laune des Systems.
- 8.2 Wiederaufnahmen erfolgen, wenn der Mond günstig steht oder die Lehrkraft Kaffee konsumiert hat.
- 8.3 Ausgeschlossene gelten als Mitglieder der exklusiven Gruppe der Ausgeschlossenen.

§9 GARANTIE UND GEWÄHRLEISTUNG

- 9.1 Es wird keinerlei Funktionalität garantiert.
- 9.2 Sollte etwas funktionieren, ist dies ein kosmischer Zufall, der nicht reproduzierbar ist.

§10 HAFTUNG UND SCHULDZUWEISUNGEN

- 10.1 Die Plattform haftet für nichts.
- 10.2 Nutzer haften für alles.
- 10.3 Lehrkräfte haften situativ, selektiv und niemals freiwillig.
- 10.4 Höhere Gewalt umfasst Serverabstürze, schlechte Noten, überfüllte Busse, spontane Mathe-Tests und jegliche Form von Montag.

§11 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- 11.1 Jede ungültige Regel bleibt gültig, soweit sie ungültig ist.
- 11.2 Dieses Dokument ist länger als notwendig und kürzer als beabsichtigt.
- 11.3 Wer es vollständig liest, erhält automatisch eine digitale Tapferkeitsmedaille.