

Dokumentation des MA-Seminars „We the people – Demokratie spielend gestalten“ Frühjahrssemester 2016

Angeboten im Rahmen des Instituts für Politikwissenschaft und dem Doctoral Program for Democracy Studies, Universität Zürich

Konzeption und Lehrauftrag Dr. Rebecca Welge und Dr. Saskia Ruth.

Datengrundlage für Dokumentation

Evaluationsformate	mündliche und schriftliche Evaluation am Seminarende (nachträglich anonymisiert), Ergebnisbericht Lehrveranstaltungsbeurteilung FS2016 (schriftlicher Onlinefragebogen, anonym), Fotodokumentation.
Zeitraum	Frühjahrssemester 2016
TeilnehmerInnen	Studierende im Master der Universität Zürich (Wahlpflicht-/Wahlveranstaltung)

Zusammenfassung Seminarinhalte

Das Seminar „**We the people – Demokratie spielend gestalten**“ nähert sich dem Thema der Demokratiequalität aus einer spielerischen Perspektive. Das Ziel des Seminars ist es gemeinsam ein Brettspiel zu entwickeln, das sowohl die Kernelemente der Demokratie als auch ihre Zielkonflikte abbildet.

Das Seminar verbindet Erkenntnisse darüber, dass sich aktive Beteiligung positiv auf den Lernerfolg von Studierenden auswirkt und eine effiziente Lernumgebung gestaltet werden kann in welcher theoretische Expertise mit praktischer Umsetzung kombiniert werden kann. Erstens kann das Outcome des Seminars – ein Brettspiel zum Thema Demokratie – für aktive Lehr-Lernprozesse verwendet werden. Zweitens ist die Erarbeitung und Herstellung der Spielelemente welche zum Brettspiel führen, für die Studenten eine aktive Lernform.

Inhalt Dokument

I. Rückmeldung der Teilnehmenden am Seminarende	2
II. Ergebnisbericht Lehrveranstaltungsbeurteilung FS2016.....	5
IV. Syllabus des Seminars	11
V. Fotodokumentation	15

I. Rückmeldung der Teilnehmenden am Seminarende

Evaluationsformat	Evaluation am Ende des Seminars (nachträglich anonymisiert)
Evaluationsperiode	Seminar
Teilnahme	13 Personen nahmen an der Evaluation teil.

I.1 Genannte Aspekte in der mündlichen Abschlussrunde (nachträglich anonymisiert)

- Das Seminar war gut und ganz anders als viele Seminare
- spannendes Seminar, stark engagierte Dozentinnen
- Perspektive Demokratiemodelle neu gedacht
- Grundidee mal etwas anderes zu machen finde ich sehr gut, wäre schön früher in Spielentwicklung einzusteigen
- konnten uns in diesem Seminar wirklich einbringen, nicht nur vorgegeben
- sehe ich ganz ähnlich, wir hatten grosse Freiheiten uns wirklich einzubringen, spannend ein Seminar dieser Art zu haben
- hätte gerne noch mehr Theorie gehabt
- Spieltechnische Sachen fand ich sehr interessant, spiele auch gerne Spiele, war interessant zu sehen wie sich das von Anfang an entwickelt
- Sehr interaktives Seminar, Platz für kreative Beiträge, eigene Ideen konnten gut eingebracht werden, durch Seminar als Gruppe sehr zusammen gewachsen
- war mal was ganz anderes, gute Abwechslung von gewöhnlichen Veranstaltungen
- ein sehr gutes Seminar, Dozierende mit viel Engagement & Spass, gut organisiert
- könnte als App umgesetzt werden
- alternative Lehrmethoden auf Uni-Ebene spannend eingesetzt
- super beeindruckt, gute Berücksichtigung komplexer theoretischer Debatten

I.2 schriftliches Feedback (anonym)

Folgende Aspekte wurden von den TeilnehmerInnen am Ende des Seminars genannt auf die Frage was ihnen **besonders gut gefallen** hat:

- sehr motivierende Dozentinnen – hat viel Spass gemacht / trotz on-the-go Thematik interessant & gut strukturiert – die Studenten wurden über den aktuellen Stand im Seminar oder per E-Mail informiert (Standortbestimmung)
- Engagement der Seminarleitung / Kreativität & neue Perspektiven & Verständnis von Demokratiemodellen
- Enormes Engagement der Dozentinnen / Die Grundidee (Entwicklung eines Lernspiels im Rahmen eines Seminars)
- Interaktive und dynamische Sitzungen / man merkte den riesigen Aufwand der für das Seminar betrieben wurde
- Sehr interaktiv / vielseitig mit thematischer Tiefe
- Gute Abwechslung zu anderen Seminaren / Viel Zusammenarbeit mit anderen Menschen / Gruppen → deliberative Kultur
- Erfrischende neue Art eines Seminars / die Leistungsnachweise waren gut verteilt
- Kreativität: man konnte die eigenen Ideen sehr gut einbringen & konnte so „wirkungsvoll“ sein / Interaktion stark & lebendiges Seminar
- Als Student hatte man viel Raum zur Mitgestaltung / mal eine neue Seminarstruktur, nicht das typische „Referat in der Mitte, Arbeit schreiben am Ende“
- Sehr interessantes Seminar, weil viel Kreativität und Interaktion gefordert wurde / Das

Resultat: Ich finde wir sind schon sehr weit gekommen mit der Entwicklung des Spiels

- Die Sitzungen waren jeweils abwechslungsreich, interessant und aktiv / die Ideen der Studierenden wurden aufgenommen und im Spiel umgesetzt
- Sehr lebendiger Unterricht / Spielentwicklung vor allem der konkreteren Aspekte
- Spielentwicklung / abwechselnder & dynamischer Unterricht

Folgende Aspekte wurden von den TeilnehmerInnen am Ende des Seminars genannt auf die Frage was sie **anders machen** würden:

- wenn möglich etwas früher spezifische Anforderungen zu den einzelnen Leistungsnachweisen kommunizieren / knappe Zeitberechnung – gewisse Gruppen-Arbeiten (Diskussionen) wurde ein unrealistischer Zeitrahmen gegeben
- eventuell Spielentwicklung und Demokratieverständnis nicht so stark voneinander trennen, stärker miteinander verbinden. Man könnte sich überlegen schon in den ersten Sitzungen von den Grundideen des Spiels zu sprechen oder die Einleitung für politische Spiele an den Anfang des Seminars zu stellen (oder während der Spielentwicklung noch stärker die inhaltlichen Aspekte herausarbeiten).
- Eigene Vorstellung von Beginn an klarer kommunizieren (Wer ist das Zielpublikum? Was sind die Lehrziele des Spiels? Welche Eigenschaften des Spiels stehen schon relativ fest?) / Gruppenarbeiten wenn möglich in kleineren Gruppen
- Praktisch alles über die Foren / weniger Leistungsnachweise (oder Punkte anstatt 10% Sachen)
- Ich weiss nicht ob das gemacht wurde, aber falls nicht, dann finde ich, man müsste unbedingt eine Liste der verschiedenen Ideen machen, die in den Foren gebracht wurden. Denn da ist meiner Meinung nach ein Meer an Ideen und es wäre schade, wenn diese verloren gingen.
- Gruppeneinteilungen früher vollziehen, damit man sich in den Sitzungen schon organisieren kann / Aufgaben etwas klarer stellen
- Weniger Material generieren, ausdrucken, lieber noch mehr in die Tiefe gehen / Ich bin nicht 100% überzeugt, dass die vier Modelle die geeigneten Spider sind
- Bewertungsraster sollten klarer im Voraus kommuniziert werden. Nicht alle Rückmeldungen waren nachvollziehbar. / weniger Theorie, mehr Spielentwurf
- Mehr Fokus auf Inhalt legen, in diesem Fall mehr Schwerpunkte auf Demokratiemodelle o.ä., beispielsweise was haben spezifische Länder für (Misch-)Modelle? / Nutzung des Forums überdenken
- Organisatorisch: Gruppenarbeit mit Forumsbeiträgen würde ich anders machen und vorgeben z.B. dass sich die Gruppen treffen sollen um dann gemeinsam einen Beitrag zu machen / Ansonsten fällt mir nichts Negatives ein!
- Die Gruppen waren teilweise fast zu gross, was die Diskussion & Organisation erschwerte. Wenn möglich deshalb die Aufgaben weiter runterbrechen und auf kleinere Gruppen verteilen / die Gruppen wenn möglich früher über die Aufgaben / Abgabedaten informieren, damit die Organisation innerhalb der Gruppe erleichtert wird
- Inputteil ein bisschen kürzen oder parallel zu Spielentwicklung
- Mehr Input vom Spielberater zulassen, seine Redezeit war etwas kurz / mehr Zufall im Spiel zulassen für den Fun-Faktor

Folgende Aspekte wurden von den TeilnehmerInnen am Ende des Seminars genannt auf die Frage was aus ihrer Sicht die **interessantesten Aspekte sind, die sie aus dem Seminar mitnehmen**:

- Auseinandersetzung zwischen verschiedenen Demokratiemodellen /-definitionen / Mechanismen hinter Spielentwicklung
- Vertieftes Verständnis & Interesse an verschiedenen Demokratiemodellen / Gruppenkoordination & -kommunikation (soft skills)
- Entwicklung spannender Spielmechanismen / Verknüpfung von Spielmechanismen mit

Inhalten

- Sich mit Spielmechaniken aus der Sicht des Erschaffers auseinanderzusetzen / das Lehre nicht nur Frontalunterricht sein muss
- Ich war mir vor diesem Seminar nicht bewusst wie schwierig und komplex nur schon die Definition von Demokratie ist / Ich fand die Interaktionen und die Spiderdiagramme sehr interessant und konnte viel lernen & mein Verständnis von Demokratie vertiefen
- Den Zusammenhang und Widerspruch von Demokratiemodellen faktisch festzuhalten / trotz Gruppengröße war ein gutes Zusammenspiel möglich
- Spielmechanismen interessieren mich, ich hatte bisher aber kaum Kenntnisse darin / qualitative Demokratiemessung (Demokratiebarometer)
- Es gibt verschiedene Sichtweisen auf Demokratie und so auch unterschiedliche Arten Demokratie auszudifferenzieren / Spiele basieren auf Mechanismen, die zum Inhalt passen. Es ist sehr interessant zu lernen wie ein Spiel entsteht.
- 4 Demokratiemodelle / verschiedene Formen und Diskussionen der Demokratie
- Der Entwicklungsschritt: von Theorie zum Spiel – sehr spannend wie ein „wissenschaftliches“ Spiel entsteht / Art der Unterrichtsgestaltung: sehr gute Leistung von euch (Rebecca und Saskia), sehr positiv, freundlich und mit Freude, ich kam sehr gerne ins Seminar auch wenn es vielleicht nicht immer den Anschein machte.
- Zu lernen wie ein Spiel überhaupt aufgebaut ist, welche Ideen und Mechanismen dahinterstecken / Ideen und Meinungen der anderen Studenten zu hören, an die ich selbst nicht gedacht hätte
- Spielmechanismen und an was man alles denken muss
- Information: Grundlagen der Demokratie / als „Spieleliebhaber“: konzeptionelle Beschäftigung mit Spielen

II. schriftlicher Fragebogen (externe Lehrveranstaltungsbeurteilung)

Universität Zürich, Lehrveranstaltungsbeurteilung

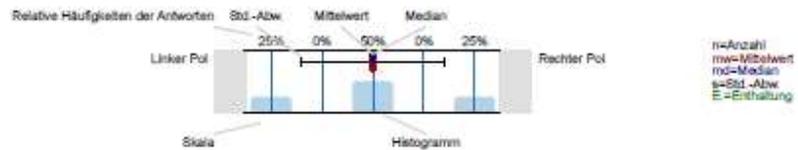
Seminar: 'We the people' - Demokratie spielend gestalten (Seminar), FS 2016

Saskia Pauline Ruth Rebecca Welge
Erfasste Fragebögen: 14

Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

Legende

Frage**text**



Persönliche Angaben/Angaben zum Studium

Geschlecht



Ich besuche die Veranstaltung im...



Ich besuche die Veranstaltung als...

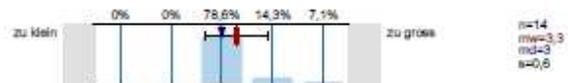


Ich befinde mich in der Studienphase...

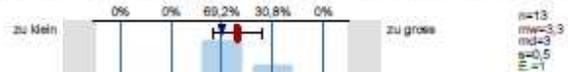


Proseminar/Seminar/Kolloquium (5-stufiges Antwortformat: "zu klein/zu niedrig/zu langsam" ... "gerade richtig" ... "zu gross/zu hoch/zu schnell")

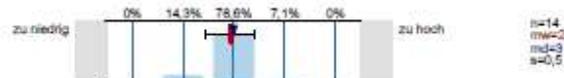
Die Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in dieser Veranstaltung ist...



Der Stoffumfang, der in der Veranstaltung behandelt wird, ist...



Der Schwierigkeitsgrad der Veranstaltung ist...

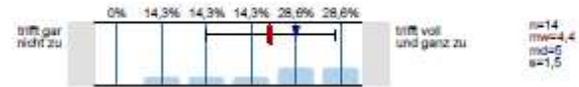


Das Tempo der Veranstaltung ist für mich...

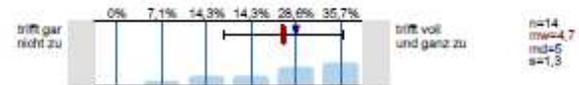


Proseminar/Seminar/Kolloquium (6-stufiges Antwortformat: von "trifft gar nicht zu" bis "trifft voll und ganz zu")

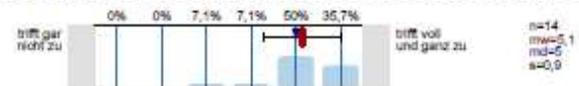
Die Lernziele der Veranstaltung sind nachvollziehbar.



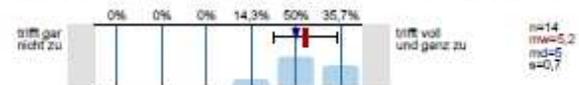
Die Veranstaltung ist gut organisiert (Information, Kommunikation, Durchführung).



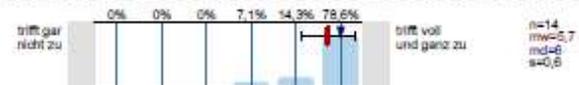
Der inhaltliche Aufbau der Veranstaltung ist logisch/nachvollziehbar.



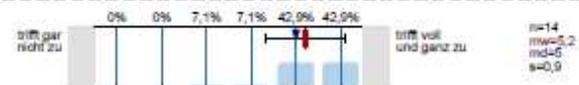
Die Lernhilfen (z.B. Skript, Internet, CD) sind für das Verständnis/Lernen nützlich.



Die Veranstaltung ist eine gute Mischung aus Wissensvermittlung und Diskussion.

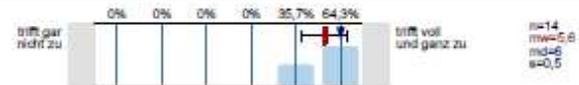


Die Anforderungen für den Leistungsnachweis sind transparent.

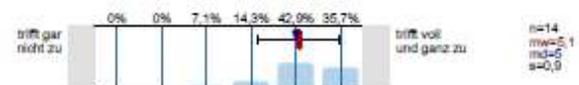


Die Dozentin/der Dozent A... (siehe Fragebogenkopf)

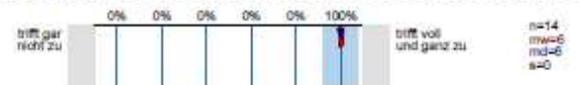
...regt mich zu kritischem Mit- und Selberdenken an.



...erklärt komplizierte Sachverhalte verständlich.



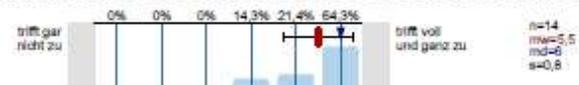
...ist im Umgang mit Studierenden respektvoll.



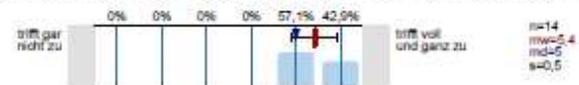
...ist kooperativ und aufgeschlossen.



...vermag mich für den Stoff der Veranstaltung zu interessieren.



...fasst den behandelten Stoff der Lehrveranstaltung übersichtlich zusammen.



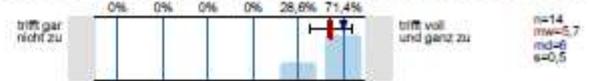
Universität Zürich, Lehrveranstaltungsbeurteilung



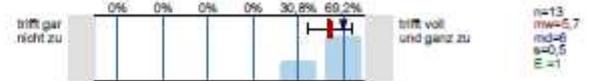
...gestaltet die Veranstaltung lebendig und engagiert.



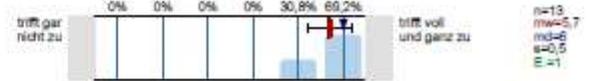
...setzt kommunikative Lehrformen (z.B. Gruppenarbeit, Internet) sinnvoll ein.



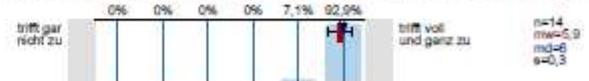
...ordnet die Themen der Referate/Beiträge in den Gesamtzusammenhang der Veranstaltung ein.



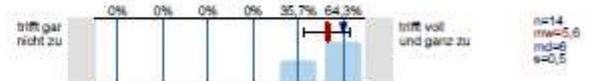
...gibt nützliches Feedback auf die Referate/Beiträge von Studierenden.



...fördert Fragen und aktive Mitarbeit.

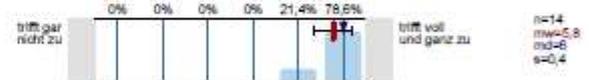


...setzt die Hilfsmittel (z.B. Folien, Beamer, Online-Medien, Computer) hilfreich ein.

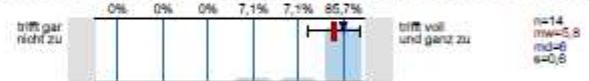


Co-Teaching

Die Dozierenden stimmen ihre Inhalte aufeinander ab.

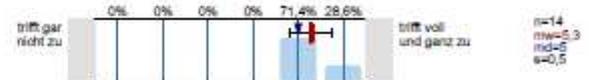


Die Beteiligung mehrerer Dozierender bereichert die Veranstaltung.

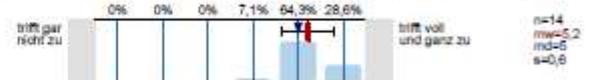


Kompetenzerwerb

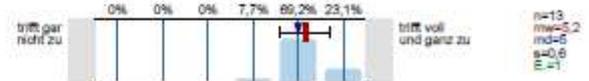
Ich kann wichtige Begriffe/Sachverhalte aus dieser Lehrveranstaltung wiedergeben.



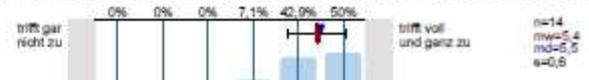
Ich kann einen Überblick über das Thema der Lehrveranstaltung geben.



Ich kann komplizierte Sachverhalte aus dieser Lehrveranstaltung anschaulich darstellen.



Ich sehe mich in der Lage, eine typische Fragestellung des Gegenstandsbereiches dieser Lehrveranstaltung zu bearbeiten.

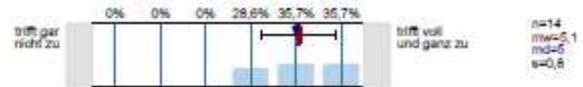


Aufgrund dieser Veranstaltung kann ich bessere Referate halten.

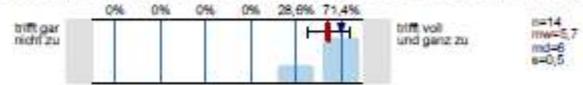


Interesse und Eigenaktivität

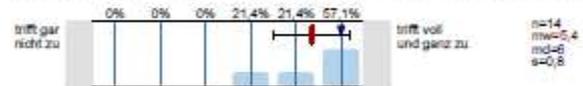
Am Thema der Veranstaltung bin ich - unabhängig von der Art der Vermittlung durch die Lehrperson - sehr interessiert.



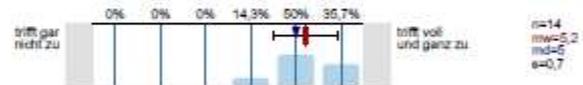
Beim Einbringen eigener Beiträge fühle ich mich frei und äusserungsfähig.



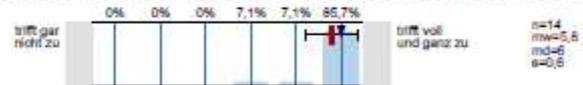
Ich beteilige mich mit Fragen und Wortbeiträgen aktiv an der Veranstaltung.



Die Veranstaltung motiviert mich dazu, mich selbst mit den Inhalten zu beschäftigen.

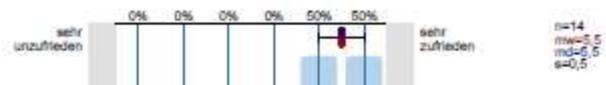


Die gesetzten Lernziele erreiche ich.



Gesamtbeurteilung (6-stufiges Antwortformat: von "sehr unzufrieden" bis "sehr zufrieden")

Wie zufrieden sind Sie mit der Veranstaltung insgesamt?

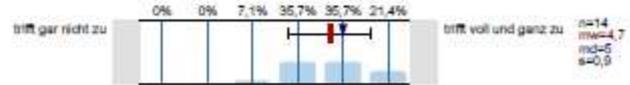


Wie zufrieden sind Sie mit dem Team der Dozierenden insgesamt?

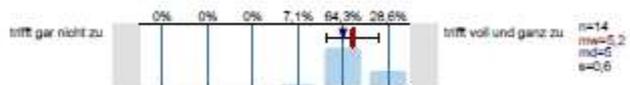


Individuelle Zusatzfrage/n des/der Dozierenden / Additional question/s of the instructor

Durch die Teilnahme an der Entwicklung eines Spiels im Rahmen des Seminars habe ich mehr gelernt als in klassisch strukturierten Seminaren



Die Entwicklung des Spiels im Seminar hat mich dazu motiviert mich intensiver mit dem Thema der Demokratie auseinanderzusetzen



Die Entwicklung des Spiels im Seminar hat dazu geführt, dass ich mich aktiver in den Sitzungen beteilige



Auswertungsteil der offenen Fragen

Kommentare zur Veranstaltung

Wovon haben Sie in der Veranstaltung besonders profitiert?

- Aktive Mitarbeit in wechselnden Gruppen fördert die eigene Meinungsbildung und den Austausch unter den Studenten.
- Erfrischend andere Veranstaltung als sonstige Wahlmodule
- Es ist eine angenehme und neue Art eines Seminars. Dass die Leistungsnachweise stufenweise erbracht werden können, nimmt viel Stress weg.
- Es ist eine neue und andere Art an den Lernstoff ranzugehen
Es ist abwechslungsreich
- sehr interaktive und lebhaftere Veranstaltung

Was würden Sie aus Ihrer Sicht an der Lehrveranstaltung verbessern/verändern?

- Die Organisation: Es ist schwierig wenn abgaben immer nur kurzfristig bescheid gegeben werden, vor allem weil Sie in Gruppen bearbeitet werden müssen. Es ist sehr kompliziert Termine zu planen auch weil wir in dieser Zeit keine Vorlesungen hatten. Abgabe Daten sollten am Anfang vom Semester konkret bekanntgegeben werden.
- Es war mir unklar was von den Doktoranden vor allem bezüglich Arbeitsaufwand erwartet wurde.
- Es wird eine zu grosse Flut an Informationen produziert. Da das in erster Linie aber von euch bewältigt werden muss, ist es für uns nicht so tragisch;)
- das mit den Forumsbeiträgen würde ich anders machen

III. Syllabus des Seminars: Wahlmodul: “We the people” – Demokratie spielend gestalten

Kursbeschreibung

In diesem Seminar nähern wir uns dem Thema der Demokratiequalität aus einer spielerischen Perspektive. Das Ziel des Seminars ist es gemeinsam ein Brettspiel zu entwickeln, das sowohl die Kernelemente der Demokratie als auch ihre Zielkonflikte abbildet.

Für die Bestimmung feiner Unterschiede hinsichtlich der Demokratiequalität eines Landes muss das Phänomen 'Demokratie' möglichst in seiner ganzen Komplexität erfasst werden. Dabei wird davon ausgegangen, dass demokratische Systeme eine Balance zwischen verschiedenen interdependenten Elementen herzustellen versuchen (z.B. der Repräsentation verschiedener gesellschaftlicher Gruppen, der Handlungsfähigkeit von Regierungen, oder der territorialen Staatsorganisation). Daher erarbeiten wir im ersten Teil des Seminars welche Institutionen und Strukturen ein demokratisches System ausmachen, in welcher Beziehung diese zueinander stehen und wie sich länderspezifische Kontexte auf die Gestaltung von Demokratie auswirken.

Der zweite Teil des Seminars dient der gemeinsamen Entwicklung eines *educational games*. Dazu werden die TeilnehmerInnen in Kleingruppen Vorschläge zur Übertragung demokratischer Elemente in Spielmechanismen und –materialien erarbeiten. Diese Gruppenergebnisse sollen zum Ende des Semesters in einem Demokratiespiel zusammengeführt werden. Der Leistungsnachweis im Rahmen des Seminars basiert auf der Beteiligung an der Spielentwicklung und der regelmässigen und aktiven Teilnahme an den Seminarsitzungen.

Lehransatz

Das Ziel dieses Kurses ist die anwendungsorientierte Beschäftigung mit klassischen politikwissenschaftlichen Demokratietheorien. Der Kurs dient dazu die Fähigkeit der Teilnehmer zu schulen, komplexe, soziale Phänomene zu analysieren und zu beurteilen. Die gemeinsame Entwicklung eines Bildungsspiels versetzt die Teilnehmer des Seminars sowohl in die Rolle des Lernenden als auch in die Rolle des Lehrenden. Der Lehransatz geht dabei über die klassischen, didaktischen Methoden hinaus und sieht die interaktive Einbindung der Studenten in die Gestaltung des Seminarverlaufes vor. Darüber hinaus vermittelt der Kurs grundlegende *soft skills*, wie das Präsentieren komplexer Sachverhalte mit unterschiedlichen Medien, die Fähigkeit über komplexe Sachverhalte zu diskutieren sowie das Arbeiten in kleinen Gruppen zur Aufbereitung der im Kurs erlernten Kenntnisse.

Anforderungen

Eine regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (sowohl den wöchentlichen als auch den Blocksitzungen) ist essentiell für das Gelingen dieses Kurses. Die Pflichtlektüre zu den Sitzungen ist gründlich vorzubereiten. Die im Modul behandelte Pflichtlektüre wird auf OLAT bereitgestellt.

Voraussetzung für das Bestehen des Moduls ist die Beteiligung an Gruppenarbeiten und Gruppenreferaten (40% der Note) und die Erstellung von Kursmaterialien basierend auf der Seminarlektüre (30% der Note) sowie die schriftliche Beteiligung in eLearning Plattformen, wie Foren- oder Wiki-Beiträge (30% der Note). Die Bewertung der Studienleistung orientiert sich dabei zu gleichen Teilen an der Gliederung des Seminarplans:

Im ersten Teil des Seminars liegt der Fokus auf der Reflexion wissenschaftlicher Theorien und Konzepte der Demokratie (*students as researchers*). Die Studenten leisten hier einen aktiven Beitrag zum Seminar in Form von:

- a) Gruppenarbeiten und –präsentationen zu vier zentralen Demokratiemodellen (Minimalmodell, republikanisches, liberales und deliberatives Demokratiemodell). Diese Gruppenarbeiten finden im Rahmen der Einzelsitzungen 1-6 und in der ersten Blocksitzung statt.
- b) Zwei Kurzesays zu Demokratiemodellen und deren institutioneller Umsetzung in der empirischen Wirklichkeit (ca. 2 Seiten). Diese Essays müssen 24 Stunden vor der jeweiligen Sitzung als pdf-Dokument an die Dozenten verschickt werden.

Im zweiten Teil des Seminars liegt der Fokus auf der Umsetzung der erarbeiteten demokratietheoretischen Konzepte und Modelle in konkrete Spielmechanismen und –materialien (*students as designers*). Die Studenten leisten hier einen aktiven Beitrag zum Seminar in Form von:

- a) Gruppendiskussionen und –präsentationen zu Elementen des Spieldesigns und der Übertragung anderer *educational game designs* auf die Thematik eines Demokratiespiels.
- b) Inhaltlichen Beiträgen zu Diskussionen im Seminarforum und der Erstellung von Wiki-Textbausteinen, die später als Grundlage für die Formulierung einer Spielregel dienen sollen.

Allgemeine Literaturempfehlungen

- Dahl, Robert A (2013): A Preface to Democratic Theory. Chicago: Chicago University Press.
- Saward, Michael (2003): Democracy. Cambridge: Polity Press.

Seminarplan

Sitzung 1 (24. Februar): Einführung in die Thematik

In dieser Sitzung werden wir eine Einführung in die Seminarstruktur geben und uns generell mit dem Sinn und Nutzen von *educational games* auseinandersetzen. Darüber hinaus werden in der ersten Sitzung wichtige Anforderungen und Formalia für die Teilnahme am Seminar geklärt. Es ist daher sehr wichtig, dass alle Studenten an dieser Sitzung teilnehmen – auch jene, die zur ersten Sitzung noch auf der Warteliste des Seminars stehen.

Pflichtlektüre

- Laver, Michael (1997): Playing Politics. The Nightmare Continues. Oxford: Oxford University Press, S. 1-20 (Chapter 1).

TEIL I: Demokratietheorie

Sitzung 2 (2. März): Der Wert von Demokratie

In dieser Sitzung werden wir uns mit der Idee und dem Wert von Demokratie befassen. Was ist Demokratie? Dabei setzen wir uns mit unterschiedlichen ideengeschichtlichen Perspektiven von Demokratie auseinander und geben einen ersten Einblick in die grundlegenden demokratietheoretischen Debatten.

Pflichtlektüre

- Cunningham, Frank (2002): Theories of Democracy. A Critical Introduction. London and New York: Routledge, (Chapter 1-2).
- Saward, Michael (2003): Democracy. Cambridge: Polity Press. S.1-31 (Chapter 1).

Sitzung 3 (09. März): Demokratie und Recht: Verfassungsgebende Prozesse

Die vierte Sitzung dient dazu zu evaluieren, wie realpolitische Verfassungsprozesse mit Zielkonflikten in der Demokratie und den daraus resultierenden Problemen umgegangen sind. Dazu befassen wir uns insbesondere mit der sehr öffentlich geführten Verfassungsdebatte der US-amerikanischen Gründerväter.

Pflichtlektüre

- Adams, Angela und Adams, Willi Paul (1994): Alexander Hamilton/ James Madison/ John Jay: Die Federalist-Artikel. Politische Theorie und Verfassungskommentar der amerikanischen Gründerväter. Paderborn: Ferdinand Schöningh, (Einleitung, Artikel 10 & 51).

Sitzung 4 (16. März): Demokratietheorie: Modelle und Funktionen

In dieser Sitzung befassen wir uns mit unterschiedlichen Modellen von Demokratie und damit, welche Funktionen von Demokratie diese Modelle speziell hervorheben. Dabei fokussieren wir uns auf vier essentielle Demokratiemodelle die dem Minimalmodell der *elektoralen* Demokratie gegenübergestellt werden: die *republikanische* Demokratie, die *liberale* Demokratie, die *deliberative* Demokratie, die *partizipative* Demokratie.

Pflichtlektüre

- Coppedge, Michael, John Gerring et al. 2011. Conceptualizing and Measuring Democracy: A New Approach, *Perspective on Politics* 9 (2), 247-255.

- Held, David (2006): *Models of Democracy*. Cambridge: Polity Press, (Einleitung).
- Schmidt, Manfred G. (2010): *Demokratiethorien: Eine Einführung*. Opladen: Leske + Budrich, (Einleitung und Kap. 28).

Sitzung 5 (23. März): Empirische Demokratiethorie: Patterns of Democracy

Diese Sitzung befasst sich mit einer zentralen empirischen Demokratiethorie, der Unterscheidung zwischen Konsensus- und Mehrheitsdemokratie von *Arend Lijphart*. Wir setzen uns dabei insbesondere kritisch mit den Stärken und Schwächen dieser Typologie auseinander.

Pflichtlektüre:

- Lijphart, Arend (2012): *Patterns of Democracy. Government Forms and Performance in Thirty-Six Countries*. Second Edition. New Haven & London: Yale University Press. (Kap. 1-3).
- Bochsler, Daniel and Kriesi, Hanspeter (2013): *Varieties of Democracy*. In: Hanspeter Kriesi, Sandra Lavenex, Frank Esser, Jörg Matthes, Marc Bühlmann and Daniel Bochsler (Eds.): *Democracy in the Age of Globalization and Mediatization*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, S. 96-102.
- Kaiser, André; Lehnert, Matthias; Miller, Bernhard and Sieberer, Ulrich (2002): *The Democratic Quality of Institutional Regimes: a Conceptual Framework*. *Political Studies* 20: S. 313-331.

Sitzung 6 (13. April): Demokratiequalität und Demokratiemessung

In dieser Sitzung befassen wir uns spezifisch mit den Problemen der Demokratiemessung. Wir betrachten dazu zwei extensive Beispiele der Demokratiemessung: das *Demokratiebarometer* und den *Varieties of Democracy* (vDem) Datensatz. Speziell gehen wir auf die Probleme der Aggregation demokratischer Funktionen zu einem Mass der Demokratiequalität und dem Problem der gleichzeitigen Maximierung von Demokratiefunktionen ein.

Pflichtlektüre:

- Abromeit, Heidrun (2004): *Die Messbarkeit von Demokratie: Zur Relevanz des Kontexts*. *Politische Vierteljahresschrift*, 45(1), S. 79-93.
- Munck, Gerardo L. (2014): *What is democracy? A reconceptualization of the quality of democracy*. *Democratization*, 3 (1): 1-26.

Methodenpapiere Datensätze:

- Bühlmann, M., Merkel, W., Weßels, B., Giebler, H. and Müller, L. (2012): *Demokratiebarometer – ein neues Instrument zur Messung von Demokratiequalität*. *Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaft*, 6 (1): 115-159.
- Coppedge, Michael, John Gerring, Staffan I. Lindberg, Daniel Pemstein, Svend-Erik Skaaning, Jan Teorell, Eitan Tzelgov, Yi-ting Wang, David Altman, Michael Bernhard, M. Steven Fish, Adam Glynn, Allen Hicken, Carl Henrik Knutsen, Kelly McMann, Megan Reif, Jeffrey Staton, Brigitte Zimmerman (2015): *“Varieties of Democracy: Methodology v4.” Varieties of Democracy Project*.

Blocksitungen 7-9 (16. April, Samstag, 10:15-15.45 Uhr): Demokratieworkshop

In der ersten Blocksitzung des Seminars werden wir die im ersten Teil des Seminars behandelten zentralen Aspekte der vier Demokratiemodelle herausarbeiten. Die Teilnehmer werden hierbei in Kleingruppen die Kernfunktionen, die zentralen politischen Akteure, die institutionelle Umsetzung und die demokratiethoretischen Trade-Offs der vier Demokratiemodelle vorstellen und debattieren. Diese Blockveranstaltung dient dazu den ersten wichtigen Schritt von der polit-philosophischen und empirisch-positivistischen Betrachtung von Demokratie zu einer spieltechnischen Umsetzung des Konzeptes zu machen.

Pflichtlektüre:

- Thesenpapiere für Gruppenreferate „Demokratiemodelle“

TEIL II: Von der Idee zum Spiel

Sitzung 10 (20. April): Politik und Spiele I

In dieser Sitzung werden wir uns anhand von einem praktischen Beispiel dem Thema *educational games* nähern. Darüber hinaus soll diese Sitzung eine Einführung in die Brettspielentwicklung und einen Überblick über bekannte Spielmechanismen geben. Diese Sitzung dient auch dazu die eLearning Plattformen zur Diskussion und Vorbereitung des Spielworkshops (zweite Blocksitzung) vorzustellen.

Pflichtlektüre:

- Lovell, Robert (2016): Einführung in bekannte Brettspielmechanismen. Three Blind Dice.
- Action! On the Real City – Spielanleitung, ETH Zürich, Lehrstuhl für Architektur und Urban Design.

Sitzung 11 (11. Mai): Politik und Spiele II

Zur Vorbereitung des Spieleworkshops werden in dieser Sitzung konkrete Vorschläge zur Umsetzung einzelner demokratischer Funktionen und Modelle vorgestellt und diskutiert. Als Grundlage dieser Sitzung dienen die Beiträge der Teilnehmer in den jeweiligen eLearning Plattformen des Seminars.

Blocksitzungen 12-14 (21. Mai, Samstag, 10:15-15.45 Uhr): Spielworkshop

Die zweite Blocksitzung dient der Zusammenführung der beiden Teile des Seminars. Das Ziel ist es ein erstes Spielkonzept zu entwerfen, das ein oder mehrere Demokratiemodelle abbildet.

Pflichtlektüre:

- eLearning Materialien

Sitzung 15 (25. Mai): Fazit und Ausblick

Die letzte Sitzung fasst die gewonnenen Erkenntnisse des Seminars zusammen und wird die Möglichkeit der Weiterentwicklung des Demokratiespielkonzeptes diskutieren.

IV. Fotodokumentation

Evaluationsformat	Fotoaufnahmen während des Seminars
Evaluationsperiode	Februar – Mai 2016
Teilnahme	Alle Teilnehmenden haben sich mit der Verwendung dieser Bilder zur Dokumentation der Veranstaltung einverstanden erklärt.

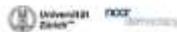
Einführung (Sitzung 1)

Warum ein Demokratiespiel entwickeln?

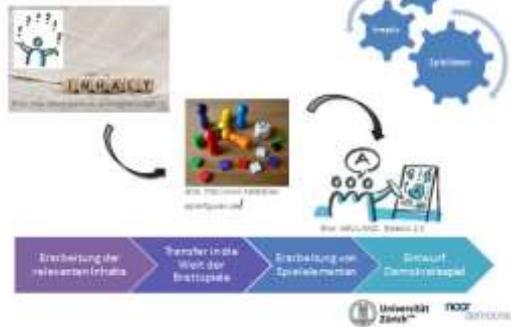


"This is a book of games and a book about politics. I do hope the **games are fun to play** and I do hope that they **can be enjoyed** by people who don't care at all about politics. The games do, however, **have a serious purpose**; each is an attempt to **capture one of the many intriguing puzzles that run through political life**"

London 1997: S. 1



Ablauf des Seminars



Der Wert von Demokratie (Sitzung 2)



Was ist Demokratie?

Demokratiedefinitionen beziehen sich meist entweder auf einen **demokratischen Mechanismus** oder ein **demokratisches Prinzip**

Probleme der Demokratie

- Der «Demos» Begriff in der Demokratietheorie
- Die Tyrannei der Mehrheit
- Deliberation als Entscheidungsmechanismus
- Der Wert von Demokratie



Verfassungsgebende Prozesse (Sitzung 3)

Verfassungsgebende Prozesse als Spielthema?

Founding Fathers von John Roger Games (2010)



Akteurskarten
(Delegates)

Spielbrett



Demokratiemodelle (Sitzung 4)

Was sind Demokratiemodelle?

“There is no consensus on what democracy at large means, beyond the prosaic notion of rule by the people” (Coppedge et. al 2011, S.253)

→ Jedes Modell bietet andere Lesart was „rule by the people“ bedeutet

Modell	(A) Liberal	(B) Pluralistisch	(C) Deliberativ	(D) Partizipativ
Prozess	Individualität	Interaktion	Argumentation	Partizipation
Zentrale Instanz	Staat/Politik, Herrschaft	Politikwissenschaft	Verfassung, Demokratieprinzip, Pluralismus	Stimmen, Diskurs
Zentrale Institutionen	Staat/Verfassung	Parteien	Parlament	Stimmzettel



Patterns of Democracy (Sitzung 5)



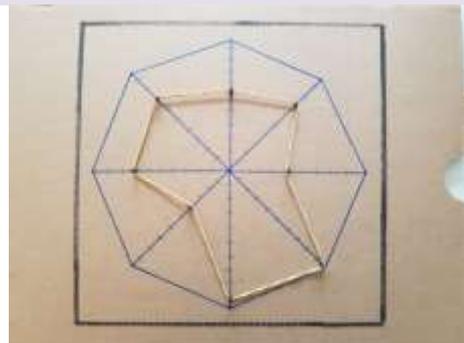
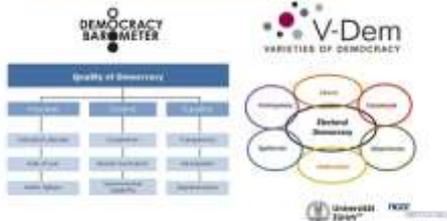
Essay 1

Indikator	1. Liberalismus	2. Pluralismus	3. Deliberativ	4. Partizipativ
Individualität	1	2	3	4
Interaktion	2	1	4	3
Argumentation	3	4	1	2
Partizipation	4	3	2	1

Demokratiequalität und Demokratiemessung (Sitzung 6)

Was ist Demokratiequalität?

Multidimensionale Demokratiemessung



Demokratieworkshop (Sitzung 7-9)



Politik und Spiele (Sitzungen 10 & 11)



Spieleworkshop (Sitzung 12-14)

