

**Frühjahrssemester 2017**

**Saskia Ruth & Rebecca Welge**

**Wahlmodul: Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel**

**Mittwochs: 10.00 – 12.00 Uhr, erste Sitzung: 22. Februar 2017, Raum: AND-2-46**

**Blocksitzungen: 01. April & 20. Mai, jeweils 10:15-15:45 Uhr, Raum: KO2-F-153**

### **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 drei zentralen demokratischen Zielkonflikten (Partizipation vs. Delegation; Mehrheit vs. Konsensus; Gruppe vs. Individuum). Diese Gruppenarbeiten finden im Rahmen der Einzelsitzungen 1-6 und in der ersten Blocksitzung statt.
- b) Zwei Kurzesays zu den Zielkonflikten 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 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 (22. 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 (01. 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, (Kapitel 1-2).
- Saward, Michael (2003): Democracy. Cambridge: Polity Press, (Kapitel 1).

### **Sitzung 3 (08. März): Varianten der Demokratie I: Arten der demokratischen Beteiligung**

Die dritte Sitzung dient dazu sich dem Thema der Zielkonflikte in Demokratien anzunähern. Wir fokussieren in diesem Seminar auf drei Zielkonflikte: erstens, auf die Struktur der Bürgerbeteiligung, zweitens, die Entscheidungsmechanismen, und drittens, die Frage der Systemorientierung. In dieser Sitzung gehen dabei intensiv auf den ersten Zielkonflikt ein, nämlich Unterschiede in Anhängigkeit davon ob ein politisches System eher stark partizipativ (direktdemokratisch) oder delegativ (repräsentativ) strukturiert ist.

- 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, 96-102.
- Strom, Kaare (2000): Delegation and Accountability in Parliamentary Democracies. European Journal of Political Research 37: 261-289.

### **Sitzung 4 (15. März): Varianten der Demokratie II: Entscheidungsmechanismen**

Diese Sitzung befasst sich mit einer zentralen Dimension empirischer Demokratietheorien, der Unterscheidung zwischen Konsensus- und Mehrheitsdemokratie nach *Arend Lijphart*. Wir setzen uns dabei anwendungsorientiert mit unterschiedlichen Aspekten der Typologie auseinander und beleuchten Stärken und Schwächen der Dimensionen.

#### *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).
- Kaiser, André; Lehnert, Matthias; Miller, Bernhard and Sieberer, Ulrich (2002): The Democratic Quality of Institutional Regimes: a Conceptual Framework. Political Studies 20: 313-331.

### **Sitzung 5 (22. März): Varianten der Demokratie III: Systemorientierungen**

Diese Sitzung stellt die Frage der Systemorientierung in den Mittelpunkt und damit die Frage, ob der Schutz individueller Rechte oder die Realisierung gruppenbasierter Interessen als zentrale Aufgabe eines demokratischen Systems betrachtet wird. Darüber hinaus werden wir uns in dieser Sitzung mit der Ausprägung verschiedener Demokratiemodelle bezüglich der drei behandelten Zielkonflikte befassen.

#### *Pflichtlektüre*

- Mill, John S. (2008): On Liberty and Other Essays. (Kapitel "Of Individuality, as One of the Elements of Well-Being"), 62-82.
- Schumpeter, Joseph A. (2003 [1943]): Capitalism, Socialism and Democracy. (Kapitel XXI), 250-268.
- Grofman, Bernard and Feld, Scott L. (1988): Rousseau's General Will: A Condorcetian Perspective. American Political Science Association 82 (2): 567-576.
- Held, David (2006): Models of Democracy. Cambridge: Polity Press, (Einleitung).

### **Sitzung 6 (29. März): 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:*

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

**Blockssitzungen 7-9 (01. April, Samstag, 10:15-15.45 Uhr): Demokratieworkshop**

In der ersten Blockssitzung werden wir die im ersten Teil des Seminars behandelten zentralen Varianten und Zielkonflikte von und in Demokratien herausarbeiten. Die Teilnehmer werden hierbei in Kleingruppen die Kernfunktionen, die zentralen politischen Akteure, die institutionelle Umsetzung und die demokratietheoretischen Trade-Offs unterschiedlicher Varianten von Demokratie 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 „Demokratievarianten und Zielkonflikte“

**TEIL II: Von der Idee zum Spiel**

**Sitzung 10 (05. April): Politik und Spiele I**

In dieser Sitzung wenden wir uns konkret dem Thema *educational games* zu. 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 Blockssitzung) vorzustellen.

*Pflichtlektüre:*

- Lovell, Robert (2017): Einführung in bekannte Brettspielmechanismen. Three Blind Dice.

**Sitzung 11 (10. Mai): Politik und Spiele II**

Zur Vorbereitung des Spielworkshops 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.

**Blockssitzungen 12-14 (20. Mai, Samstag, 10:15-15.45 Uhr): Spielworkshop**

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

*Pflichtlektüre:*

- eLearning Materialien

**Sitzung 15 (24. Mai): Fazit und Ausblick**

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