

Dokumentation des MA-Seminars

„Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel“

Frühjahrssemester 2017

Angeboten im Rahmen des Instituts für Politikwissenschaft, Universität Zürich, und des kompetitiven Lehrkredit der 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 FS2017 (schriftlicher Onlinefragebogen, anonym), Fotodokumentation.
Zeitraum	Frühjahrssemester 2017
TeilnehmerInnen	Studierende im Master der Universität Zürich (Wahlpflicht-/Wahlveranstaltung)

Zusammenfassung Seminarinhalte

Das Seminar „Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel“ nähert sich dem Thema der Demokratiequalität aus einer spielerischen Perspektive. Der Lehransatz geht über die klassischen, didaktischen Methoden hinaus und sieht die interaktive Einbindung der Studenten in die Gestaltung des Seminarverlaufes vor: Das Ziel des Seminars ist es gemeinsam ein Brettspiel zu entwickeln, das sowohl die Kernelemente der Demokratie als auch ihre Zielkonflikte abbildet.

Im ersten Teil des Seminars erarbeiten die Teilnehmenden sich welche Institutionen und Strukturen ein demokratisches System ausmachen, in welcher Beziehung diese zueinander stehen und wie sie sich auf die Gestaltung von Demokratie auswirken. Der zweite Teil des Seminars dient der Entwicklung eines educational games. Dazu werden Vorschläge zur Übertragung demokratischer Elemente in Spielmechanismen und –materialien erarbeitet und zum Ende des Semesters in einem Demokratiespiel zusammengeführt.

Inhalt Dokument

I. Rückmeldung der Teilnehmenden am Seminarende	2
II. Ergebnisbericht Lehrveranstaltungsbeurteilung FS2017.....	6
IV. Syllabus des Seminars	14
V. Fotodokumentation	18

I. Rückmeldung der Teilnehmenden am Seminarende

Evaluationsformat	Evaluation am Ende des Seminars (nachträglich anonymisiert)
Evaluationsperiode	Seminar
Teilnahme	8 Personen nahmen an der Evaluationssitzung teil.

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

- Seminar insgesamt: ... sehr unterhaltsam, ... hat Spass gemacht, ... Zeit ging schnell vorbei, ... viel Arbeitsaufwand, ... dafür übers ganze Semester verteilt, ... sehr interaktiv, ... sehr freundschaftlicher und respektvoller Umgang miteinander, ... war gerne da, ... sehr abwechslungsreich, ... mit einer verpassten Sitzung verpasst man viel Inhalt (spornt zur Anwesenheit an), ... lernen ist nicht untergegangen, ... sehr viel in kurzer Zeit gelernt.

I.2 Detailliertes schriftliches Feedback (anonym)

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

- Die interaktiven Elemente im Seminar gefielen mir besonders, ich konnte dadurch auch viel mehr mitnehmen und lernen, da das Gelesene stets durch Diskussionen gefestigt wurde.
- Die alternative Form ein Seminar zu halten (viel Gruppenarbeit, nicht nur Frontalunterricht, etc.)
- Eigentlich der ganze 2. Teil, da es sehr praktisch orientiert war und politische Themen auch einmal aus einer anderen Perspektive zeigte. Dadurch beginnt man auch anders über gewisse Theorien / Modelle / Aspekte nachzudenken.
Die Samstagsblocksitzungen waren gut um konzentriert weiterzukommen und vertieft die Themen zu bearbeiten.
- Neue Herangehensweise politische Themen (Demokratie) zu verstehen → durch ein Spiel
- Das Spiel zur Illustration der verschiedenen Spielmechanismen!!! 😊
Es war sehr abwechslungsreich, guter Mix aus Theorie und Praxis.
- Spielmechanismen kennen lernen + Ausarbeitung im Team
- Mir hat die Organisation und der Einsatz von den Seminarverantwortlichen sehr gefallen.
Da war Begeisterung, welche auch mich angesteckt hat.
Ich fand das Thema „Demokratie“ (inkl. Zielkonflikte, etc. ...) sehr ansprechend.
- Aktive Teilnahme am Seminar / offene, freundliche Dozentinnen / sehr gut strukturiert / hohe Motivation von Dozenten und Studenten / spielerischer Umgang mit komplexem Thema

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

- Die Phase in der wir in den Foren auf OLAT gearbeitet haben, hätte mehr Moderation / Leitung vertragen. Vor allem auch mehr Inputs von Dozentenseite hätten die Diskussion noch weiter voran bringen können. Ausserdem wäre es vielleicht sinnvoll gewesen, die Diskussionen dann auch ins reale Leben zu bringen, indem noch vor der Blocksitzung eine Sitzung gewesen wäre in der diskutiert und Fragen geklärt werden könnten. Vielleicht könnte man den ersten theoretischen Teil zu Gunsten des zweiten noch etwas kompakter machen.
- Das erste Blockseminar fand ich persönlich etwas langweilig: es wurde eher zu lange über die gleichen Thematiken gesprochen / war fast eine Wiederholung der vorherigen Theorie / habe wenig mitgenommen an diesem ersten Block. Vielleicht könnte man als ein

weiteres Essay die Aufgabe, die wir im Blockseminar hatten zu Hause schreiben und im Seminar noch etwas vertiefter auf die Spieltheorie eingehen.

Die Kommunikation im Forum fand ich sehr schwierig, besonders beim zweiten Teil. Die Foren waren sehr verschachtelt und unübersichtlich. Vielleicht wäre es einfacher für jede Gruppe 1 Forum und 1 Forum für alle zu machen.

- Viel Zeit wurde für den ersten Teil (Theorie der Demokratiemodelle etc.) des Seminars verwendet, der Teil mit den Spielmechanismen (Spieltheorie) und der Spielentwicklung (was der spannendste Teil war) kam viel zu kurz.
Die erste Blocksitzung am Samstag war in einigen Punkten Wiederholung und zu viel Repetition der Demokratiemodelle.
Die Forumsbeiträge auf OLAT haben wenig gebracht (besonders die ersten), zu wenig Koordination und Input der Dozenten → mehr Moderation durch die Dozierenden hätte zu konstruktiveren Beiträgen führen können. So liefen viel „Material“/Vorschläge in der Forumdiskussion ins Leere.
- Forum: Ich habe das Gefühl, dass wir viel Zeit verloren haben, weil wir uns nicht (oder lange nicht) für oder gegen gewisse Spielelemente entscheiden konnten. So wurde geschrieben und geschrieben, endlos diskutiert...aber bis kurz vor Schluss war noch nicht klar was ins finale Spiel kommt und was nicht.
- Koordinationsitzungen als normale Sitzung planen statt via OLAT. Zumindest 1-2 Mal vor Blocksitzung.
- Die Spielabende waren für mich zu kurzfristig und auf einem für mich weniger beachteten Medium (E-Mail) kommuniziert. Mit einer Whatsappgruppe wäre das eventuell einfacher vonstattengegangen.
- OLAT als Tools für die Zusammenarbeit ungeeignet / Der Zeitdruck an den Blocksitzungen war (zu) hoch / Eventuell kleinere Gruppen in der letzten Phase (Spielentwicklung!)

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**:

- Wie spannend man ein komplexes, theoretisches Thema mit Hilfe eines Spiels machen kann.
- Die Demokratietheorie war sehr lehrreich und hat mir auch schön aufgezeigt, dass jedes Modell eigentlich seine Vor- und Nachteile hat, je nach Perspektive. Es gibt nicht einfach „gute“ oder „schlechte“ Modelle... (denn das dachte ich noch vor dem Seminar =o)
- Zu sehen wie viele Aspekte man bedenken muss, wenn man ein Spiel entwickeln will, das politische Prozesse beinhaltet.
- Die verschiedenen Zielkonflikte waren für mich als fachfremder Informatiker der spannend und erweiterten meine Sicht auf Demokratie enorm.
- Vertiefte Einsicht in Demokratiemodelle / Zielkonflikte. Einblick in den Prozess der Spielentwicklung.
- Zielkonflikte waren mit bislang nicht in dieser Form bewusst. Die Debattierunde im März war sehr cool & könnte zu einem eigenen Seminar ausgebaut werden.
- Modelltheorie / Demokratietheorie: Die Sitzungen bis zum ersten Blockseminar fand ich extrem spannend und habe sehr viel gelernt.
Die spielerischen und interaktiven Elemente → Erkenntnis, dass man auf diese Weise (fast) noch mehr lernt als in gewöhnlichen Seminaren / Vorlesungen.

I.3 Feedback zu spieltechnischen Aspekten des Seminars (nachträglich anonymisiert):

Wie findet ihr die Gewichtung zwischen politikwissenschaftlichem und spieltechnischem Seminarteil?

- Gerne mehr Spielmechanismen in Sitzungen behandeln.

- frühere Verzahnung mit inhaltlicher Auseinandersetzung.
- Zuteilung in zwei getrennte Seminarteile beibehalten, aber beispielhaft Ausblick auf Umsetzungsmöglichkeiten durch Mechanismen.

Was könnten wir im spieltechnischen Seminarteil, in den Sitzungen und in den Handouts, besser machen?

War die spieltechnische Vorbereitung ausreichend?

- Die Spieletreffs waren sehr hilfreich, um die Mechanismen zu verstehen.
- Im Vergleich zu den komplexen inhaltlichen Auseinandersetzungen zu wenig Zeit mit den Mechanismen verbracht.

Wie waren die Handouts?

- Sie waren zwar knapp gehalten, dafür wurden sie aber eher gelesen und waren übersichtlich zum Nachschlagen.
- Erklärungen in den Videolinks waren qualitativ sehr unterschiedlich gut.
- Anzahl der vorgestellten Mechanismen war gut.
- Der Überblick über die politischen Spiele war motivierend

Wie waren die spieltechnischen Sitzungsinhalte?

- In Sitzungen sollte mehr über Mechanismen diskutiert werden (z.B. Mechanismen vergleichen, Varianten vergleichen)
- Bei der Gruppenarbeit „Mechanismen vorstellen“ sollten die Gruppen vorher die Aufgabe bekommen sich die Spielregeln eines Brettspiels selbst anzueignen und dieses dann zusammen spielen. Das hilft sowohl zum Verständnis der Mechanismen als auch dem Kennenlernen des Aufbaus einer Spielregel.

Waren die Spieletreffs hilfreich?

- Spieletreffs waren sehr wichtig, um zu verstehen, wie Mechanismen in der Praxis funktionieren. Wer bei den Spieletreffs war brauchte die entsprechenden Abschnitte in den Handouts nur überfliegen.
- Spieletreff sollte obligatorischer Pflichtteil des Seminars werden.
- Evtl. in einer Blockveranstaltung zusammen spielen.
- Tagsüber Spieletreffs in der ersten Semesterhälfte
- Regelmäßige obligatorische Termine sind zu viel, aber vielleicht einzelne Pflichttermine denkbar.

Wie war die selbstständige Forenarbeit?

- Sinn der Forenarbeit an sich in Frage gestellt. Besser in Sitzungen.
- Bedürfnis nach mehr Vorgaben und Hilfestellungen. Insbesondere sollten wir die Koordination stärker kontrollieren.
- Manche Forenbeiträge sind gar nicht diskutiert worden (Anm. Robert: Obwohl teilweise gute Vorschläge darunter waren). Wir hätten uns früher ein Feedback zu wesentlichen Beiträgen gewünscht.
- Der ganze Ablauf der Forenarbeit hätte besser strukturiert sein müssen. / Ausufernde Diskussionen hätten beendet werden müssen. Kürzere Diskussionen.
- Es war ungünstig zwischen den beiden Forenarbeiten keine Sitzung zu haben. Ein erstes Feedback zur Forenarbeit wäre wichtig gewesen.
- Eine Gruppeneinteilung in Teams, die jeweils selbst ein eigenes Spiel entwickeln, wäre sinnvoll gewesen.

I.4 Feedback direkt an die Dozierenden (anonymes Feedback, individuelle Adressaten wurden -falls genannt- nachträglich anonymisiert)

Folgende Aspekte wurden **positiv** notiert:

- Gutes Zusammenspiel der Dozierenden und Ergänzung der Dozierenden in den einzelnen Seminarlektionen.
- Gute Leitung / Moderation der Sitzungen, so sind wir immer gut durchgekommen mit dem was wir erreichen wollten und es war immer klar was zu tun war. Auch jeweils die Diskussionen zu den thematisierten Inhalten waren sehr gut und reflektiert. Immer wieder Punkte aufgezeigt, die vielleicht untergegangen wären.
- Inhaltlich sehr kompetent (kann Sachen gut & verständlich erklären) / hilfsbereit bei Fragen / während der Erklärungen Veranschaulichung auf Flipchart
- Fachliche Kompetenz / gutes Zusammenspiel und Ergänzungen im Dozentinnen-Team
- Gute Inputs, kompetent / freundlich, motiviert / hat uns stets gepusht und das Beste aus uns herausgeholt.
- Offener, freundlicher Umgang / gute Rückmeldungen (positive und negative) / gut vorbereitet / Flexibilität
- Die theoretischen Themen immer gut erklärt und behandelt
- Sehr kompetent und hilfsbereit / regte Studenten zum selbstständigen Mitdenken an / gute Koordination von medialen Mittel (Folien...) und mündlichen Erklärungen.
- Sehr anschaulicher und interessanter Erklärungsstil
- Spielmechanismen gut verständlich gemacht und u.a. sehr gut mit Beispielen gearbeitet. So wurde immer alles klar. Gute Unterstützung in der Spielentwicklung und gutes Eingehen auf unsere Fragen und Probleme.
- Einbringung spannender Aspekte in die Spielentwicklung. / Spielkompetenz 3000 (was sehr, sehr cool ist) / Interessante Spiele an Spieleabend
- Offen, ehrlich und transparente Dozierende
- Engagiert, gut vorbereitet, motiviert.

Folgende Aspekte wurden **kritisch** angemerkt:

- Zum Teil zu ehrgeizig in der Zeitmessung (mehr Zeit wäre manchmal gut gewesen)
- Manchmal wäre weniger Zeitdruck gut gewesen
- Teilweise ausschweifende Erklärungen, verkürzte Zeit um eigenständig in Gruppen zu diskutieren.
- Zum Teil Diskussionen unterbrochen, wäre angenehmer zu Beginn alle Erklärungen zu bekommen und dann Zeit zur Aufgabenlösung.
- Zu Beginn „bossy“ im Team, danach top eingespieltes Team / Haben sich nicht immer ausreden lassen
- Weniger Ausdrücke – auf OLAT einstellen genügt
- Forumsarbeit hätte mehr Moderation vertragen
- Hätte mir mehr Input gewünscht, gerade in den Forumdiskussionen zur Spielentwicklung.

II. schriftlicher Fragebogen (externe Lehrveranstaltungsbeurteilung)

Universität Zürich, Individuelle Lehrevaluation

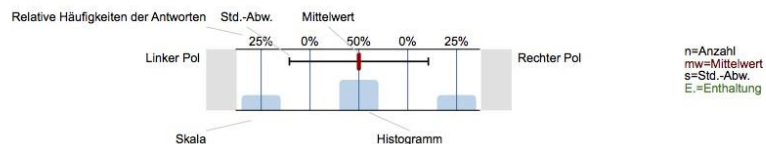
Seminar: Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel (VVZ-Nr. 3613), FS 2017

Rebecca Welge, Robert Lovell, Saskia Pauline Ruth
 Erfasste Fragebögen: 12

Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

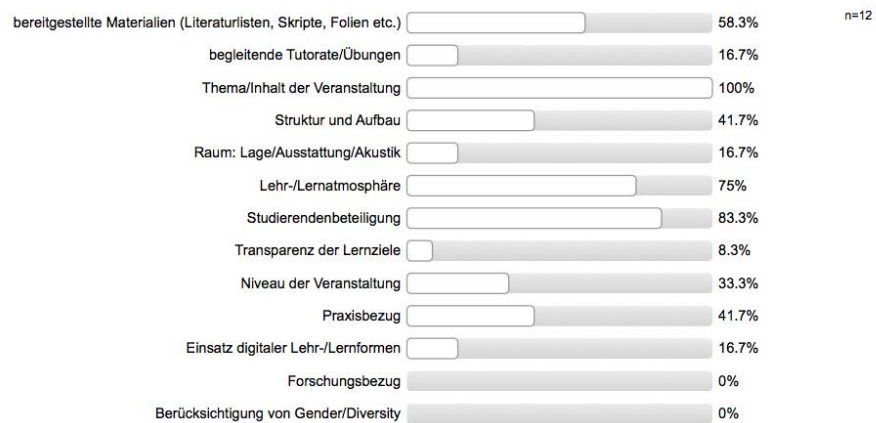
Legende

Frage

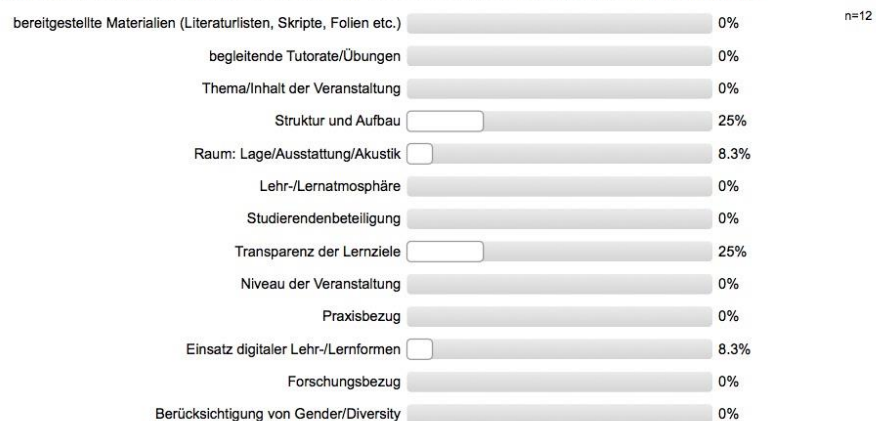


Fragen zur Veranstaltung

Was hat Ihnen **besonders gut** an dieser Veranstaltung gefallen? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich dieser Veranstaltung wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)



Wie zufrieden sind Sie mit dieser Veranstaltung insgesamt?



Fragen zum/zur Dozierenden Rebecca Welge

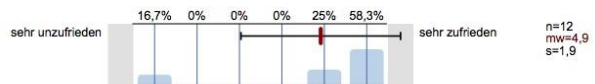
Womit waren Sie hinsichtlich der/des Dozierenden **besonders zufrieden**? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich der/des Dozierenden wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)



Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt?



Fragen zum/zur Dozierenden Robert Lovell

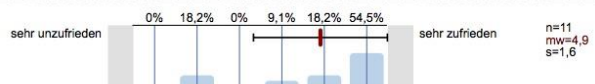
Womit waren Sie hinsichtlich der/des Dozierenden **besonders zufrieden**? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich der/des Dozierenden wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)



Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt?



Fragen zum/zur Dozierenden Saskia Pauline Ruth

Womit waren Sie hinsichtlich der/des Dozierenden **besonders zufrieden**? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich der/des Dozierenden wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)

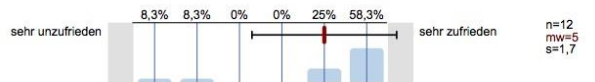


Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt?



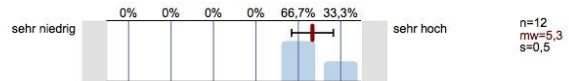
Fragen zum Dozierendenteam

Wie zufrieden sind Sie mit dem Dozierendenteam insgesamt?

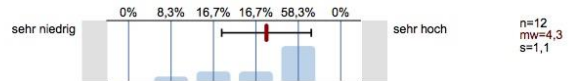


Weiterführende Fragen (Einschätzungen)

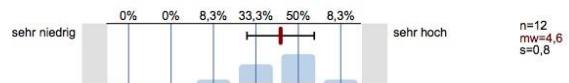
- mein eigener Kompetenzerwerb:



- Nutzen für mein Gesamtstudium:

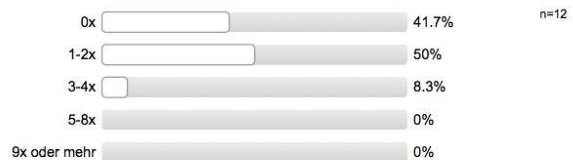


- mein Arbeitsaufwand im Vergleich zu anderen Veranstaltungen:

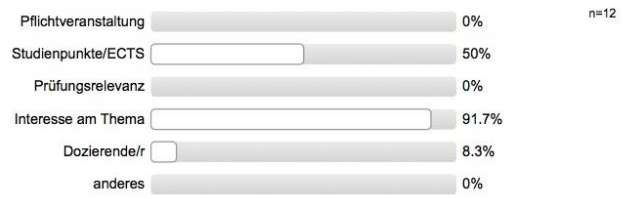


Angaben zur Person/zum Studium

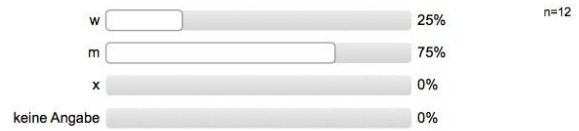
Ich habe in dieser Veranstaltung x mal gefehlt.



Grund für den Besuch dieser Veranstaltung (Mehrfachantworten möglich):



Geschlecht



Profillinie

Teilbereich: PR GSW / Individuelle Lehrevaluation
 Name der/des Lehrenden: Rebecca Welge Robert Lovell Saskia Pauline Ruth
 Titel der Lehrveranstaltung: Seminar: Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel (VVZ-Nr. 3613)
 (Name der Umfrage)

Verwendete Werte in der Profillinie: Mittelwert

Fragen zur Veranstaltung

Wie zufrieden sind Sie mit dieser Veranstaltung insgesamt? n=12 mw=5,0 md=6,0 s=1,7



Fragen zum/zur Dozierenden Rebecca Welge

Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt? n=12 mw=4,9 md=6,0 s=1,9



Fragen zum/zur Dozierenden Robert Lovell

Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt? n=11 mw=4,9 md=6,0 s=1,6



Fragen zum/zur Dozierenden Saskia Pauline Ruth

Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt? n=12 mw=5,2 md=6,0 s=1,9



Fragen zum Dozierendenteam

Wie zufrieden sind Sie mit dem Dozierendenteam insgesamt? n=12 mw=5,0 md=6,0 s=1,7



Weiterführende Fragen (Einschätzungen)

- mein eigener Kompetenzerwerb: n=12 mw=5,3 md=5,0 s=0,5

- Nutzen für mein Gesamtstudium: n=12 mw=4,3 md=5,0 s=1,1

- mein Arbeitsaufwand im Vergleich zu anderen Veranstaltungen: n=12 mw=4,6 md=5,0 s=0,8



Auswertungsteil der offenen Fragen

Fragen zur Veranstaltung

Fragen zur Veranstaltung: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Die Benützung vom OLAT-Forum könnte verbessert werden, es war relativ chaotisch. Zudem war die Transparenz der Notenbildung ungenügend, unter anderem aufgrund geringer Rückmeldungen zu den Forum-Beiträgen. Die Lernatmosphäre war allerdings unbeschreiblich, es wurde extrem viel gelernt und die Dozenten waren sehr kompetent und einen guten Umgang mit den Studenten.
- Es wurde meiner Meinung nach zu wenig Zeit für die Spielmechanismen aufgewendet und zu viel Zeit für die theoretischen Grundlagen der Demokratie Modelle. Insbesondere das erste Blockseminar (1. Samstag), wo die ganze Zeit für die Theorie verwendet wurde. Ich hatte nicht das Gefühl, dass wir besonders produktiv waren und neue Erkenntnisse gewannen an diesem Samstag (im Vergleich zur zweiten Blocksitzung). Die Wiki-Beiträge fand ich etwas unnötig, besonders die der ersten Runde. Es war extrem unübersichtlich. Zudem hätte ich mir gewünscht, dass wir nach der ersten Beitragsrunde eine Vorlesung gehabt hätten, in der wir über die Beiträge hätten sprechen können und wichtige Unklarheiten hätten klären können (anstelle der Vorlesung nach erst nach der zweiten Runde).

Fragen zum/zur Dozierenden Rebecca Welge

Fragen zum/zur Dozierenden: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Bei den Blockseminaren wurde zum Teil zu viel Hektik eingebracht, in einer etwas ruhigeren Atmosphäre hätte besser gearbeitet werden können. Zudem wäre es besser, wenn jeweils vor einer Gruppenarbeit alles erklärt würde, es wurde oftmals unterbrochen, um weitere Dinge zu erklären.
- Das Zeitmanagement könnte besser sein. Oft wurde die Zeit, die wir als Studierende erhielten um gewisse Aufgaben zu erledigen (im Seminar) sehr sehr knapp berechnet und es war oft etwas gehetzt. Ich glaube wenn wir mehr Zeit für gewisse Aufgaben erhalten hätten, wären auch Beiträge mit besserer Qualität entstanden. Das Teamteaching funktionierte eigentlich sehr gut, ich fand es aber teilweise etwas anstrengend, wenn sich die Dozenten gegenseitig ins Wort fielen oder die Aufteilung der Redezeit nicht funktionierte (Bsp. wenn jemand zu lange brauchte und der andere dann in Zeitnot geriet). Dies kam aber nicht allzu oft vor.
- Gute Organisation und Führung des Seminars.

Fragen zum/zur Dozierenden Robert Lovell

Fragen zum/zur Dozierenden: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Er hätte sich ruhig etwas mehr einbringen können, war stets im Hintergrund.
- Ich fand es etwas schade, dass wir uns erst gegen Ende des Seminars wirklich mit dem Thema Spielentwicklung auseinandergesetzt haben. Es wäre eventuell eine Überlegung wert, die Verknüpfung der einzelnen Aspekte der Demokratie Modelle etc früher mit Mechanismen zu verknüpfen.
- Ich hätte mir gewünscht, dass Robert sich etwas mehr ins Seminar eingebracht hätte (besonders im zweiten Teil des Seminars). Gerade bei den Wiki-Beiträgen, wo es hauptsächlich um die Spielentwicklung und die Spielmechanismen ging oder bei der zweiten Blocksitzung, hätte ich mir mehr Input oder Moderation von seiner Seite gewünscht. Die Spiele-Abenden mit Robert waren dafür immer sehr interessant und lustig und man spürte die grosse Motivation des Dozierenden.
- Kann sich versuchen noch mehr einzubringen. Ist halt auch die Frage, wie viel Raum ihm und Spieltheoretisch/technischen Themen gegeben wird in der Planung.

Fragen zum/zur Dozierenden Saskia Pauline Ruth

Fragen zum/zur Dozierenden: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Beim Zeitmanagement sind es die gleichen Kritikpunkte wie bereits bei Rebecca aufgeführt. Zudem hätte ich es noch schön gefunden, wenn mehr Zeit für die Diskussionen zwischen den Studierenden eingeplant gewesen wären, anstatt viel Redezeit für die Dozenten (besonders in der ersten Hälfte des Seminars). Sehr positiv bei Saskia war ihre grosse Begeisterungsfähigkeit für den Inhalt der Veranstaltung und auch dass sie immer für die Studierenden erreichbar war.
- Manchmal im theoretischen Teil in den Diskussionen etwas den Zeitrahmen aus den Augen verloren.
- Sehr kompetent

Individuelle Zusatzfrage/n des/der Dozierenden / Individual 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

- Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Und es war eine interessante Abwechslung zum üblichen Frontalunterricht.

- Für die Vertiefung und Wiederholung des Stoffes war die Motivation höher, als den Stoff "normal" zu repetieren.
- Ich würde nicht sagen, dass ich mehr gelernt habe als in klassischen Seminaren, aber die besondere Struktur des Seminars ermöglichte eine neue Herangehensweise an die Thematik und die aktive Beteiligung der Studierenden fand ich sehr gut, weil das Gelernte oft gleich umgesetzt wurde.
- Ja :D
- Ja das ist eindeutig so.
- Ja, denn dadurch, dass sein Wissen in die Praxis umgesetzt werden muss, muss man sich gezwungenermassen intensiver damit befassen. Und dadurch bleibt auch mehr hängen, da man sich auch immer wieder mit dem Gelernten auseinandersetzt und sich fragen muss, wie setzt man das Gelernte in die Praxis um.
- Ja, ich glaube ich habe deutlich mehr gelernt, als in anderen Seminaren. Dies aus dem Grund, weil das Gelernte bewusst in einem anderen Kontext angewendet wurde.
- Ja. Die Studierenden wurden angehalten sich näher und tiefer mit der Materie zu befassen und nicht nur trockene Theorie aufzusaugen. Auch die Themenaufteilung hat geklappt; nicht jeder Studierende musste sich mit alles befassen, aber jeder hat neben seinem eigenen Gebiet durch die anderen einen guten Überblick bekommen.
- Stimmt definitiv!!
- Vielleicht habe ich nicht mehr gelernt, aber ich denke, es könnte mir länger präsenter sein, als in einem klassischen Seminar gelernter Stoff.

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

- Die Entwicklung des Spiels hat mich dazu motiviert, mich in dem für die Entwicklung des Spiels notwendigen Umfang mit dem Thema der Demokratie auseinanderzusetzen. Die Motivation zur Auseinandersetzung war insofern zweckgebunden und beruhte nicht primär auf dem Thema selbst.
- Absolut
- Definitiv!
- Der Anreiz, sich nochmal mit den Themen zu beschäftigen war komplett von der Repetition des Stoffes losgelöst. Die behandelten Themen wurden nochmal in einem anderen Kontext bearbeitet.
- Ich fand Demokratietheorie schon immer interessant, der Kausalmechanismus dürfte daher eher in die andere Richtung gehen: Deswegen habe ich das Seminar gewählt.
- Ich habe das Seminar ausgewählt weil ich mich schon für das Thema Demokratie interessiere.
- Ich stimme dieser Aussage zu. Ich glaube vor allem, dass ich mich anders mit dem Thema Demokratie beschäftigte als sonst, weil ich nicht nur über Demokratiemodelle, -prinzipien etc. nachdachte, sondern immer auch in Verbindung wie man diese in einem Spiel umsetzen könnte.
- Ja, denn dadurch, dass sein Wissen in die Praxis umgesetzt werden muss, muss man sich gezwungenermassen intensiver damit befassen.
- Nicht unbedingt "dazu motiviert", aber man musste sich halt genau überlegen, dass das Spiel auch inhaltlich Sinn machen sollte. Dadurch habe ich mich immer wieder mit der Theorie auseinandergesetzt.
- Sehr wahr, ich interessiere mich nun umso mehr für das Thema.

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

- Dem kann ich nur zustimmen.
- Die Spielentwicklung fand leider meist ausserhalb der eigentlichen Seminartermine via Olat ab. Diese Plattform ist meiner Meinung nach eher ungeeignet. Aufgrund der "unpersönlichen" Art der Plattform war meine Motivation dafür leider etwas gedämpft.
- Ich beteilige mich sonst nicht aktiv in einem Seminar, sondern bin eher der aufsaugende passive Zuhörer. Aber in diesem Seminar war es wie eine grosse Gruppenarbeit und die Beteiligung fiel mir dadurch leichter.
- Ich halte mich für üblicherweise ziemlich aktiv, aber die Interaktivität mit anderen Studierenden war deutlich höher als in übliche Seminare.
- Ich versuche immer, mich aktiv zu beteiligen. Eventuell war die Beteiligung aber diesmal noch höher als sonst.
- Ja
- Ja, das Spiel hat dem Seminar einen gewissen "Spasfaktor" gegeben.
- Ja, definitiv. Ich engagierte mich einiges mehr als sonst.
- Ja, denn man hat ein handfestes Projekt, welches man fertigstellen möchte und an dessen Ergebnis man gerne auch sein Mitwirken erkennen würde. So ein Projekt liegt sicher den meisten mehr am Herzen, als wenn man einfach thematisch diskutiert.

- Stimmt. Das war aber auch von den Dozierenden so forciert, was ich gut fand.
- etwa gleich

III. Syllabus des Seminars: Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel

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-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) Zwei Kurzeassays zu den Zielkonflikten und deren institutioneller Umsetzung in der empirischen Wirklichkeit (ca. 2 Seiten). Diese Essays müssen vor der jeweiligen Sitzung als pdf-Dokument an die Dozenten verschickt werden.
- b) 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.

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

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.

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

In der ersten Blocksitung 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:

- Lovell, Robert (2017): Brettspiele mit politischen Themen. Three Blind Dice.
- 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 Blocksitung) vorzustellen.

Pflichtlektüre:

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

Sitzung 11 (10. 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 (20. 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 Demokratievarianten abbildet.

Pflichtlektüre:

- eLearning Materialien

Sitzung 15 (24. Mai): Fazit und Ausblick

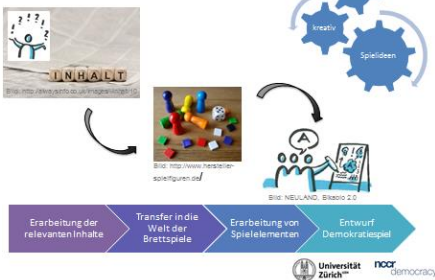
Die letzte Sitzung fasst die gewonnenen Erkenntnisse des Seminars zusammen und wird die Möglichkeit der Weiterentwicklung des Demokratiespielkonzeptes diskutieren.

IV. Fotodokumentation

Evaluationsformat	Fotoaufnahmen während des Seminars
Evaluationsperiode	Februar – Mai 2017
Teilnahme	Alle Teilnehmenden haben sich mit der Verwendung dieser Bilder zur Dokumentation der Veranstaltung einverstanden erklärt.

Einführung (Sitzung 1)

Ablauf des Seminars



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**”

Laver 1997: S. 1



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



Arten der demokratischen Beteiligung (Sitzung 3)



Entscheidungsmechanismen (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



Systemorientierungen (Sitzung 5)

John Stuart Mill: On Liberty

Of individuality, as one of the elements of well-being



"Genius can only breathe freely in an atmosphere of freedom" p. 72
 "The despotism of custom is everywhere the standing hindrance to human advancement, being in unceasing antagonism to that disposition to aim at something better than customary, which is called, according to circumstances, the spirit of liberty, or that of progress or improvement" p. 78



"The liberty of the individual must be thus far limited; he must not make himself a nuisance to other people" p. 62

Dr. Lukas Haffert

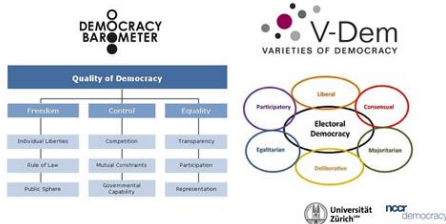
Was ist Debattieren?

- Anlehnung an eine Parlamentsdebatte
- Adressat: Publikum, das die Entscheidung über eine Streitfrage treffen muss
- Zuspitzung auf Pro und Contra (keine Diskussion, keine Kompromissuche)
- Diskussion einer konkreten Frage (Ja oder Nein)
- Beispiel: Sollten Wahlumfragen verboten werden?

Demokratiequalität und Demokratiemessung (Sitzung 6)

Was ist Demokratiequalität?

Multidimensionale Demokratiemessung



Demokratieworkshop (Sitzung 7-9)



Neuer Fokus: Modellperspektiven

Neufokussierung der bisherigen Ergebnisse:

- Wie ist das Modell auf den drei Zielkonflikten verortet?
- Welche unterschiedliche Relevanz haben die Zielkonflikte für das Modell?
- Welche Prinzipien sind besonders relevant für das Modell?
- Welche Institutionen sind besonders relevant für das jeweilige Modell?

⇒ Plakat als Präsentationsmedium

⇒ Plakatwand (gemeinsame Diskussion)

Schritt 1: Wesentlicher Seminarinhalt

- Was muss ins Spiel?



Politik und Spiele (Sitzungen 10 & 11)



Spielerworkshop (Sitzung 12-14)



Evaluation (Sitzung 15)

LERNZIELE

- ein vertieftes Verständnis unterschiedlicher Demokratiemodelle
- komplexe politische bzw. politische Zusammenhänge analysieren
- sich mit alternativen Szenarien auseinandersetzen

