



Veranstaltungs- und Prüfungsmerkblatt Herbstsemester 2025

3,326: Spiele und Weltpolitik

ECTS-Credits: 4

Überblick Prüfung/en

(Verbindliche Vorgaben siehe unten)

dezentral - Portfolio, --, -- (100%)

Prüfungszeitpunkt: Vorlesungszeit

Zugeordnete Veranstaltung/en

Stundenplan -- Sprache -- Dozent

[3,326,1.00 Spiele und Weltpolitik](#) -- Deutsch -- [Eckl Julian](#)

Veranstaltungsinformationen

Vorbedingungen

Hilfreich sind:

- Offenheit für Neues
- Kontaktfreude
- Vorheriger Besuch der Vorlesungen "Qualitative Methoden/Qualitative Methods" und "International Relations"
- Interesse an Weltpolitik
- Interesse an Brettspielen

Lernziele

- Studierende können sowohl Brettspiele als auch wissenschaftliche Theorien als Modelle (sozialer) Realität erfassen und analysieren. Dementsprechend können sie Brettspiele durch die Brille wissenschaftlicher Theorien betrachten und umgekehrt.
- Studierende kennen die Grundcharakteristika von (Brett-)Spielen und können diese reflektieren.
- Studierende haben ein vertieftes Verständnis von Theorien der internationalen Beziehungen sowie von qualitativen Methoden in diesem Bereich. Dementsprechend erkennen sie deren Rolle für die Analyse globaler Herausforderungen und können sie auch selbst anwenden.
- Studierende verstehen die Rolle von Theorien und anderen Modellen für die menschliche Erkenntnis im Allgemeinen und für die sozialwissenschaftliche Erkenntnis im Besonderen.
- Studierende verstehen die Bedeutung von aktivem Lernen und Immersion. Sie können ihr individuelles Lernverhalten reflektieren.

Inhalt

Globale Herausforderungen sind meist komplex und dadurch unübersichtlich. Im Seminar beschäftigen sich die Studierenden intensiv mit Brettspielen und mit wissenschaftlichen Theorien, die beide als Modelle (sozialer) Realität verstanden werden können. Diese Modelle versetzen die Studierende in die Lage, bestehende globale Herausforderungen für analytische und lebenspraktische Zwecke auf zentrale Aspekte herunterzubrechen.

Ausgangspunkt der Veranstaltung ist die Erkenntnis, dass Menschen grosse Zusammenhänge im Kleinen bzw. an Modellen erlernen, welche Komplexität reduzieren. Eine besonders immersive Art des Lernens am Modell liegt vor, wenn Menschen im Spiel lernen. Dazu wird den Studierenden im Rahmen der Veranstaltung die Gelegenheit gegeben. Die Lehrveranstaltung zeichnet sich dadurch aus, dass sie hochgradig immersiv ist und diverse Perspektivenwechsel ermöglicht.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden wir wissenschaftliche Theorien dazu verwenden, die impliziten Modelle, die in Spielen zum Ausdruck kommen, kritisch zu reflektieren – und umgekehrt. Dadurch können die Studierenden direkt erleben,



dass Modelle auch im Alltag eine Rolle spielen und dass uns wissenschaftliche Theorien dabei helfen können, diese impliziten Annahmen herauszuarbeiten. Umgekehrt helfen die Spiele dabei, diese potenziell abstrakten Diskussionen mit konkreten Erfahrungen und Emotionen zu verbinden.

Wichtig wird dabei auch sein, zu erkennen, inwiefern mehrere wissenschaftliche und/oder spielerisch vermittelte Modelle plausibel sein können. So werden jeweils unterschiedliche Aspekte der Welt(-politik) hervorgehoben und es wird unterschiedlichen Perspektiven Rechnung getragen. Durch eine vergleichende Diskussion werden wir in der Veranstaltung die Besonderheiten bzw. die Stärken und Schwächen der jeweiligen Modelle herausarbeiten.

Struktur und Lehr-/Lerndesign

Die Veranstaltung wird in Blocksitzungen mit vorbereitenden Einzelsitzungen durchgeführt.

Die Studierenden erhalten unterschiedliche Aufgaben, um sich bereits zuhause auf die Sitzungen vorzubereiten. Dazu gehören insbesondere die Lektüre der zur Verfügung gestellten Literatur sowie die Aneignung bzw. das Erlernen von ausgewählten Brettspielen. Manche Aufgaben werden individuell bearbeitet, andere in Gruppen.

In den Sitzungen werden wir uns sowohl mit theoretischen Inhalten auseinandersetzen als auch praktische Erfahrungen durch aktives Spielen ausgewählter Brettspiele sammeln.

Bei der Durchführung der Veranstaltung werden sogenannte Kenner- und Expertenspiele zentral sein.

Literatur

Die Literatur, die Spiele und alle weiteren relevanten Materialien werden über die digitale Lernplattform bekannt gegeben.

Zusatzinformationen

--

Prüfungsinformationen

Teilleistung/en

1. Teilleistung (1/1)

Prüfungsmodalitäten

Prüfungstyp	Portfolio
Verantwortung für Organisation	dezentral
Prüfungsform	Mischform
Prüfungsart	--
Prüfungszeitpunkt	Vorlesungszeit
Prüfungsdurchführung	--
Prüfungsort	--
Benotungsform	--
Gewichtung	100%
Dauer	--

Sprachen

Fragesprache: Deutsch
Antwortsprache: Deutsch

Bemerkungen

--

Hilfsmittelregelung



keine Hilfsmittelregelung nötig

- Für Hausarbeiten, Kurse ohne Credits etc. gibt es keine spezifische Hilfsmittelregelung.
- Es gelten subsidiär die Ordnungen der Universität St. Gallen sowie die Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens (Quellen und Hilfen müssen immer ausgewiesen werden).
- Bei allen schriftlichen Arbeiten muss eine Eigenständigkeitserklärung angebracht werden.

Hilfsmittelzusatz

--

Inhalt

Die Portfolioprüfung enthält vier Teile:

1) Die aktive Teilnahme ist die Grundvoraussetzung. Sie wird entweder mit "bestanden" oder mit "nicht bestanden" bewertet (Einzelarbeit, Individualnote).

Aktive Teilnahme bedeutet insbesondere, dass man ernsthaft vorbereitet zu den Sitzungen kommt und sich aktiv einbringt.

Wichtig ist dabei auch, dass Brettspiele von der physischen Kopräsenz leben und dass daher von den im Vorlesungsverzeichnis angegebenen Kernzeiten höchstens drei Seminarstunden (à 45 Minuten, insgesamt 135 Minuten) verpasst werden dürfen. Das bedeutet, dass man beispielsweise eine vorbereitende Einzelsitzung (90 Minuten) verpassen und bei einer der Blocksitzungen früher gehen könnte (45 Minuten). Prinzipiell wird Anwesenheit jedoch vorausgesetzt und bei Abwesenheit wird eine vorausschauende Abmeldung erwartet, damit vorab gekannt ist, wie viele Personen anwesend sein werden und wie viele Spiele benötigt werden.

2) Neben der individuellen Vorbereitung gibt es Arbeitsaufträge, die in zufällig zusammengesetzten Gruppen erledigt werden. Die Arbeit der einzelnen Gruppenmitglieder wird entweder mit "bestanden" oder mit "nicht bestanden" bewertet (Gruppenarbeit, Individualnote).

3) Im Rahmen des Blockteils wird eine schriftliche digitale Prüfung von 45 Minuten durchgeführt, zu der die Studierenden ein eigenes Gerät mitbringen müssen. Die dabei erzielte Note trägt mit 50% zur Gesamtnote bei (Einzelarbeit, Individualnote). Der Prüfungstermin wird auf der digitalen Lernplattform bekannt gegeben.

4) Zum Abschluss wird ein individuelles Reflexionspapier von 2'000 bis 2'500 Wörtern (5-6 Seiten) verfasst. Die dabei erzielte Note trägt mit 50% zur Gesamtnote bei (Einzelarbeit, Individualnote). Zur Unterstützung des Reflexionspapiers wird das Führen eines Lerntagebuches empfohlen. Der Abgabetermin für das Reflexionspapier wird auf der digitalen Lernplattform bekannt gegeben.

Literatur

Die Literatur, die Spiele und alle weiteren relevanten Materialien werden über die digitale Lernplattform bis spätestens einen Tag vor der schriftlichen Prüfung bekannt gegeben.



Wichtige Hinweise

Bitte beachten Sie, dass nur dieses Merkblatt, sowie der bei Biddingstart veröffentlichte Prüfungsplan verbindlich sind und anderen Informationen, wie Angaben auf StudyNet (Canvas), auf Internetseiten der Dozierenden und Angaben in den Vorlesungen etc. vorgehen.

Allfällige Verweise und Verlinkungen zu Inhalten von Dritten innerhalb des Merkblatts haben lediglich ergänzenden, informativen Charakter und liegen ausserhalb des Verantwortungsbereichs der Universität St.Gallen.

Unterlagen und Materialien sind für zentrale Prüfungen nur dann prüfungsrelevant, wenn sie bis spätestens Ende der Vorlesungszeit (KW 51) vorliegen. Bei zentral organisierten Mid-Term Prüfungen sind die Unterlagen und Materialien bis zur KW 43 (Freitag, 24. Oktober 2025) prüfungsrelevant.

Verbindlichkeit der Merkblätter:

- Veranstaltungsinformationen sowie Prüfungszeitpunkt (zentral/dezentral organisiert) und Prüfungsform: ab Biddingstart in der KW 34 (Donnerstag, 21. August 2025);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelzusätze, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für dezentral organisierte Prüfungen: in der KW 42 (Montag, 13. Oktober 2025);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelzusätze, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für zentral organisierte Mid-Term Prüfungen: in der KW 43 (Freitag, 24. Oktober 2025);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelzusätze, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für zentral organisierte Prüfungen: zwei Wochen vor Ende der Prüfungsabmeldephase in der KW 45 (Montag, 03. November 2025).