



Schulung: Grundlagen der Demokratie

Design-Dokument

Inhaltsverzeichnis

1 ALLGEMEINES KONZEPT	1
2 ZWEI SCHLÜSSELBEGRIFFE: REPUBLIK UND DEMOKRATIE	2
3 ALLGEMEINE ORGANISATION DES KURSES	2
4 ERSTER ABSCHNITT: DIE REPUBLIK	3
4.1 EXTERNALITÄTEN: DIE GRENZE ZWISCHEN ÖFFENTLICH UND PRIVAT.....	3
4.2 GEMEINSAME PROBLEME AN DER QUELLE DER POLITISCHEN KÖRPERSCHAFTEN.....	4
4.3 EFFEKTIVE UND GERECHTE KOORDINIERUNG DER AKTEURE: DIE KONVENTIONEN.....	5
4.4 KOLLEKTIVE GÜTER UND STEUERN.....	6
4.5 RECHTSSTAATLICHKEIT.....	8
4.6 RADIKALE UNSICHERHEITEN IM ÖFFENTLICHEN HANDELN UND DIE ARGUMENTATIVE DISKUSSION.....	9
4.7 STATISTIKEN: WISSEN, DAS FÜR ÖFFENTLICHE MAßNAHMEN ERFORDERLICH IST.....	11
4.8 RECHTSTEXTE: WERKZEUGE FÜR ÖFFENTLICHE MAßNAHMEN.....	12
5 ZWEITER ABSCHNITT: DEMOKRATIE	13
5.1 DIE DREI SCHRITTE IN DER KOLLEKTIVEN DEFINITION EINER ÖFFENTLICHEN MAßNAHME: INITIATIVE,ÄNDERUNG,ENTSCHEIDUNG.....	13
5.2 DER "DEMOS", DIE POLITISCHE GEMEINSCHAFT, DIE FÜR ENTSCHEIDUNGEN IN DER DEMOKRATIE RELEVANT IST.....	15
5.3 DIE MENSCHENRECHTE.....	17
5.4 DIE "ÖFFENTLICHEN SPHÄREN", DER ORT DER ARGUMENTATIVEN DISKUSSION.....	18
5.5 BILDUNG: DIE KOGNITIVEN UND KULTURELLEN VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE ARGUMENTATIVE DISKUSSION.....	20
5.6 ZEIT: DIE NOTWENDIGE VERFÜGBARKEIT FÜR EINE ARGUMENTATIVE DISKUSSION.....	20
5.7 EINE ANTWORT AUF HISTORISCH DATIERTE KONKRETE PROBLEME: REPRÄSENTATION.....	21
6 PROSPEKTIVE SEKTION: DIE ELEKTRONISCHE DEMOKRATIE DES 21. ^EJAHRHUNDERTS	23
7 LIZENZ	23

1 Allgemeines Konzept

Die Freiheit eines Volkes, eines selbstbewussten politischen Körpers, besteht nicht nur darin, von seinen Fesseln befreit zu werden. Sie besteht darin, frei und friedlich und unter Beteiligung aller ihre gemeinsame Zukunft zu definieren, in einer "Handlungsfähigkeit", die allen offen steht. Dies ist das Wesen der **Demokratie**.

Die Funktion dieses Kurses besteht darin, dass der Lernende **konkret** erfährt, was Demokratie ist: Er soll die Fragen und Probleme erkennen, die sich aus demokratischem öffentlichem Handeln ergeben, und die Antworten, die im Laufe der Zeit darauf gefunden wurden. Der Kurs schließt mit einem Ausblick auf die neuen Formen der Demokratie im 21.^e Jahrhundert.

Es handelt sich um einen partizipativen Kurs, bei dem die Lernenden zusätzlich zur Präsentation des Kursinhalts aufgefordert werden, direkt zu handeln, indem sie sich in Rollenspiele einbringen, die von den Trainern geleitet werden.



Die Konzeption dieses partizipativen Kurses basiert auf der Ausstellung "[Making things public](#)", die vom *Zentrum für Kunst und Medien (ZKM)* in Karlsruhe (Deutschland) zwischen März und Oktober 2005 unter der Leitung von Bruno Latour und Peter Weibel organisiert wurde, sowie auf dem partizipativen Mathematikmuseum [Mathematikum](#) in Gießen (Deutschland).

Der innovative Charakter dieser partizipativen Ausbildung und insbesondere der Rollenspiele rechtfertigt, dass diese vor der Inbetriebnahme getestet und dann während des Betriebs angepasst werden.

Dieses Online-Training kann in einem zweiten Schritt als Wanderausstellung oder Museum gestaltet werden.

2 Zwei Schlüsselwörter: Republik und Demokratie

Die Ausbildung in den Grundlagen der Demokratie ist um die Etymologie von zwei Schlüsselwörtern herum strukturiert: "**Republik**" und "**Demokratie**", die jeweils in einem Abschnitt behandelt werden.

Der erste Begriff, Republik oder "öffentliche Sache", wirft die Frage nach dem **Gegenstand des** öffentlichen Handelns und der Ausübung von Macht auf. Warum sollten bestimmte Handlungen, die als "öffentlich" bezeichnet werden, im Namen des Kollektivs entschieden werden und für alle verbindlich sein, anstatt privat, individuell und unkoordiniert durchgeführt zu werden? Welche Entscheidungen fallen unter diese "öffentliche Sache"? Warum?

Das zweite Konzept, Demokratie oder "Volksherrschaft", wirft die Frage nach den **Verfahren** zur Definition öffentlicher Maßnahmen auf und nach den Mitteln, um einen möglichst großen Teil der betroffenen menschlichen und nichtmenschlichen Einheiten direkt oder indirekt daran zu beteiligen. Wie kann man den politischen Körper oder "*demos*" der Personen bestimmen, die berechtigt sind, an dieser Definition teilzunehmen? Welche konkreten Verfahren und Mechanismen können mobilisiert werden, um sicherzustellen, dass die Stimme aller tatsächlich gehört und berücksichtigt wird?

3 Allgemeine Organisation des Kurses

Die Ausbildung in den Grundlagen der Demokratie wird entlang eines **Weges** organisiert, der aus zwei **Abschnitten** besteht, der "Republik" (§1) und der "Demokratie" (§2). 4) und "Demokratie" (§ §). 5), die ihrerseits aus **Etappen** bestehen, die jeweils der Behandlung eines Themas gewidmet sind. Er schließt mit einem Abschnitt über die Zukunft (§ 6), der sich mit der Vorschau auf die Demokratie des 21.^e Jahrhunderts befasst.

Jede Etappe besteht aus zwei Bereichen:

1. Ein Raum für die **direkte Erprobung** durch die Lernenden, die von speziellen Trainern betreut werden. Die Erprobung findet in Form eines partizipativen Rollenspiels statt, das von den Teilnehmerinnen mit Unterstützung der Trainerinnen reflektiert wird.
2. ein Bereich, in dem Inhalte und Dokumente ausgestellt werden, die die Geschichte der Fragen, die sich im Zusammenhang mit der "Öffentlichkeit" und der Demokratie stellen, und die Antworten, die im Laufe der Zeit darauf gefunden wurden, aufzeigen.

Der Kurs ist so konzipiert, dass er linear durchlaufen werden kann, wobei in jedem Schritt die beiden oben beschriebenen Räume besucht werden und die Schritte der Reihe nach durchgeführt werden. Seine Architektur erlaubt jedoch :



- o innerhalb jedes Schrittes, sich nur auf den Ausstellungsraum zu beschränken
- o am Ende eines jeden Schrittes den nächsten Schritt aus allen Schritten des Abschnitts zu wählen.

Direkte Experimente werden von **Gruppen** durchgeführt, unabhängig davon, ob diese Gruppen bereits gebildet sind (z.B. Schulgruppen) oder nicht (durch die Zusammenführung einer Reihe von einzelnen Lernenden, die innerhalb eines bestimmten Zeitraums hinzugekommen sind). Das Experimentieren in Gruppen ist für die Pädagogik der Vermittlung der Grundlagen der Demokratie von **entscheidender Bedeutung**. Da Demokratie die Frage nach dem Handeln im Namen eines Kollektivs stellt und von einem Kollektiv (gleich oder anders als das vorherige) ausgeführt wird, können die wesentlichen Fragen, die sie aufwirft, nur in einer Gruppe deutlich und greifbar gemacht werden. Allein für sich selbst zu entscheiden, stellt keine besondere Schwierigkeit dar und verdient keine Ausbildung in den Grundlagen der Demokratie.

Bei nicht zusammengesetzten Gruppen ist ein erster Teil des Besuchs darauf gerichtet, Vertrauen zwischen diesen Personen, die sich nicht kennen, aufzubauen und eine Gruppendynamik zu schaffen, das "Eis zu brechen". Zu diesem Zweck organisieren die Trainerinnen ein sehr einfaches und kurzes, eher fröhliches kooperatives Spiel, bei dem sie den Teilnehmerinnen persönliche (aber nicht zu viele) Fragen stellen.

4 Erster Abschnitt: Die Republik

Der allgemeine Gegenstand dieses Abschnitts ist die Frage nach der "öffentlichen Sache", die unter eine Handlung fällt, die als "öffentlich" bezeichnet wird, im Namen der Gemeinschaft definiert wird und für diese verbindlich ist. Die wichtigsten Konzepte, die in diesem Abschnitt erläutert und mobilisiert werden, sind:

- o Externalitäten, die eine Angelegenheit vom privaten in den öffentlichen Raum verlagern (§ 4.1)
- o gemeinsame Probleme, um deren Lösung herum sich politische Körperschaften bilden (§ 4.2)
- o die beiden wesentlichen Instrumente des öffentlichen Handelns, nämlich das Gesetz als Instrument zur Koordinierung der Akteure (§ 4.3) und die Steuer, die durch die Existenz von Kollektivgütern gerechtfertigt ist (§ 4.4)
- o die Bedingungen für öffentliches Handeln: die Rechtsstaatlichkeit (§ 4.5), seine radikale Ungewissheit, die nur in der argumentativen Diskussion lösbar ist (§ 4.6), die Statistiken, die sie mit Informationen versorgen (§ 4.7) und die Rechtstexte, die sie ausdrücken (§ 4.8).

In diesem Abschnitt geht es nicht um die Frage, wie öffentliches Handeln definiert wird oder ob es demokratisch ist oder nicht (diese Fragen sind Gegenstand des Abschnitts über Demokratie). Sie sind sehr allgemein gehalten und beziehen sich auf alle Formen der Regierung eines Kollektivs, unabhängig vom Grad der Konzentration der Entscheidung und unabhängig davon, ob diese Regierung als monarchisch (Macht eines Einzelnen), oligarchisch (Macht einiger weniger) oder demokratisch (Macht aller) bezeichnet werden kann.

4.1 Externalitäten: die Grenze zwischen öffentlich und privat

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept



Die Unterscheidung zwischen öffentlich und privat ist an sich nicht offensichtlich, und diese Auffassungen sind innerhalb einer Gesellschaft und im Laufe der Geschichte unterschiedlich. Das Schlüsselkonzept ist das der **Externalität**. Unter "Externalität" versteht man die Auswirkungen einer Handlung, die nicht auf den vordefinierten Raum der Akteure dieser Handlung beschränkt sind und somit nach außen dringen. Dieses Übergreifen der Folgen einer Handlung (in welcher Form auch immer) rechtfertigt, dass die Handlung aus dem privaten Raum (der Beziehungen zwischen den Akteuren) in den öffentlichen Raum verlagert wird. Diese Bewegung kann auch umgekehrt sein, wenn man beobachtet, dass Handlungen, von denen man annahm, dass sie Konsequenzen über den privaten Raum hinaus haben, als nicht mehr folgenreich angesehen werden (z.B. religiöse Praktiken).

Rollenspiel und Analyse

Der Kursleiter bittet die Gruppe, sich vorzustellen, dass ihre Mitglieder im selben Stadtteil wohnen und dass sie nacheinander erfahren, dass eine Bewohnerin des Stadtteils folgende Verhaltensweisen an den Tag legt:

- o Sie fängt Fliegen mit Fliegenklebeband.
- o Sie liest Bücher in einer fremden Sprache, die mit unbekanntem Zeichen geschrieben ist.
- o Sie fängt Mäuse mit Fallen, in denen die Mäuse in Leim fixiert sind.
- o Sie führt stinkende chemische Experimente durch.
- o Sie trainierte ihren Hund, indem sie ihn mit einem Stock schlug.
- o Sie organisiert jeden Monat laute und späte Empfänge.
- o Sie erzieht ihre Kinder, indem sie sie mit einem Stock schlägt.
- o Sie stellt ein unbekanntes Zeichen vor ihre Tür
- o Sie pflegt ihren Garten nicht und er wird zu einem unordentlichen Brachland.

In jedem Fall lautet die Frage: Geht uns das etwas an? Sollten wir etwas unternehmen? Sollte es verboten oder reguliert werden? Warum?

Inhalt der Ausstellungsfläche

Historische Beispiele für Gesetze und Verordnungen, die sich auf Verhaltensweisen und Handlungen bezogen, bei denen es uns heute unpassend oder erstaunlich erscheint, Gesetze zu erlassen (Illustration des "theologisch-politischen Problems"¹, wo die Kirche sich legitimiert fühlte, in sehr viele Elemente des Lebens, einschließlich des privaten Lebens nach unseren heutigen Vorstellungen, einzugreifen, Diese Maßnahmen wurden jedoch durch die damalige Überzeugung gerechtfertigt, dass die Frömmigkeit des Einzelnen ein entscheidender Faktor für die Ordnung der Welt und der Gesellschaft und somit für die Verhinderung von Katastrophen, die als göttliche Sanktionen interpretiert wurden, war), aber auch Beispiele für sehr zeitgenössische und aktuelle Regelungen (z.B. über das Wohlergehen von Nutztieren).

Die Frage der Übereinstimmung zwischen den Kompetenzen einer öffentlichen Institution mit territorialer Verantwortung und dem Verbreitungsgebiet der Externalitäten, die sie regulieren soll: Gefühl der Ohnmacht, wenn die Entscheidung in kleinem Maßstab getroffen wird, aber die notwendige Koordination aufgrund der geographischen Ausdehnung der Externalitäten in einem größeren Maßstab erfolgt. Beispiele hierfür sind städtische Ballungsräume, kontinentale politische Unionen (insbesondere in Europa) und gemeinsame globale Probleme (Klima).

¹ Manent, P.: "Histoire intellectuelle du libéralisme" Hachette, Collection Pluriel, Paris, 1997.



4.2 Gemeinsame Probleme an der Quelle der politischen Körperschaften

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Die öffentliche Aktion befasst sich mit **gemeinsamen Problemen** (*issues*), d.h. mit Problemen, die in den öffentlichen Bereich fallen, weil sie durch ihre Externalitäten in den privaten Bereich übergreifen haben - oder als solche betrachtet werden. Selbst wenn die Menschen einander nicht kennen, selbst wenn sie Feinde sind, ist die Tatsache, dass sie dazu gebracht werden, ein gemeinsames Problem gemeinsam zu lösen, der erste Schritt zur Bildung eines politischen Körpers², ausgehend von der Bildung einer "Öffentlichkeit" im Sinne von John Dewey.³

Die gemeinsamen Probleme fallen in drei Hauptkategorien, die im Folgenden jeweils in einem Schritt behandelt werden: die Verwaltung der gemeinsamen Infrastruktur und Ressourcen (entspricht diesem Kapitel), die Definition von Regeln und Konventionen, die die Koordination der Akteure ermöglichen (§ 4.3), die Verteilung der Lasten, die mit der Instandhaltung der gemeinschaftlichen Güter verbunden sind (§ 4.4).

Rollenspiel und Analyse

Oder:

- o ein kollaboratives Rollenspiel, bei dem die Gruppe gemeinsam eine Aufgabe bewältigen muss, die keiner der Teilnehmer allein lösen kann
- o eine Wasserleitung, in der sich der Zufluss im Laufe der Zeit zufällig ändert und jeder den Wasserstand in seinem Tank zwischen einer unteren und einer oberen Grenze halten muss, während der Abfluss aus seinem Tank sich ebenfalls im Laufe der Zeit zufällig ändert. In jeder Phase ist die Steuerung eine Vorrichtung, die das Wasser zwischen einer Nutzung für sich selbst und einer Nutzung für andere stromabwärts umleitet.

In beiden Fällen musste man sich darauf einigen, die Handlungen der Gruppenmitglieder zu regulieren, um das gemeinsame Problem gemeinsam zu lösen (die gemeinsame Aufgabe zu erfüllen oder jedem eine ausreichende Wasserversorgung zu gewährleisten). Der Prozess der Einigung mehrerer Personen auf eine gemeinsame Aktion zur Lösung eines gemeinsamen öffentlichen Problems ist das Wesen der Politik, des Handelns in Bezug auf die "öffentliche Sache".

Inhalt des Ausstellungsraums

Internationales Wasser- und Flussmanagement, Klima.

Epidemien, sowohl innerhalb eines Landes als auch von einem Land zum anderen.

Luxus, Verschwendung. Elend.

Die öffentlichen Maßnahmen und Institutionen, die historisch eingerichtet wurden, um diese gemeinsamen Probleme anzugehen.

² Marres, N.: "Issues spark a public into being. A key but often forgotten point of the Lippmann-Dewey debate" in Latour, B. and Weibel, P. editors, "Making things public. Atmospheres of Democracy" MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA / London, United Kingdom, 2005.

³ Dewey, J. "The public and its problems", Ohio University Press, 1989



4.3 Effektive und gerechte Koordinierung der Akteure: die Konventionen

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Damit Menschen auf friedliche und produktive Weise miteinander interagieren und sich **koordinieren können**, müssen sie wissen, was sie voneinander erwarten, welche Erwartungen sie haben. Zu diesem Zweck ist die historisch effektivste Methode, stabile, vorhersehbare und gerechte **Konventionen** zwischen den Menschen zu definieren: Gesetze, Regeln, Vorschriften, sowohl im öffentlichen als auch im privaten Raum.⁴

Rollenspiel und Analyse

Die Gruppe wird in N Mannschaften (N = 3 bis 7) aufgeteilt. Jedes dieser N Teams ist mit P Chips in verschiedenen Farben ausgestattet, die aus 4 Farben (blau, grün, gelb, rot) ausgewählt und gleichmäßig auf die Farben verteilt werden, und jedes Team ist völlig ohne Chips in mindestens einer Farbe. Die Teilnehmer kennen die Gesamtzahl der Chips jeder Farbe nicht. Ziel des Spiels ist es, durch Tausch mit den anderen Teams möglichst viele vollständige Sätze von Chips in allen vier Farben zu erhalten.

Eine Spielrunde besteht aus einer Phase, in der die Tauschkonventionen zwischen farbigen Chips festgelegt werden, und einer Phase, in der Verhandlungen und Transaktionen stattfinden. Eine Tauschkonvention ist der "Wechselkurs" zwischen verschiedenfarbigen Chips: Team A tauscht z.B. 1 blauen Chip gegen mindestens 3 grüne Chips, aber diese Konvention kann mit der Konvention von Team B kollidieren, das umgekehrt mindestens 2 blaue Chips im Tausch gegen 3 grüne Chips erhalten möchte. In der ersten Phase legt jedes Team eine Vereinbarung über den Tausch von verschiedenfarbigen Chips fest und schickt in der zweiten Phase einen Händler, der eine Reihe von Chips bei jedem anderen Team eintauscht. Die Vereinbarungen über den Tausch von Chips in verschiedenen Farben werden für jedes Team in jeder Runde festgehalten. Jeder Händler eines Teams trifft sich mit dem Händler eines anderen Teams und führt die Transaktionen so gut wie möglich durch, entsprechend den Vereinbarungen des Teams und den Wünschen des Händlers des anderen Teams. Die Verhandlungs- und Transaktionsphase ist kurz, etwa 1 Minute, um die Leute dazu zu bringen, schnell zu entscheiden, ob sie sich einig sind (und in diesem Fall tauschen sie die Chips gemäß den vereinbarten Handelsbedingungen) oder nicht (und in diesem Fall behält jeder seine Chips). Nach jeder Handelsphase kehren die Händler zu ihrem Team zurück, um die Chips zu teilen, neue Handelsvereinbarungen zu diskutieren und neue Händler zu beauftragen, mit jedem anderen Team zu interagieren. Das Spiel besteht aus 4 Runden.

Das Spiel wird einmal wiederholt, aber diesmal kennen alle Teilnehmerinnen die Gesamtzahl der Chips jeder Farbe und legen eine gemeinsame Tauschkonvention fest, bevor die Chips an die einzelnen Teams verteilt werden. Dann wird erneut getauscht.

In der Auswertungsphase werden die Spielerinnen aufgefordert, zu beobachten: (1) wie sich die Vereinbarungen über den Austausch von Chips im Laufe der Zeit für jedes Team verändert haben; (2) dass in einigen Fällen keine Einigung über den Austausch erzielt werden konnte, weil die Vereinbarungen zwischen den Teams zu unterschiedlich waren, da jedes Team die Ansprüche des anderen als unfair ansah; (3) dass die Transaktionen effizienter sind, wenn vorher eine gemeinsame Vereinbarung getroffen werden kann (insgesamt werden mehr

⁴ Eymard-Duvernay, F., Favereau, O., Orléan, A., Salais, R. und Thévenot, L. (2004), "Values, coordination and rationality. L'économie des conventions ou le temps de la réunification dans les sciences économiques, sociales et politiques" (Die Ökonomie der Konventionen oder die Zeit der Wiedervereinigung in den Wirtschafts-, Sozial- und Politikwissenschaften), Problèmes économiques, vol. 2838, S. 1-8



vollständige Sätze von 4 Chips zusammengestellt), dass sie schneller ablaufen und dass weniger Konflikte auftreten und die Anzahl der Konflikte abnimmt.

Inhalt des Ausstellungsraums

Gemeinsame soziale Konventionen: die Sprache, die Straßenverkehrsordnung (und die Straßenseite, auf der man fährt), die Strafgesetze. Regeln auf allen Ebenen: in einem Gebäude, einem Verein, einem Unternehmen, einem Industriezweig, einer Gemeinde, einer Region, einem Staat, der Europäischen Union, den Vereinten Nationen.

Die Folgen des Fehlens eines Gesetzes: Historische Beispiele für das Fehlen eines Rechtssystems, in dem der Souverän über Streitigkeiten entscheidet, ohne sich an irgendetwas gebunden zu fühlen, weder an den Präzedenzfall noch an das geschriebene Gesetz (Heiliges Römisches Reich Deutscher Nation vor dem Reichskammergericht).

Die Instrumente, die für die Wirksamkeit von Gesetzen und Konventionen erforderlich sind: Rechtsstaatlichkeit, staatliches Gewaltmonopol, die Institution der Justiz.

4.4 Kollektive Güter und Steuern

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Wenn **Güter kollektiv** oder nicht ausschließbar und nicht rivalisierend sind (d.h. man kann niemandem verbieten, sie zu genießen, sobald sie existieren, und die Tatsache, dass eine Person sie genießt, beraubt andere nicht desselben Genusses), dann ist der einzige Weg, um sicherzustellen, dass die Produktion dieses Gutes die notwendigen Ressourcen erhält, der **Zwang** durch eine höhere Instanz, d.h. die vom Staat erhobene **Steuer**.

Rollenspiel und Analyse

Jeder der N Teilnehmer erhält eine zufällige Anzahl von "Goldmünzen" und "Silbermünzen" (mit der Konvention: 1 Goldmünze = 2 Silbermünzen). Der erhaltene Betrag liegt zwischen 1 und 20 Goldmünzen (mit einer ungleichmäßigen Wahrscheinlichkeitsverteilung mit einer relativ niedrigen Spitzendichte und langer Schleppe), mit einem Durchschnitt von 4 "Goldmünzen" pro Person und einem Minimum von 1. Die Merkmale dieser Zufallsverteilung werden den Teilnehmern nicht mitgeteilt. Die "Goldmünzen" können in jeder Phase verwendet werden, um (1) Güter für sich und seine Familie zu kaufen oder (2) zur jährlichen Wartung eines Damms beizutragen, der das Dorf vor Überschwemmungen durch den nahegelegenen Fluss schützt.

Je nachdem, wie viel Geld sie am Ende der Runde für sich und ihre Familie zur Verfügung hat (nachdem sie für die Instandhaltung des Deiches bezahlt hat), erhält jede Spielerin Punkte, die der Zufriedenheit mit ihrem Lebensstil entsprechen, wie in der folgenden Tabelle dargestellt.

Anzahl der verbleibenden Goldmünzen	1	≥1,5	≥2	≥4	≥6	≥8	≥13	≥20
Punkte	0	1	2	3	4	5	6	7

(Die Anzahl der Punkte ist gleich $5 \cdot \log_{10}$ (Münzen))



Wenn der Damm jedoch nicht gewartet wird, wird das Dorf in diesem Jahr überflutet und der individuelle Reichtum aller wird weggespült: Jeder bleibt mit nur 1 Goldstück, d.h. 0 Punkten, zurück. Die jährlichen Kosten für die Instandhaltung des Deiches betragen 2N "Goldmünzen".

Mehrere Protokolle werden nacheinander verwendet, um die jährliche Wartung des Damms zu bezahlen:

1. Die Ausstattung mit "Goldmünzen" ist geheim und jede Person wirft geheim die gewünschte Anzahl "Goldmünzen" in die Urne für den Deichbau und hält auch die Anzahl der "Goldmünzen" geheim, die sie für ihren persönlichen Verbrauch und ihre Ersparnisse übrig hat. Sie zeigt das Bild, das ihrem persönlichen Verbrauch und Lebensstandard (vor einer möglichen Überschwemmung) entspricht.
2. Die Ausstattung jeder Person mit "Goldmünzen" ist öffentlich und jede Person wirft geheim die gewünschte Anzahl von "Goldmünzen" in die Urne für den Bau des Deiches und hält auch die Anzahl ihrer verbleibenden "Goldmünzen" für ihren persönlichen Verbrauch und ihre Ersparnisse geheim. Sie zeigt das Bild, das dem persönlichen Verbrauch entspricht (vor einer möglichen Überschwemmung).
3. Die Ausstattung jeder Person mit "Goldmünzen" ist öffentlich und jede Person wirft in einer zufälligen Reihenfolge öffentlich, aber frei, die gewünschte Anzahl von "Goldmünzen" in die Urne für den Bau des Deiches. Die Anzahl der "Goldmünzen", die für ihren persönlichen Verbrauch und ihre Ersparnisse übrig bleiben, wird davon abgezogen.
4. Die Zuteilung von "Goldstücken" ist öffentlich, wobei dieses Mal ein sehr ungleiches Verteilungsgesetz gilt, das eine kleine Gruppe von "sehr Reichen" (10%) mit mehr als 12 Goldstücken und eine sehr große Gruppe von "Armen" und "sehr Armen" mit 1 bis 2 Goldstücken trennt. Die Lehrerin fragt zuerst die "sehr Reichen", nach welcher Regel sie die Kosten für die Instandhaltung des Deiches verteilen würden, dann die "Armen" und "sehr Armen". (Die Frage, wie die Steuerregel definiert wird, ist nicht Gegenstand dieses Abschnitts und wird daher hier nicht weiter behandelt.)
5. Die Ausstattung jeder Teilnehmerin mit "Goldstücken" wird öffentlich bekannt gegeben, wobei das Verteilungsgesetz egalitärer als zuvor ist (keine Teilnehmerin erhält mehr als 8 Goldstücke). Die Trainerin fragt zuerst die "Reichsten" (die 5 oder mehr Goldstücke erhalten) nach der Regel, die sie bei der Verteilung der Kosten für die Instandhaltung des Deiches anwenden würden, und dann die "Weniger Reichen" (die anderen). Anschließend entscheidet das Los darüber, welche Regel angewendet wird (in diesem Abschnitt soll keine Demokratie herrschen).
6. Die Teilnehmerinnen entscheiden gemeinsam und bevor sie die "Goldmünzen" erhalten, welche Regel für die jährliche Wartung des Damms gelten soll.

Am Ende jedes Protokolls zählt die Trainerin die "Goldmünzen", die für den Bau des kollektiven Gutes zur Verfügung stehen, und die Schlussfolgerungen werden gezogen: Wenn sie nicht ausreichen, wird der Deich in diesem Jahr nicht instand gehalten und das Dorf wird überflutet. Der Lebensstil aller (einschließlich der Reichen) ist somit gefährdet.

Die Teilnehmerinnen werden aufgefordert zu beobachten, dass der Deich ohne Zwang durch eine kollektive Organisation nicht instand gehalten wird, weil die spontanen Zahlungen unzureichend sind, und dass daher selbst wenn privates Eigentum vorhanden ist, dies nicht ausreicht, um den Wohlstand zu sichern (da es bei fehlender Instandhaltung des Deiches von der Flut weggespült wird). Sie sehen auch, dass die Frage der Steuern nicht einfach mit Gerechtigkeit zu lösen ist, dass die Meinungen über Gerechtigkeit auseinandergehen und dass der Konflikt umso härter ist, je ungleicher und getrennter die sozialen Gruppen sind.



Inhalt des Ausstellungsraums

Der Begriff des Kollektivguts und kanonische Beispiele: Bewässerungssysteme und Deiche, Militär, Justiz. Experimente zum Zahlungsverhalten für kollektive Güter aus der Literatur (und die kumulativen Ergebnisse des Rollenspiels).

Die Auswirkungen wirtschaftlicher Ungleichheit auf den sozialen Zusammenhalt und die Steuerbereitschaft.

Die Elemente der Analyse eines öffentlichen Haushalts: Gesamtbetrag der Ausgaben und Einnahmen, Defizit oder Überschuss, Schulden, Art der Ausgaben, Art der Steuern (Bemessungsgrundlage, Steuersatz). Auswirkungen der Entscheidungen, die für jeden dieser Parameter getroffen werden.

4.5 Rechtsstaatlichkeit

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Eine öffentliche Aktion kann nur dann durchgeführt werden, wenn die oben definierten Entscheidungen über die öffentliche Sache (in § 4.3 und § 4.4) Gesetze und öffentlicher Haushalt, tatsächlich befolgt werden. Diese Bedingungen werden als **Rechtsstaatlichkeit** beschrieben.

Sie umfassen :

- o der Schutz der Schwachen vor den Mächtigen, den Gewalttätigen und den Geschickten durch eine **öffentliche Kraft, die** tatsächlich über das Monopol der legitimen Gewaltanwendung verfügt
- o ein **Recht** (Gesetze, Verordnungen, Rechtsprechung), das für jeden verständlich und **zugänglich ist**
- o ein **universell** anwendbares Recht ohne Ausnahmen oder Sonderrechte
- o eine von Macht und Druck **unabhängige** Justizinstitution, die für **faire** Verfahren sorgt
- o ein effizientes und gerechtes **Steuersystem, das** die effektive Zahlung der Steuern und einen Beitrag der natürlichen und juristischen Personen entsprechend ihrer Leistungsfähigkeit gewährleistet
- o eine **Kontrolle** der **öffentlichen Ausgaben** und die Sicherstellung, dass sie im Einklang mit den festgelegten Zielen verwendet werden.

Rollenspiel und Analyse

Als Ausnahme zur allgemeinen Lage, die im § 3 beschrieben ist, beinhaltet diese Phase kein Rollenspiel. Die konkrete Erfahrung von Willkür, Gewalt und Ungerechtigkeit würde dem ethischen und deontologischen Ziel der Ausbildung zuwiderlaufen.

Inhalt des Ausstellungsraums

Die Ausstellung veranschaulicht anhand historischer und zeitgenössischer Beispiele, was das **Fehlen** jeder der oben beschriebenen Facetten der Rechtsstaatlichkeit konkret bedeutet: gewalttätige Anarchie, Einflussnahme des organisierten Verbrechens, Unzugänglichkeit des Rechts (sprachlich, kulturell oder finanziell), Korruption oder Unterwerfung der Justiz, Steuerhinterziehung, Veruntreuung öffentlicher Gelder.



4.6 Die radikalen Unsicherheiten des öffentlichen Handelns und die argumentative Diskussion

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Eine öffentliche Maßnahme kann nicht auf der Grundlage unabhängiger, objektiver und für alle verbindlicher Kriterien der Wissenschaft oder der Wahrheit entschieden werden. Wenn sich eine Gemeinschaft zu einer **Handlung verpflichtet**, die unumkehrbar in die Geschichte eingeht (und ohne die Möglichkeit, die Folgen eines negativen, aber unwahrscheinlichen Ergebnisses durch wiederholte Versuche auszugleichen, wie es bei einem Glücksspiel der Fall wäre), gibt es Fragen, die nicht sicher und unbestreitbar beantwortet werden können:

- o Was sind die vorrangigen Ziele, die erreicht werden müssen, die wichtigsten Probleme, die gelöst werden müssen?
- o Ist die Information, die wir haben, ausreichend, um jetzt zu handeln, oder ist es besser, sich die Zeit zu nehmen, um mehr zu sammeln, oder der Situation ihren spontanen Lauf zu lassen, mit dem Risiko, den richtigen Moment zu verpassen?
- o Welche Folgen sind nach dem derzeitigen Wissensstand absehbar und wie sind diese zu beurteilen, da sie sich auf unterschiedliche und heterogene Bereiche, Zeiträume und Interessengruppen beziehen und nicht auf eine einzige "Optimierungsskala" reduziert werden können?

Angesichts dieser **radikalen Ungewissheit** über die zu lösenden Probleme, die zukünftigen Folgen von Handlungen und die Art und Weise, wie diese zu beurteilen sind, ist die einzige legitime Art der Entscheidungsfindung die **argumentative Diskussion**⁵ zwischen den Personen, die mit der Entscheidung betraut sind. Das Ziel dieser argumentativen Diskussion ist es, :

- o **zu überzeugen** und überzeugt zu **werden, d.h.** seine Meinung über die zu ergreifenden Maßnahmen aufgrund neuer Informationen oder einer neuen Art und Weise, die verfügbaren Informationen zu betrachten, frei zu ändern
- o **neue** Handlungsalternativen und Kompromisse zur Behandlung des gemeinsamen Problems zu generieren, wobei die Meinungen und Interessen der anwesenden oder vertretenen Teilnehmer zu berücksichtigen sind
- o **sich** von seinem eigenen Interesse lösen, indem er sich gedanklich in die Position eines Mit-Souveräns versetzt, der für das Gemeinwohl verantwortlich ist, d.h. für das Wohlergehen des gesamten politischen Körpers.

Diese radikale Ungewissheit führt zu einer Neubewertung der Rolle und der Qualitäten des Politikers: Er verfügt weder über Wissen noch über außergewöhnliche oder für die Allgemeinheit unzugängliche Kenntnisse, sondern er ist derjenige, der in einer Situation der Ungewissheit eine Entscheidung trifft (indem er gegebenenfalls die richtigen Gesprächspartner heranzieht und sie zusammenarbeiten lässt) und dann die Verantwortung für diese Entscheidung übernimmt.

Rollenspiel und Analyse

⁵ Habermas, J., *Moralbewusstsein und Kommunikatives Handeln*, Frankfurt /Main: Suhrkamp, 1983. Darüber hinaus sind mathematische Überlegungen zur Aggregation individueller Präferenzen zu einer kollektiven Präferenz (Arrow-Debreu-Theorem, Arbeiten von A. Sen) hier von geringer Relevanz. Sie setzen nämlich voraus, dass es keine Kommunikation zwischen den Mitgliedern des politischen Gremiums gibt und die Generierung neuer Alternativen erschöpft ist. Sie beziehen sich daher auf den sehr speziellen Fall der Wahl zwischen einer endlichen und nicht veränderbaren Anzahl von sich gegenseitig ausschließenden Alternativen.



Ein Baukasten, der für jedes Team Folgendes enthält:

- o Baumaterial :
 - 8 Spaghetti
 - 1 Kugel aus Modelliermasse mit einem Durchmesser von 1 cm
 - 5 quadratische Gummibänder mit einer Seitenlänge von 1 mm und einem Durchmesser von 5 cm
 - 50 cm Garn mit einem Durchmesser von 0,5 mm
 - 1 Blatt Papier 80 g / m² , Format A4 (Kopier-/Druckerpapier)
- o die Werkzeuge :
 - 1 runde Schere
 - 1 Doppeldezimeter
 - einen 4-stelligen Taschenrechner.

Die Arbeit mit diesem Baukasten führt zu ähnlichen Unsicherheiten oder Schwierigkeiten, wie sie bei Eingriffen in die Gesellschaft oder Wirtschaft auftreten: Ein Teil verhält sich vertraut und bekannt (die Gummibänder, die Schnur); ein Teil verhält sich unbekannt oder unsicher (die mechanische Festigkeit der Spaghetti, die Haftung der Knetmasse); man kann experimentieren - aber das erfordert Zeit und Ressourcen; einige Aktionen sind irreversibel (das Papier oder die Schnur durchschneiden).

Die Trainerinnen stellen die Teams zusammen (4 bis 6 Personen pro Team) und geben jedem Team einen Bausatz. Sie erläutern dann die Aufgabe: Jedes Team soll mit diesem Bausatz in weniger als 15 Minuten ein Objekt bauen, das das größtmögliche Volumen (Grundfläche x Höhe) einnimmt und mindestens 30 Sekunden lang hält. Ein "Objekt" ist definiert als eine Gruppe von Elementen, die miteinander in Kontakt stehen. Das Team, das das Objekt mit dem größten Volumen gebaut hat, hat gewonnen.

Die Kursleiterinnen weisen darauf hin, dass die Diskussion das Ziel betraf (hoch oder breit bauen), dass die Zeit knapp war, dass man das Verhalten einiger Elemente vorausgesehen hatte, andere jedoch überraschend waren, dass man sich entscheiden musste, weil man nicht wusste, was wirklich passieren würde, während man gleichzeitig von den negativen Folgen des Nichthandelns bedrängt wurde - und dass dies die Situation jeder Handlungsentscheidung ist. Sie zeigen auch die Art der argumentativen Diskussion auf: welche Argumente wurden ausgetauscht, wer änderte seine Meinung, welche neuen Alternativen wurden geschaffen, wie wurde das allgemeine Interesse über die individuellen Präferenzen für Vorsicht oder Kühnheit, für Hoch- oder Breitbau hinaus betrachtet.

Inhalt des Ausstellungsraums

Diskussionstheorien: Habermas.

Geben Sie für die folgenden historischen Ereignisse die Bedingungen der Entscheidung und das tatsächlich erreichte Ergebnis an und zeigen Sie, dass dies nicht von *vornherein* klar war:

- o Invasion Siziliens durch die Athener während des Peloponnesischen Krieges.
- o Nelson Mandela unterstützt die südafrikanische Rugby-Nationalmannschaft während der Fußballweltmeisterschaft 1994 (Film "Invictus").
- o Wirtschaftliche Entscheidungen während der deutschen Wiedervereinigung (schnelle wirtschaftliche und monetäre Integration, Wechselkurse).



- o Atombombenabwurf auf Japan im Jahr 1945.

Illustrationen zu den Konflikten, die einer Handlungsentscheidung innewohnen: Sicherheit/Risiko, kurzfristig/langfristig.

4.7 Statistiken: Wissen, das für öffentliche Maßnahmen erforderlich ist

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Wenn man auf ein so großes Objekt wie eine Stadt, eine Region, einen Staat oder eine Union von Staaten einwirken will, muss man **sich** dieses Objekt auf einfache Weise **vorstellen**, mit **digitalen** Werkzeugen, die die Größen, mit denen man später arbeiten will, schematisieren und zugänglich machen.

Rollenspiel und Analyse

Das Problem besteht darin, die **Mindestanzahl** von Rettungsbooten für die Passagiere eines Schiffes auf der Grundlage der quantitativen Kenntnis der Passagierpopulation zu bestimmen. Diese Situation ist vergleichbar mit der einer Verwaltung, die Einrichtungen für ihre Bevölkerung anhand ihrer quantitativen Beschreibung dimensionieren muss. Die Passagiere werden durch Plastikstäbchen in drei Farben (weiß, braun, schwarz), in verschiedenen Größen (klein und groß) und Formen (rund oder quadratisch) dargestellt. Darüber hinaus schwimmen einige dieser Stäbchen und die anderen sinken, wenn sie ins Wasser gehalten werden, aber der Unterschied in der Masse ist relativ gering und daher nicht direkt erkennbar. Das Modell des Rettungsbootes ist gegeben, mit ebenso vielen quadratischen wie runden Aufnahmen. Die runden Stäbe passen in die quadratischen Kammern, aber sie sind dort nicht fixiert. Umgekehrt passen die eckigen Stäbchen nicht in die runden Gehäuse.

Im ersten Schritt bittet der Kursleiter die Gruppe, die Gesamtheit der Passagiere quantitativ zu beschreiben und die Merkmale auszuwählen, die sie für die Beschreibung der Population der Passagiere für relevant hält.

Dann wird die Frage nach der Mindestanzahl der benötigten Boote in den folgenden Szenarien gestellt:

- o ohne jegliche Information
- o es wird angegeben, dass das Meer ruhig ist (was bedeutet, dass Sie die runden Stäbchen in quadratische Unterkünfte stecken können, auch wenn sie nicht fest darin sitzen)
- o wird angegeben, dass das Meer ruhig und warm genug ist, dass Personen, die schwimmen können, lange genug bleiben können, um auf Hilfe zu warten (was bedeutet, dass runde Stäbe in quadratischen Unterkünften untergebracht werden können und dass für schwimmende Stäbe kein Rettungsboot erforderlich ist).

In jedem Fall fragen die Trainer die Gruppe, wie die Teilnehmerinnen die Figuren gezählt haben und welche Regeln sie bei der Bestimmung der Anzahl der benötigten Boote angewandt haben. Die Trainer weisen darauf hin, dass die Frage, ob die Stäbchen schwimmen oder nicht, anfangs nicht klar war und dass die anfangs gegebene Beschreibung der Bevölkerung Kriterien (Farbe und Größe) enthielt, die letztlich für die in Betracht gezogene Maßnahme (die Größe der Rettungsboote) nicht relevant sind, und dass die Kriterien für die Beobachtung der Bevölkerung an die Art und die Umstände der öffentlichen Maßnahme, auf die eingewirkt werden soll, angepasst werden mussten.



Inhalt des Ausstellungsraums

Die Informationen, die in einer Volkszählung gesammelt werden. Die Vielfalt der Bereiche, in denen diese Informationen von der öffentlichen Hand genutzt werden können.

Die Darstellung und Übermittlung von statistischen Informationen (insbesondere die Arbeit von Otto Neurath).⁶

4.8 Rechtstexte: Werkzeuge für die öffentliche Aktion

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Die Organisationen, die für die Allgemeinheit (von der Gemeinde bis zur Europäischen Union und darüber hinaus) tätig sind, handeln hauptsächlich durch **Rechtstexte**. Diese Texte müssen, um wirksam zu sein, Merkmale wie Genauigkeit, Universalität und Neutralität aufweisen, die schwer zu erreichen sind.

Rollenspiel und Analyse

1. Zwei Mitglieder der Gruppe gehen nach draußen. Die anderen schreiben einen Text, der beschreibt, wie man eine Katze (zum Beispiel) zeichnet, indem man Ovale, Kreise, Stäbe und Dreiecke aus einer vorgegebenen Zeichnung zusammensetzt. Die Gruppe darf jedoch nicht das Wort "Katze" oder ähnliches verwenden, sondern muss die Zeichensequenz in einem Text beschreiben, indem sie die zu verwendenden Grundformen, ihre jeweilige Position und Größe usw. spezifiziert. Dann werden die beiden Gruppenmitglieder, die draußen geblieben sind, hereingerufen und sie zeichnen, ohne sich zu sehen (z.B. indem sie sich auf beiden Seiten einer großen Tafel befinden), indem sie den von der Gruppe geschriebenen Anweisungen folgen. Wenn sie fertig sind, werden die Ergebnisse verglichen.

Die Trainerin merkt an, dass es schwierig war, in einem Text allein festzulegen, was getan werden sollte, und dass die Personen, an die der Text gerichtet war, dies jeweils auf ihre eigene Weise verstanden haben.

2. Zwei Mitglieder der Gruppe gehen nach draußen. Die anderen schreiben einen Text, der bestimmte Handlungen verbietet, deren Gültigkeitsbereich sich auf den Raum zwischen zwei Linien auf dem Boden erstreckt, die etwa 2 Meter voneinander entfernt sind und den gesamten Raum absperren, wobei sie die Tür, hinter der die beiden Personen stehen, von einem Ziel trennen, das erreicht werden soll. Der Text darf nur Bewegungen von Körperteilen beschreiben und darf keine synthetischen Wörter wie "gehen", "laufen" oder "rennen" verwenden oder muss sie durch Bewegungen von Körperteilen definieren. Seine Absicht ist es, die Personen daran zu hindern, das Ziel zu erreichen. Dann holen Sie die beiden Mitglieder der Gruppe, die draußen geblieben sind, und geben ihnen die Regel, die in dem Bereich zwischen den beiden Strichen eingehalten werden muss, und sagen ihnen, dass es ihr Ziel ist, das Ziel zu erreichen, und dass alles, was nicht ausdrücklich im Text verboten ist, erlaubt ist.

Die Trainerin wies darauf hin, wie schwierig es war, in einem einzigen Text festzulegen, was verboten ist, und dass die Personen, an die der Text gerichtet war, sehr einfallsreiche Wege fanden, ihn zu ihrem Vorteil zu umgehen.

Inhalt des Ausstellungsraums

⁶ Ein Überblick über seine Arbeit findet sich auf <https://www.isotyperevisited.org/> und im Österreichischen Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum in Wien.



Beispiele für zeitgenössische Rechtstexte, die verschiedene Modalitäten des öffentlichen Handelns illustrieren: erlauben, verbieten, vorschreiben, beraten. Diese Texte werden in ihrer vollständigen, langen Fassung mit einer Begründung für jeden neuen Absatz gegeben, die aus einer Analyse der Erwägungsgründe und der Parlamentsdebatten, die zur Verabschiedung des Textes führten, durch einen Juristen abgeleitet wurde.

5 Zweiter Abschnitt: Demokratie

Das allgemeine Ziel dieses Abschnitts ist es, die konkreten und verfahrensmäßigen Bedingungen der Demokratie zu untersuchen, d.h. der "Macht, die über das ganze Volk verteilt ist". Die "Macht", um die es hier geht, ist die Macht, zu handeln, die öffentlichen Aktionen, die im Abschnitt über die "Republik" beschrieben wurden, tatsächlich zu initiieren. Das "Volk" (*demos*) wird hier als die Gesamtheit der Mitglieder der politischen Gemeinschaft verstanden, die von den gemeinsamen Fragen und Problemen betroffen sind, die durch das öffentliche Handeln angegangen werden sollen. Die Tatsache, dass die Macht "verteilt" ist, bedeutet, dass sie weder in einer Person noch in einer kleinen, geschlossenen Gruppe konzentriert ist.

Nach dem Abschnitt über die "Republik", in dem es um das Verständnis ihres Gegenstandes, "worum" es geht, geht, hilft dieser Abschnitt über die "Demokratie" zu verstehen, "wie" öffentliche Maßnahmen definiert werden, um ihren demokratischen Charakter zu gewährleisten, d.h. die größtmögliche Anzahl von Menschen daran zu beteiligen.

Die wichtigsten Konzepte, die in diesem Abschnitt erläutert und mobilisiert werden, sind:

- o die drei Schritte der kollektiven Definition öffentlicher Maßnahmen: Initiative, Änderungsantrag, Entscheidung (§ 5.1)
- o der "*demos*" (§ 5.2), der legitimiert ist, das öffentliche Handeln in einer Demokratie zu definieren.
- o die Bedingungen, die notwendig sind, damit die argumentative Diskussion, die zur Definition öffentlicher Maßnahmen führt, für den gesamten "*demos*" offen ist: die Achtung der Menschenrechte (§ 5.3), das Vorhandensein von "öffentlichen Sphären" für die Diskussion (§ 5.4), der Zugang zu Bildung (§ 5.5) und verfügbarer Zeit (§ 5.6)
- o die Repräsentation und ihre Krise (§ 5.7).

5.1 Die 3 Schritte in der kollektiven Definition einer öffentlichen Maßnahme: Initiative, Änderungsantrag, Entscheidung

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Der Prozess der kollektiven Festlegung einer öffentlichen Maßnahme besteht aus drei Schritten von sehr unterschiedlicher Natur: die **Initiative für einen** Vorschlag für eine öffentliche Maßnahme (was auf die Festlegung der Tagesordnung der Gremien, die öffentliche Maßnahmen festlegen, und die Formulierung einer ersten Version des Vorschlags hinausläuft), die **Änderung des Vorschlags** und die **Entscheidung** zwischen alternativen Vorschlägen. Diese drei Schritte sind vorhanden, sobald die Definition der öffentlichen Maßnahmen kollektiv ist, selbst wenn das Kollektiv, das die Maßnahmen definiert, viel kleiner ist als der gesamte "*demos*" und daher selbst wenn die Regierung oligarchisch ist. Es genügt, dass die Macht in einer dieser Phasen konzentriert ist, um den Riegel zu bilden, der den gesamten Prozess kontrolliert und seinen demokratischen Charakter einschränkt. Umgekehrt muss die Macht in diesen drei Phasen breit gestreut sein und Phasen der



argumentativen Diskussion beinhalten, damit der Prozess der Festlegung einer öffentlichen Maßnahme den Anspruch erheben kann, demokratisch zu sein.

Rollenspiel und Analyse

Die Trainerin lost zunächst die Teilnehmerin aus, die das Monopol auf die Initiative hat: Nur sie darf vorschlagen, ein gemeinsames Problem zu diskutieren.

Die Trainerin stellt den anderen Teilnehmerinnen eine Reihe von Arbeitsblättern zur Verfügung, die jeweils ein großes, zeitgenössisches, mobilisierendes Anliegen in Form eines gemeinsamen Problems enthalten. Sie bittet jede Teilnehmerin, das Blatt auszuwählen, dem sie sich am nächsten fühlt und für das sie sich einsetzen möchte.

Die Teilnehmerin mit dem Initiativmonopol hat das Recht, drei gemeinsame Probleme, die sie für wichtig hält, frei aus den von den anderen Teilnehmerinnen vorgebrachten Problemen auszuwählen. Die anderen Teilnehmerinnen haben insgesamt 5 Minuten Zeit, um sie davon zu überzeugen, das gemeinsame Problem zu wählen, für das sie verantwortlich sind. Dann veröffentlicht die Teilnehmerin mit dem Monopol auf die Initiative die Liste der 3 gemeinsamen Probleme, die sie ausgewählt hat, weil sie sie für wichtig hält.

Die Trainerin weist darauf hin, wie hart der Kampf um Gehör für die Teilnehmerin mit dem Initiativmonopol war und wie frustrierend er für die Teilnehmerinnen war, die letztlich nicht gehört oder nicht befolgt wurden.

Zu jedem dieser drei gemeinsamen Probleme aus der gewählten Liste bittet der Kursleiter um eine sofortige Abstimmung für oder gegen die öffentliche Maßnahme zur Lösung des Problems, die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt ist, ohne die Möglichkeit, sie zu ändern (sie sind "friss oder stirb", so wie sie sind). Sie gab den Teilnehmerinnen dann 5 Minuten Zeit, um eine verbesserte Version des Vorschlags zu erstellen, der die wenigsten Stimmen aus der Liste der 3 Vorschläge, über die abgestimmt wurde, erhalten hat. Sie bat dann um Abstimmung über diese von den Teilnehmerinnen geänderte Version und wies darauf hin, wie sehr die Änderung eines Vorschlags die Meinung über ihn verändert.

Die gemeinsamen Probleme und die Vorschläge für öffentliche Maßnahmen zu ihrer Bewältigung (die bewusst einfach gehalten sind) sind beispielsweise in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Gemeinsames Problem	Vorschlag für eine öffentliche Maßnahme zur Bewältigung dieser Probleme
Misshandlung von Nutztieren	Einstellung von 5.000 Inspektoren für den ländlichen Raum zur Überwachung der Haltungsbedingungen
Straßenverkehrsunfälle	Geschwindigkeitsbegrenzung auf 70 km/h außerhalb von Ortschaften, auf 30 km/h innerhalb von Ortschaften
Fettleibigkeit bei Kindern	Verbot des Verkaufs von zuckerhaltigen Limonaden an Minderjährige
Analphabetismus	Ersetzen von 2 Stunden Sport durch 2 Stunden Unterricht in der Landessprache pro Woche während der Mittelstufe
Das demographische Defizit	Die Unterrichtszeit in der Sekundarschule über 16.00 Uhr hinaus verlängern, damit Mütter arbeiten können.
Verschmutzung durch nukleare Abfälle	Sofortige Abschaltung aller Kernkraftwerke



Gemeinsames Problem	Vorschlag für eine öffentliche Maßnahme zur Bewältigung dieser Probleme
Verringerte Kaufkraft der ärmsten Menschen	Einführung eines Mindestlohns für alle Branchen / Erhöhung des Mindestlohns um 5 % über der Inflationsrate (je nach Land)
Das Verschwinden der Bienen	Verbot von Pestiziden in der Landwirtschaft und im Gartenbau
Hungersnöte in der Sahelzone und im Sudan	Bereitstellung von mindestens 1% des BSP für Entwicklungshilfe
Mangel an Technikern und Ingenieuren in der Industrie	Organisation einer internationalen Lotterie für diese Berufsgruppen in Ländern außerhalb der Europäischen Union, die zu einer Aufenthaltsgenehmigung berechtigt.
Niedrige Gewinnspannen und niedrige Einstellungszahlen in KMUs	Senkung der Sozialabgaben um 50 % für die ersten fünf Mitarbeiter eines Unternehmens
Gewalt von Hooligans bei Fußballspielen	Einrichtung einer speziellen Polizeideitei für Fußballfans

Inhalt des Ausstellungsraums

Die Verfassungen der europäischen Länder und die Verträge der Europäischen Union: Verteilung der drei Befugnisse (Initiative, Änderung, Entscheidung) zwischen den Institutionen. Die direkte Intervention des Volkes (Europäische Bürgerinitiative, Referenden) und die von ihr gestellten Fragen (Formulierung der Frage und der Alternativen, Interpretation der gegebenen Antwort).

5.2 Der "Demos", die politische Gemeinschaft, die für demokratische Entscheidungen relevant ist

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

In einer Demokratie ist die politische Gemeinschaft, die legitimiert ist, an der Definition öffentlicher Maßnahmen teilzunehmen, der "demos", nicht von vornherein gegeben oder offensichtlich. Sie kann sich je nach den historischen Umständen oder dem zu behandelnden gemeinsamen Problem entwickeln und neben den derzeit lebenden erwachsenen Menschen auch andere menschliche oder nichtmenschliche Wesen umfassen, die in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft leben.

Rollenspiel und Analyse

Für jedes der gemeinsamen Probleme, die in der Tabelle behandelt werden sollen, fragt der Kursleiter die Teilnehmer, wer legitimiert ist, an der Entscheidung teilzunehmen, warum, und fragt, warum die Bevölkerungsgruppen, die nicht erwähnt wurden, nicht dabei sind.

Gemeinsames Problem, das behandelt werden muss	Populationen, die in die Entscheidungsfindung einbezogen werden können
Abendzeit, nach der die Bewohner eines Gebäudes um Ruhe gebeten werden.	* Hörende Bewohner des betroffenen Gebäud * Taube Bewohner des betroffenen Gebäudes * Bewohner der Nachbargebäude



Gemeinsames Problem, das behandelt werden muss	Populationen, die in die Entscheidungsfindung einbezogen werden können
Der Verlauf einer Straße, die über einen Friedhof führen könnte	<ul style="list-style-type: none">* Einwohner der Gemeinde, in der sich der Friedhof befindet* Regionaler Autofahrerverband* Regionale Verkehrsplanungsstellen* Nachkommen der auf dem Friedhof begrabenen Personen* Coreligiöse / Landsleute der auf dem Friedhof begrabenen Personen
Die Zusammensetzung des Futters, das an Milchkühe verfüttert wird (Mais, Soja, Futter)	<ul style="list-style-type: none">* Rinderzüchter* Molkereigenossenschaften* Verbraucherverbände* Landwirte, die Mais oder Soja im Land produzieren* Ausländische Landwirte, die Mais oder Soja produzieren* Lokale Umweltverbände* Verbände zur Verhinderung der Entwaldung
Der Inhalt der sportlichen Aktivitäten einer Grundschule	<ul style="list-style-type: none">* Eltern* Lehrer* Schüler selbst (ab welchem Alter? Warum?)* Nachbarn der Schule* Städtische Stellen, die für Sporteinrichtungen und -flächen zuständig* Ärzte, Kinderärzte und Sportergonomen* Kinderpsychologen* Sportverbände* Arbeitgeberverbände
Technische Standards für die Herstellung eines elektronischen Spielzeugs	<ul style="list-style-type: none">* Technische Organisationen über die Toxizität von Kunststoffen* Technische Organisationen zur elektrischen Sicherheit* Technische Organisationen zur Brandverhütung* Technische Organisationen zu Funkinterferenzen* Lokale Organisationen für die Sicherheit der Arbeitsbedingungen* Organisationen für Sicherheit der Arbeitsbedingungen in den Ländern, in denen Spielzeug hergestellt wird* Verbände zur Förderung von Recycling* Verbraucherverbände* Berufsverband der Spielzeughersteller* Berufsverband der Spielzeughändler* Lokale Gewerkschaften



Gemeinsames Problem, das behandelt werden muss	Populationen, die in die Entscheidungsfindung einbezogen werden können
Der Körperschaftssteuersatz	<ul style="list-style-type: none"> * Verband der Unternehmer des Landes * Finanzministerium * Andere "ausgabefreudige" Ministerien * Regierungen von Nachbarländern, in denen sich Unternehmen möglicherweise nieder * Aktionärsvereinigungen * Bürger im Wahlalter, auch wenn sie keine Steuern zahlen (z.B. Studenten) * Steuerzahler, auch wenn sie nicht wahlberechtigt sind (z.B. Ausländer)
Technische Standards für den Kraftstoffverbrauch eines Autos	<ul style="list-style-type: none"> * Berufsverband der Automobilhersteller * Berufsverband der Erdölraffineure * Verbände der Autofahrer * Verbände der Verkehrsnutzer * Radfahrerverbände * Ministerium für Finanzen * Lokale Verbände für den Umweltschutz * Globale Klimaschutzverbände * Regierungen von gefährdeten Ländern * Vereinigungen für internationale Solidarität mit gefährdeten Ländern * Jugendverbände

Der Kursleiter wies dann darauf hin, dass die Definition von Personen, Institutionen und Organisationen, die für die Teilnahme an der Definition öffentlicher Maßnahmen relevant sind, nicht eindeutig ist, dass es Konflikte gibt und dass diese auch legitim sind. Er weist auch darauf hin, dass einige dieser Institutionen und Organisationen in Wirklichkeit die Anwälte von bereits verstorbenen oder noch nicht lebenden Menschen, nichtmenschlichen Lebewesen oder sogar nichtlebenden, aber dennoch realen Entitäten wie dem Klima oder mineralischen Ressourcen oder der Biodiversität sind, die ebenfalls legitimiert sind, in die für die Entscheidungsfindung relevante politische Gemeinschaft aufgenommen zu werden, in das "Kollektiv" im Sinne von Bruno Latour⁷, auch wenn sie in Abwesenheit dieser menschlichen Anwälte "ohne Stimme" wären.

Inhalt des Ausstellungsraums

Die Ausweitung des Wahlrechts im Laufe der Zeit und die Kontroversen, die zu jeder dieser Ausweitungen geführt haben. Historische Rechtfertigung des Zensuswahlrechts.

Beispiele für den Aufbau von "Kollektiven" zu Umweltfragen: Lagunengebiete mit Badetourismus und Austernzucht, Einführung des Wolfs, "Waldsterben".

Kontroverse über den Schulrhythmus in Frankreich zwischen Kinderpsychologen, Eltern, Lehrern und Tourismusfachleuten.

⁷ Latour, B. "Politik der Natur. Wie man die Wissenschaften in die Demokratie einbringt". La Découverte, Paris, 1999.



5.3 Menschenrechte

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Demokratie bedeutet, dass jedes Mitglied des "demos" (wie in § 5.2 oben beschrieben), unabhängig von seiner sozialen oder wirtschaftlichen Lage, effektiv an der Definition der öffentlichen Aktion teilnimmt, in den drei Phasen der Initiative, des Änderungsantrags und der Entscheidung (§ 5.1), in völliger Freiheit und Sicherheit. Um diese Beteiligung an der kollektiven Entscheidung in der Praxis auszuüben, ohne von Mächtigen unter Druck gesetzt zu werden oder eine Bedrohung zu befürchten, die die Äußerung der eigenen Wahl, Präferenzen und Interessen einschränken könnte, muss jeder seine wesentlichen individuellen und kollektiven Rechte geschützt und respektiert sehen. Diese wesentlichen Rechte werden als **Menschenrechte** bezeichnet. Ihre Achtung durch ein politisches Gremium wird als eine **notwendige Bedingung** für die praktische Ausübung der Demokratie angesehen.

Zu diesen Menschenrechten gehören⁸⁹ :

- o die **persönlichen** Freiheiten: das Recht auf Leben, das Verbot von Folter und Sklaverei, das Verbot willkürlicher Inhaftierung und Verbannung, das Recht auf Freiheit und Sicherheit, das Eigentumsrecht, das Recht auf Achtung des Privat- und Familienlebens, das Recht auf Eheschließung, die Freizügigkeit, die Freiheit, das Land zu verlassen und in sein Land zurückzukehren, das Recht auf Asyl
- o **Rechtsgarantien**: das Recht auf Rechtspersönlichkeit, das Recht auf ein faires Verfahren und einen wirksamen Rechtsbehelf, die Unschuldsvermutung, keine Strafe ohne Gesetz und das Verbot rückwirkender Gesetze, das Recht auf Staatsangehörigkeit
- o **politische** Freiheiten: Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit, Recht auf Meinungsfreiheit und freie Meinungsäußerung, Recht auf Versammlungs- und Vereinigungsfreiheit (einschließlich Gewerkschaftsfreiheit), Recht auf Teilnahme an der Gestaltung der öffentlichen Angelegenheiten und Zugang zu öffentlichen Ämtern, regelmäßige Wahlen, allgemeines und gleiches Wahlrecht, geheime Abstimmung
- o **soziale** Rechte: soziale Sicherheit, das Recht auf Arbeit und einen angemessenen Lohn, das Recht auf angemessene Arbeitszeiten und bezahlten Urlaub, das Recht auf Bildung
- o die **Gleichheit** der Rechte vor dem Gesetz und das Verbot der Diskriminierung.

Rollenspiel und Analyse

In Abweichung von der allgemeinen Organisation, die in § 3 beschrieben wird, beinhaltet diese Phase kein Rollenspiel. Die Besucher die konkrete Erfahrung machen zu lassen, dass ihnen ihre Grundrechte verweigert werden, würde dem ethischen und deontologischen Ziel der Ausbildung in den Grundlagen der Demokratie zuwiderlaufen.

Inhalt des Ausstellungsraums

Die Ausstellung veranschaulicht anhand historischer und zeitgenössischer Beispiele, was es konkret bedeutet, wenn die oben beschriebenen Aspekte der Achtung der Menschenrechte **nicht erfüllt werden**, und wie Menschen, die unter der Verletzung dieser Rechte leiden oder

⁸ Vereinte Nationen, "Universal Declaration of Human Rights", zugänglich unter: <http://www.un.org/fr/documents/udhr/>

⁹ Europarat, "Konvention zum Schutz der Menschenrechte und Grundfreiheiten", zugänglich unter: <http://conventions.coe.int/Treaty/fr/Treaties/Html/005.htm>



gelitten haben, diese Rechte in der Praxis **erleben**. Sie zeigt auch, wie die Verweigerung dieser Rechte die Beteiligung des gesamten "demos" an der politischen Entscheidung einschränkt oder verhindert und diese Entscheidung auf eine kleine Gruppe beschränkt.

5.4 Die "öffentlichen Sphären", der Ort der Diskussion

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Die demokratische Definition einer öffentlichen Maßnahme erfordert, dass alle Mitglieder der politischen Gemeinschaft, des "demos", über die vorhandenen und relevanten **Informationen** verfügen, um eine argumentative Diskussion zu führen, die zur Definition einer öffentlichen Maßnahme führt (auch wenn diese Informationen niemals absolut ausreichend sind, um mit voller Sicherheit zu handeln, siehe § 4.6). Die fraglichen Informationen beziehen sich auf : (1) die Existenz der potenziell gemeinsamen Probleme selbst; (2) die Phänomene (physikalische, wirtschaftliche, soziale, rechtliche, anthropologische, ökologische, biologische usw.), die die Entwicklung des gemeinsamen Problems beeinflussen, unabhängig davon, ob ihre Existenz bereits feststeht oder noch Gegenstand wissenschaftlicher oder moralischer Diskussionen ist. Zu diesem Zweck sind spezifische Instrumente zur Verbreitung dieser Informationen erforderlich, um die "öffentliche Sphäre" zu bilden, in der die Diskussion stattfindet: Dies ist in der Regel die Rolle der **Presse**.

Die technischen Merkmale des Rundfunks bis in die jüngste Zeit, bei denen das Modell der **zentralen Ausstrahlung** von einem einzigen Sendezentrum an eine große Anzahl von Empfängern verfolgt wird, führen zu einer **Verzerrung bei der** Darstellung der Meinungen und Interessen der potenziell betroffenen Personen und Organisationen.

Rollenspiel und Analyse

Die Spiele stellen nacheinander zwei Situationen dar, in denen die öffentliche Politik definiert wird, während: (1) die Beteiligten nicht über einen gemeinsamen Informationspool verfügen (Fall ohne Presse); (2) nur 2 Teilnehmer das Ermessensrecht haben, die Informationen, die sie unter den Informationen, die sie von bestimmten Personen erhalten, auswählen, an die gesamte Gruppe zu verteilen (Fall mit einer zentralisierten Presse).

Die Trainerinnen geben jeder Teilnehmerin eine bestimmte Rolle und Informationen zu dieser Rolle auf einer Karte, die die Person bei sich behält. Die Frage, die gestellt wird, ist die Wahl zwischen zwei Optionen, A und B.

In Spiel 1 definieren die Karten für jede Person den erwarteten Gewinn oder Verlust aus jeder der Entscheidungen A und B. Für alle Teilnehmer außer 2 bringt Option A 1 Chip und Option B kostet oder bringt nichts. Für die 2 bestimmten Teilnehmerinnen kostet Option A 10 Chips und Option B kostet oder bringt nichts. Die Teilnehmerinnen wurden gebeten, über die Optionen A und B abzustimmen, ohne mit jemandem kommunizieren zu dürfen.

In Spiel 2 definieren die Karten den Gewinn oder Verlust für jede Option, ausgedrückt in Chips und mit einem erklärenden Text, und werden gemäß der folgenden Tabelle verteilt, wobei N die Gesamtzahl der Teilnehmerinnen in der Gruppe ist.



Identität im Spiel	Anzahl der Teilnehmer mit dieser Identität	Wirkung von Option A (Gewinn/Verlust von Chips, Ursache)	Wirkung von Option B (Gewinn/Verlust von Chips, Ursache)
Presseorgan "Blau".	1	+3 Werbeverträge	-3 Verlust von Lesern
Grünes" Presseorgan	1	+3 Werbeverträge	+2 Lesergewinn
Produzenten	$(N/2) - 2$	+2 Rentabilität und Lohnerhöhungen	-2 Rückgang der Aktivität und Arbeitslosigkeit
Verbraucher	$(N/2) - 2$	+1 billigere Produkte	-1 teurere Produkte
Allergiker	2	-5 schwere Krankheit	0 keine Wirkung

Wenn jede Teilnehmerin ihre Karte hat, bittet die Kursleiterin die "Presseorgane", sich zu melden. Jede Teilnehmerin hat dann das Recht, ihre Situation einem der Presseorgane zu schildern, wenn sie dies wünscht, und nur einem. Die Teilnehmerinnen, die die Presseorgane vertreten, verbreiten dann öffentlich an alle Teilnehmerinnen die von ihnen gewünschten Informationen über die Folgen der Optionen A und B, je nach ihrem Interesse. Dann stimmen die anderen Teilnehmer (ohne die Presseorgane) auf der Grundlage der ihnen zur Verfügung stehenden Informationen (sowohl der öffentlich erhaltenen als auch der für sie relevanten) ab, immer mit der Absicht, das Gemeinwohl zu fördern.

Nach der Auswertung jeder Abstimmung bittet die Kursleiterin die Teilnehmerinnen, ihre privaten Informationen öffentlich zu machen, und fragt dann die Gruppe, ob diese neuen Informationen, die sie von den anderen erhalten haben, ihre Abstimmung verändert hätten und warum. Sie zeigt, wie notwendig die Verbreitung von Informationen durch die Presse ist, um eine kollektive Entscheidung zu treffen, und dass eine Presse, die dem Modell der zentralen Verbreitung entspricht, das Risiko einer Informationsverzerrung birgt.

Inhalt des Ausstellungsraums

Orte, an denen über die gemeinsamen Probleme einer Menschengruppe diskutiert wird: germanisches "Ting", griechische Agora, ...

Beispiele aus der Geschichte der Presse und der Medien mit zentralisierter Verbreitung: Zeitungen, Zeitschriften, Radio, Fernsehen. Illustration der technischen und beruflichen Presse: lokale öffentliche Sphären in einer bestimmten Berufsgemeinschaft.

Verbreitung von Wissen, einschließlich hochspezialisiertem Wissen, durch Bücher und den öffentlichen Zugang zu diesen (Bibliotheken).

Das Aufkommen der dezentralisierten Presse (Blog) und der breite Zugang zu Fachinformationen (Internet, kooperative Online-Enzyklopädie wie Wikipedia).

Aufkommen des hybriden Modells der sozialen Netzwerke mit dezentraler Produktion von Inhalten und zentraler, undurchsichtiger Steuerung ihrer Verbreitung, mit Segmentierung der Bevölkerung in geschlossene Untergemeinschaften.



5.5 Bildung: die kognitiven und kulturellen Voraussetzungen für eine argumentative Diskussion

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Die Definition einer öffentlichen Maßnahme erfordert, dass die mit der Diskussion beauftragten Personen über die kulturellen und kognitiven Ressourcen verfügen, um die verfügbaren Informationen zu **interpretieren**, um daraus technisch sinnvolle Schlussfolgerungen zu ziehen (d.h. damit die eingeleitete Maßnahme eine Chance hat, die erwarteten Auswirkungen zu haben, unter Berücksichtigung des Wissensstandes zum Zeitpunkt der Entscheidung). Der Erwerb dieser Ressourcen und Kompetenzen ist eine Aufgabe der **Bildung**, zunächst der Erstausbildung und dann während des gesamten Lebens.

Rollenspiel und Analyse

Ein sehr spezialisiertes und kontraintuitives technisches Wissen, das die Handlung in einer bestimmten Situation verändert. Der Kursleiter fragt die Teilnehmer, was sie unter den gegebenen Umständen tun würden und warum sie diese Handlung wählen. Dann führt er das Experiment durch und zeigt, dass das intuitiv erwartete Verhalten in Wirklichkeit nicht eintritt und erklärt, dass dieses Ergebnis nicht auf Zufall oder ungünstige experimentelle Bedingungen zurückzuführen ist, sondern wissenschaftlich dokumentiert wurde.

Das kontraintuitive Phänomen wird eher in den physikalischen Wissenschaften gesucht, da diese leicht reproduzierbar sind. Die Beispiele, die in diesem Stadium in Betracht gezogen werden, sind :

- o ein Kreisel, der seine Rotationsachse senkrecht zum Druck, der auf ihn ausgeübt wird, ändert
- o Ein umgedrehtes Glas Wasser, das mit einer dünnen Folie verschlossen ist und auf einem Tisch steht. Ziel ist es, das Glas mit nur einer Hand auf einen anderen Tisch zu bewegen, ohne das Wasser zu verschütten. Aufgrund der Kapillarität und des Luftdrucks ist es besser, das Glas auf dem Kopf zu behalten, als zu versuchen, es gerade zu stellen.

Inhalt des Ausstellungsraums

Historische Statistiken über das Bildungsniveau im Laufe der Zeit (Alphabetisierung, Zugang zur Hochschulbildung). Daten der demokratischen Revolutionen.

Theoretiker der allgemein zugänglichen Bildung als Voraussetzung für die Ausübung der Demokratie: Condorcet.

Die Frage der Kompetenz und des technischen Wissens, die für öffentliche Entscheidungen erforderlich sind: Das Risiko einer "Macht der Experten".

5.6 Zeit: die für eine argumentative Diskussion notwendige Verfügbarkeit

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Damit eine argumentative Diskussion zwischen den Mitgliedern der politischen Gemeinschaft, des "demos", stattfinden kann, müssen sie sich an einem gemeinsamen Ort des Informationsaustausches treffen (siehe § 5.4), aber auch über die notwendige **Zeit** verfügen. Menschen, unabhängig von ihren intellektuellen Fähigkeiten, benötigen Zeit, um



Informationen zu sammeln, sie auszutauschen und daraus Schlussfolgerungen zu ziehen. Umgekehrt ist die Kontrolle über den Zeitplan und die Redezeiten eine sehr starke Form der Macht über den Diskussions- und Entscheidungsprozess.

Rollenspiel und Analyse

Die Teilnehmer erhalten Karten, die verschiedenen Aspekten eines gemeinsamen Problems entsprechen (z.B. aus der Liste in § 5.1), die eine öffentliche Aktion erfordern. Der Kursleiter fordert sie sofort auf, darüber abzustimmen und weist sie darauf hin, dass sie - zu Recht - den Anspruch erhoben haben, sich die Zeit zu nehmen, die ihnen vorgelegten Informationen zu lesen, bevor sie eine Entscheidung treffen.

Für die Diskussion werden die Teilnehmer in 8 taube Kabinen mit transparenten Wänden aufgeteilt. Sie können sich gegenseitig sehen, aber nur dann hören, wenn ihr Mikrofon eingeschaltet ist. Die Tatsache, dass das Mikrofon in einer Kabine aktiviert ist, wird für alle Teilnehmer durch ein Licht sichtbar gemacht. Der Kursleiter kontrolliert die Aktivierung der Mikrofone und damit, wer von den anderen gehört werden kann.

In einer ersten 5-minütigen Phase fordert der Kursleiter jeden Teilnehmer auf, die Informationen, die er auf seiner Karteikarte hat, zu übermitteln. Anschließend bittet er die Teilnehmer, ihre Meinung über die zu ergreifende öffentliche Maßnahme zu äußern. Während dieser Phase ist die Redezeit der aufeinanderfolgenden Teilnehmer eine Zufallsvariable zwischen 10 und 40 Sekunden, die automatisch bestimmt wird.

Der Kursleiter fragt dann die Teilnehmer nach ihrer Meinung über die Art und Weise, wie die Diskussion geführt wurde, über ihre Fairness und über die Regeln, die ihrer Meinung nach notwendig sind, um diese Fairness zu gewährleisten.

In einer zweiten Phase von 5 Minuten sprechen die Teilnehmer nach den Regeln, die sie selbst festgelegt haben. Der Kursleiter wiederholt am Ende dieser Phase seine Frage nach der Fairness der Diskussion und der Effektivität der vereinbarten Regeln.

Inhalt des Ausstellungsraums

Ein Aspekt von Tocquevilles "Gleichheit der Bedingungen": verfügbare Zeit außerhalb der Zwangsarbeit als notwendig für die Demokratie.

Die Beteiligungsquote an politischen Aktivitäten nach Alter und verfügbarer Zeit.

Regeln für das Sprechen in Versammlungen, Token- oder "Redestab"-Techniken.

5.7 Eine Antwort auf konkrete, historisch datierte Probleme: Repräsentation

Pädagogisches Ziel dieser Phase. Zu vermittelndes und zu veranschaulichendes Schlüsselkonzept

Die konkreten **Hindernisse**, die einer ständigen Beteiligung aller Bürger an der Festlegung der öffentlichen Maßnahmen entgegenstehen, sind folgende:

- o die **Arbeitsbelastung** durch das Studium der Fragen und die argumentative Diskussion zu jeder Frage: Wenn ein Bürger an allen diesen Diskussionen teilnehmen müsste, hätte er keine Zeit mehr für sich, seine Familie, seine Freunde, seine Freizeit und vor allem für seine produktive und bezahlte Arbeit.
- o das niedrige **Bildungsniveau** eines großen Teils der Bevölkerung, der daher nicht über die kulturellen und kognitiven Ressourcen verfügt, die für die Teilnahme an einer argumentativen Diskussion über technische Themen erforderlich sind



- o die **Entfernung** zwischen dem Wohnort der meisten Bürger und dem Ort der physischen Versammlung, in der die argumentative Diskussion stattfindet
- o die **Anzahl** der Bürger, die sich gleichzeitig an der Diskussion beteiligen würden: Selbst wenn die Redezeit drastisch eingeschränkt wird, führt ihre Addition zu einer unverhältnismäßig langen Diskussionsdauer
- o die Notwendigkeit, in Krisen- oder Notsituationen **schnell** öffentliche Maßnahmen zu ergreifen
- o die **Sprache** der Kommunikation innerhalb mehrsprachiger politischer Unionen.

⁹In dem technischen System und der sozialen Struktur, die am Ende des 18. Jahrhunderts existierten, wurde die institutionelle Lösung der **Repräsentation** gewählt: Die allgemeine Bevölkerung wählt eine kleine Anzahl von ständigen Vertretern (einige Hundert), die sich an einem ständigen Ort versammeln und die Funktion haben, sich vollzeitlich der Festlegung der öffentlichen Politik zu widmen, für eine begrenzte Zeit von einigen Jahren.

Die Vertretung einer Gruppe durch eine Person führt zu einer Verzerrung, die sehr schwer zu vermeiden ist, und zu einer Trennung zwischen der Gruppe der Vertreter und dem Rest der Bevölkerung (den Vertretenen).

Rollenspiel und Analyse

Die Kursleiterin fragte die Teilnehmerinnen, was konkret die Beteiligung aller Bürgerinnen an der Definition öffentlicher Maßnahmen verhindert und führte einen Dialog, um die oben genannte Liste zu entdecken.

Anschließend wird die gesamte Gruppe beauftragt, eine öffentliche Maßnahme zu einem bestimmten gemeinsamen Problem zu definieren, das beispielsweise aus den in § 5.1 genannten ausgewählt wird.

Die Gruppe wird in Dreiergruppen aufgeteilt, die von der Trainerin nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt werden, wobei darauf geachtet wird, dass möglichst viele Teilnehmerinnen, die sich nicht kennen, gemischt werden. Jedes Tripel diskutiert 10 Minuten lang getrennt über die zu ergreifenden öffentlichen Maßnahmen und delegiert eine Teilnehmerin zur zentralen Diskussion. Die Delegierten kommen dann wieder zusammen und diskutieren weitere 10 Minuten miteinander, um zu einer Entscheidung zu gelangen. Die anderen Teilnehmerinnen sehen zu, hören zu, haben aber in dieser Phase kein Rederecht, z.B. hinter einem Einwegspiegel, durch den die Delegierten die Vertreterinnen nicht sehen können, und der Ton wird nur in eine Richtung über ein Mikrofon vom Diskussionsraum der Delegierten zu einem Lautsprecher im Raum der Vertreterinnen übertragen.

Der Kursleiter fragt die Teilnehmerinnen, wie sie die Debatten zwischen den Delegierten wahrgenommen haben und ob sie der Meinung sind, dass die Delegierten den Meinungen ihres Starttriplets treu geblieben sind. Ebenso fragt sie die gesamte Gruppe, ob die von den Delegierten beschlossenen öffentlichen Maßnahmen mit dem übereinstimmen, was die gesamte Gruppe gewünscht hätte.

Inhalt des Ausstellungsraums

Die zeitgenössische Organisation der repräsentativen Demokratie: Versammlungen von Repräsentanten auf allen Regierungsebenen, Entschädigungen für gewählte Ämter, Ernennung der Exekutive und deren Kontrolle, politische Parteien, Wahlen.

Die zeitgenössischen Schwierigkeiten der repräsentativen Demokratie: das Desinteresse an Wahlen, die Professionalisierung der politischen Klasse und ihre Trennung vom Rest der



Bevölkerung, die abnehmende Glaubwürdigkeit der politischen Klasse. Das Gefühl der Enteignung durch Experten und große Organisationen.

Versuche der Bürgerbeteiligung und ihre Schwierigkeiten bei der Umsetzung.

6 Prospektive Sektion: E-Demokratie im 21. Jahrhundert^e

Der Rundgang endet mit einem prospektiven Raum für **Forschung**, **Ausbildung** und **direkte Experimente** mit der elektronischen Demokratie des 21. Jahrhunderts.

In den letzten Jahren wurden **digitale Technologien** und Institutionen entwickelt und schnell verbreitet, die für die demokratische, kooperative, zeitversetzte und entfernte Festlegung öffentlicher Aktionen und Politiken genutzt werden können: freie Software mit offenem Quellcode, Online-Veröffentlichung dynamischer schriftlicher und audiovisueller Inhalte, E-Mail, Wikis, gemeinsame Nutzung von Dokumenten, Abstimmungen, Authentifizierung durch asymmetrische Verschlüsselung, Massenspeicherung. Diese technischen Mittel werden für die Umsetzung einer stärker **deliberativen Demokratie** nutzbar, da der Anteil der Bevölkerung mit **höherer Bildung** seit den 1960er Jahren in Europa explosionsartig ansteigt (was Teil einer weltweiten Bewegung ist) und zu Beginn des 21.^e Jahrhunderts ein historisch beispielloses Niveau erreicht. Diese gebildete Bevölkerung fordert eine Beteiligung an der Festlegung öffentlicher Maßnahmen, weil sie über berufliche und technische Kompetenzen verfügt, die denen der Akteure der repräsentativen Demokratie mindestens gleichwertig sind, und weil letztere ihr Monopol auf Vorschläge oder Änderungen nicht mehr mit ihrer angeblich höheren Kompetenz rechtfertigen können (während dies seit der Schaffung der repräsentativen Demokratie im 19.^e Jahrhundert bis in die 1950er Jahre in Europa der Fall war).

Dieser Bereich stellt die Hauptmerkmale einer Software zur demokratischen Erstellung von politischen Aktionsprogrammen vor, die auf diesen technischen und institutionellen Grundlagen aufgebaut wurde: die freie (und daher kostenlose und quelloffene) Software **KuneAgi**¹⁰ ("kune agi" bedeutet "zusammen handeln" in der internationalen Kommunikationssprache Esperanto), die von der [CosmoPolitical Cooperative SCE](#) zur demokratischen Definition und Auswahl der von ihr empfohlenen [öffentlichen Politiken](#) und allgemeiner der von ihr getroffenen strategischen Entscheidungen eingesetzt wird. In diesem Bereich wird erläutert, wie diese Software die Anforderungen an eine demokratische Definition öffentlicher Maßnahmen erfüllt, wie sie in der Ausbildung zu den Grundlagen der Demokratie herausgearbeitet wurden, und wie sie die meisten Mängel der Repräsentation vermeidet. Der Bereich bietet Lernenden die Möglichkeit, **direkt mit** der KuneAgi-Software zu **experimentieren** und sich in ihrer Anwendung zu **schulen**.

Der Bereich umfasst auch den Zugang zum Entwicklungsrepository¹¹ für zukünftige Versionen der KuneAgi-Software auf der freien Plattform Gitlab.

7 Lizenz

Dieser Text wurde von [CosmoPolitical Cooperative SCE](#) unter der freien Creative Commons-Lizenz [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#) ([CC BY-NC-SA 4.0](#)) veröffentlicht. 

¹⁰<https://www.kuneagi.org>

¹¹<https://gitlab.com/cosmopoliticalcoop/KuneAgi>