

Studierende entwickeln Spiel für faire Debatten

1.9.2026 - Jacqueline Gehrke | Universität Stuttgart

Eine Reise auf den Mars für eine bessere Debattenkultur.

Eine Lehramtsstudentin und ein Philosophiestudent der Universität Stuttgart wollen spielerisch die Debattenkultur verbessern. Dazu haben sie das Spiel „Realtopia“ entwickelt. In dem Spiel reisen Schülerinnen und Schüler auf den Mars ins Jahr 2633 und müssen einen Konflikt um einen wertvollen Rohstoff lösen. Dabei lernen sie, unterschiedliche Perspektiven einzunehmen, auf Augenhöhe zu argumentieren und gemeinsam Lösungen zu finden. Unterstützt werden die Studierenden von Prof. André Bächtiger, Demokratieforscher an der Universität Stuttgart.

Der Mars im Jahr 2633: Ein Sensationsfund sorgt für Wirbel. Die Marsianer stoßen auf Marsium, ein unerforschter Rohstoff mit vielversprechenden Eigenschaften, zum Beispiel für die Medizin – und alle wollen ihn für sich haben. In „Realtopia“ ringen die Spielerinnen und Spieler in einer demokratisch geführten Debatte um den Umgang mit dem begehrten, aber umstrittenen Rohstoff. Dabei schlüpfen sie in die Rollen der marsianischen Regierung, von Bergbauunternehmen, wissenschaftlichen Aktivisten auf dem Mars, der Oppositionspartei und der Erdbevölkerung. Das Spiel endet mit einer Lösung, mit der alle leben können.

Entwickelt wurde „Realtopia“ von der Lehramtsstudentin Nadja Hieber und dem Philosophiestudent Robin Büttner. „Wir wollen Schülerinnen und Schülern spielerisch vermitteln, wie sie fair debattieren, unterschiedliche Perspektiven einnehmen und gemeinsam Lösungen finden können“, so Hieber und Büttner.

©

In „Realtopia“ tauchen die Spieler*innen in eine fiktive Welt ein und erlernen spielerisch, eigene Argumente zu vertreten und andere Standpunkte zu verstehen und faire Debatten zu führen.

Unterstützt wurden die beiden in ihrem Vorhaben bereits von den Stuttgarter Change Labs und André Bächtiger, Professor für Demokratieforschung an der Universität Stuttgart. „Unsere Debattenkultur wird zunehmend von Desinformation und Polarisierung zerrüttet. Wir geben zu viel Zeit und Energie in die Verteidigung und den Angriff von Standpunkten und verlieren dabei einen gemeinsamen Konsens aus den Augen“, sagt Bächtiger. „Mit ‚Realtopia‘ leisten Nadja und Robin einen wichtigen gesellschaftlichen Beitrag dazu, wie wir demokratische Debatten zukünftig führen wollen und sollten.“

Spielerisch Argumentationstechniken vermitteln

Wie gut das Konzept funktioniert, haben die Studierenden bereits mit einer Schulklasse an einem Stuttgarter Gymnasium getestet. „Die Lehrer waren anfangs zwar skeptisch, ob die Klasse mitmachen würde, aber sie sind alle sofort eingestiegen“, sagt Robin Büttner.

©

Schülerinnen und Schülern eines Gymnasiums haben Realtopia bereits mit Begeisterung getestet. Nadja Hieber und Robin Büttner wollen noch weitere Workshops veranstalten, um ihr Spiel zu erproben und weiterzuentwickeln.

Damit die Schüler*innen sich auf möglichst viele Diskussionsformate und -strategien und zugleich auf die Debatte einlassen können, ist das Spiel pädagogisch eng angeleitet. „Bevor das Spiel beginnt, bekommen die Schülerinnen und Schüler Zeit sich in ihrer Rolle zurechtzufinden“, erklärt Robin Büttner. „Sie überlegen sich, welche Argumente die anderen Gruppen vorbringen und wie sie darauf reagieren können.“ Ereigniskarten bringen zusätzliche Dynamik ins Spiel: Sie können etwa Allianzen aufbrechen, Konflikte herbeiführen oder zu mehr Empathie ermutigen.

„Die Schülerinnen und Schüler haben das Spiel geliebt“, erzählt Nadja Hieber. Ein weiterer Workshop mit einer Schulklasse im kommenden Schuljahr steht bereits fest.

Realtopia basiert auf sozialwissenschaftlicher Forschung

Die Spielstruktur sowie die Regeln für faires Debattieren basieren auf sozialwissenschaftlichen Veröffentlichungen, etwa von André Bächtiger zu kollaborativen und kompetitiven Debattiermodi: Kollaborative Debatten erleichtern die gemeinsame Suche nach Lösungen, gehen mit Argumenten aber oftmals fachlich unkritisch um. Kompetitive Debatten machen dagegen unterschiedliche Positionen und Widersprüche sichtbar – bergen jedoch die Gefahr, dass die eigene Position wichtiger wird als ein gemeinsamer Konsens.

©

In Realtopia schlüpfen die Spieler*innen in unterschiedliche Rollen: In einer Debatte vertreten sie die Standpunkte ihrer Rolle, beziehen die Ansichten der anderen Gruppe ein und finden in einem demokratischen Prozess zu einem gemeinsamen Konsens.

„André Bächtigers Paper zeigt, dass es sinnvoll sein kann, beide Modi zu kombinieren. Genau das machen wir in Realtopia“, sagt Nadja Hieber. „Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie sie miteinander diskutieren, einander zuhören und strategisch unterschiedliche Perspektiven zielführend zusammenbringen können.“ So machen sie die Erfahrung, dass sie dadurch die Qualität als auch die Zufriedenheit mit der Lösung steigern können.

Realtopia soll wachsen

Die Idee für Realtopia entwickelten Nadja Hieber und Robin Büttner 2023 im Jahresprogramm der School for Talents gemeinsam mit zwei Kommilitonen. Heute verfolgen sie ihre Idee zu zweit weiter – neben ihrem Studium. Aus dem Wissenstransferfonds der Universität Stuttgart konnten sich die beiden kürzlich Mittel sichern, um Realtopia in Kooperation mit André Bächtiger und der Philosophin Dr. Krystina Schaub weiterzuentwickeln. „Wir wollen in einer Studie die Wirksamkeit unserer Methoden für einen idealen Debattengang untersuchen“, sagt Robin Büttner. „Unser Traum ist, dass Realtopia zu einem festen Bestandteil im Unterricht wird und möglichst vielen zugutekommt“, sagt Nadja Hieber.

©

Nadja Hieber (links) studiert Mathematik und Englisch auf Lehramt, Robin Büttner (rechts) Philosophie. Neben ihrem Studium wollen sie Realtopia weiterentwickeln und möglichst viele Schülerinnen und Schüler erreichen..

Stuttgarter Change Labs fördern Projekte von Studierenden und Lehrenden

Die Stuttgarter Change Labs fördern inter- und transdisziplinäre Lehr- und Lernformate, die zu einer nachhaltigen und gerechten Entwicklung der Gesellschaft beitragen sowie einen kreativen Ansatz verfolgen. Studierende und/oder Lehrende der Universität Stuttgart können sich für eine Förderung von bis zu 1.500 Euro pro Projekt bewerben. Der Einsendeschluss für die kommende Förderrunde ist der **20. September 2026**.

Jetzt für Förderung bewerben

<https://www.uni-stuttgart.de/universitaet/aktuelles/meldungen/Studierende-entwickeln-Spiel-fuer-faire-Debatten>