



Rollenspiel

Iris Stahlke

Inhalt

1	Einleitung: Entwicklungsgeschichte und aktuelle Relevanz	2
2	Forschungstheoretischer Hintergrund	3
3	Erhebung und Auswertung	8
4	Anwendungsbeispiel	14
5	Ausblick: Stand und Perspektiven	16
	Literatur	18

Zusammenfassung

Das Rollenspiel als Erhebungsmethode in der qualitativen Sozialforschung bietet, verbunden mit dem Auswertungsverfahren der tiefenhermeneutischen Textinterpretation, die Möglichkeit, kollektiv unbewusste Prozesse in Gruppen in ihrem Bedeutungsgehalt für die den Interaktionen zugrunde liegenden Muster zu erkennen und zu verstehen. Gruppendynamische Prozesse werden erfasst und das rollenspezifische Handeln der Gruppenteilnehmenden bezogen auf das jeweilige Erfahrungsfeld analysiert. In dem Beitrag werden die Durchführung der Rollenspiele sowie deren Dokumentation und die Auswertung der in den Rollenspielen erhobenen Daten vorgestellt, insbesondere anhand konkreter Anwendungsbeispiele die Dokumentations- und Auswertungsschritte praxisorientiert dargelegt und Limitationen der Einsatzes von Rollenspielen diskutiert.

Schlüsselwörter

Rollenspiel · Tiefenhermeneutische Textinterpretation · Rollenhandeln · Rolle · Psychodrama

I. Stahlke (✉)
Universität Bremen, Bremen, Deutschland
E-Mail: istahlke@uni-bremen.de

1 Einleitung: Entwicklungsgeschichte und aktuelle Relevanz

Das Rollenspiel in seinen verschiedenen Formen, wie es heute in Weiterbildung, Therapie, Trainings oder Forschung angewendet wird, hat seinen Ursprung in dem von Jacob Levy Moreno im Jahr 1921 entwickelten „Stegreiftheater“ (Moreno 1959, S. 14) und der daraus entstandenen therapeutischen Methode des Psychodramas (Moreno 1959). Bei der Durchführung des Stegreifspiels übernehmen die Spielenden spontan Rollen und gestalten diese kreativ aus. Moreno ging dabei von der These aus, dass Rollenhandeln in bestimmten Situationen gelernt und internalisiert, später dann mechanisch reproduziert wird. Rollenstereotypen, die z. B. ein unangemessenes Verhalten bezüglich einer Ausgangssituation darstellen, können im Psychodrama mittels des Stegreifspiels sichtbar und durch einen Perspektivwechsel und ein Erleben von Rollenvielfalt verändert werden.

Nach der Einführung des Rollenspiels durch Moreno als therapeutische Methode fand es in den folgenden fünfzig Jahren in viele Bereiche des öffentlichen Lebens Eingang, insbesondere in Verhaltenstrainings (z. B. Kommunikationstrainings im Rahmen des Erlernens von Gesprächsführungstechniken) oder in die Arbeit von Selbsthilfegruppen.

In den 1970er-Jahren wurde es vermehrt auch im schulischen Bereich angewendet: „Reformpädagogen waren überzeugt, mit dem Rollenspiel eine Methode zu besitzen, mit der Durchsetzungsvermögen und effektiveres Sozialverhalten benachteiligter Schülerinnen und Schüler gestärkt werden könnte“ (Nagler 2002, S. 178). Mittlerweile werden Rollenspiele zudem in Management Schulungen und Verkaufstrainings genutzt mit dem Ziel, bei den Teilnehmenden Verhaltensänderungen zu befördern.

In der sozialpsychologischen Forschung wurden Rollenspiele u. a. im Zusammenhang mit Weiterbildungsprojekten erprobt und bewertet: Im Rollenspiel können die Handelnden in der Weiterbildungspraxis alternative Handlungsstrategien anwenden. Sie können verschiedene Rollen wählen und sich selbst sowie die Art und Weise ihres Kontakts zu den anderen Teilnehmenden erfahren und reflektieren. Durch die Gruppensituation entstehen neue Handlungsimpulse für die Einzelnen, aber auch für die Ausrichtung des Gruppenprozesses. Situationen können im Rollenspiel für Einzelne von innen erlebbar und erfahrbar gemacht werden.

Rollenspiele als Methode der qualitativen Sozialforschung können immer dann besonders gut eingesetzt werden, wenn unbewusste gruppenspezifische Prozesse darstellbar gemacht werden sollen. Neben dem Rollenspiel verhelfen dazu auch z. B. das szenische Spiel und Theater (Tilemann 2005, S. 343–352). Insgesamt bleibt das Rollenspiel jedoch als Methode der qualitativen Sozialforschung bis auf wenige Ausnahmen (Flick et al. 1995) unerwähnt. Für den englischsprachigen Raum ist insbesondere das Werk von Yardley-Matwiejczuk (1997) zu nennen, der sich der Theorie und Praxis des Rollenspiels für die Bereiche Forschung, Psychotherapie und (Weiter-) Bildung widmet. Aktuell wird die Forschungsmethode Rollenspiel im Kontext organisationspsychologischer (Nagler 2009) und wirtschaftswissenschaftlicher Forschung zum Verlauf von Interaktionen in Gruppen in Wirtschaft und Management angewendet:

„Game or role-playing, as described by, mainly consists of individuals taking part in specific roles in a business and management settings, which is a simulation of a real business world and accordingly, provides a researcher an opportunity to analyse the behaviour and interpersonal reaction of each participant.“ (Remenyi und Money 2004, S. 76)

Darüber hinaus können Rollenspiele im Kontext organisationspsychologischer Forschung z. B. für das psychologische Verstehen von Entscheidungsprozessen in betrieblichen Strukturen sinnvoll eingesetzt werden:

„Im Rollenspiel kann eine Erhebungssituation geschaffen werden, die es erlaubt, betrieblich relevante Handlungsanforderungen sowie Normen und Werte, die mit Entscheidungen, Problem- oder Konfliktlösungen verbunden sind, in Aktion zu erleben, und die der Organisationsforschung die Möglichkeit eröffnet, subjektive Erlebnisperspektiven der Akteure in einer ganzheitlichen Weise zu analysieren. Wie jede andere Methode qualitativer Sozialforschung ist sie mit einem gewissen Zeitaufwand verbunden und verlangt von den Anwendern bestimmte Qualifikationen sowohl bei der Durchführung als auch bei der Auswertung.“ (Nagler 2009, S. 124)

Bezogen auf die arbeits- und organisationspsychologische Forschung liegen weiterhin Erfahrungen mit Rollenspielen aus dem Feld des Beschwerdemanagements im Rahmen der Kundenbetreuung in öffentlichen Behörden vor, in denen soziale Situationen aus den Perspektiven von Kund/innen, Mitarbeiter/innen und Führungskräften aus Behörden systematisch analysiert wurden (Leithäuser und Stahlke 1998).

Im Kontext qualitativer sozialpsychologischer Forschung wurden Rollenspiele im Rahmen von Präventionsarbeit dokumentiert und ausgewertet, um die Entstehung von (gewalthaltigen) Konflikten in jugendlichen Paarbeziehungen zu analysieren (Stahlke et al. 2013). In beiden Feldern erfolgte die Anwendung der Erhebungsmethode des Rollenspiels wiederum in Verbindung von Weiterbildung/Präventionsworkshops mit sozialpsychologischer/arbeits- und organisationspsychologischer bzw. kommunikationspsychologischer Forschung. Die Methode findet zudem Erwähnung auf Plattformen wie der der englischen Vereinigung von Marktforschungsinstituten AQR (Association for Qualitative Research) im Feld der qualitativen Marktforschung als eine mögliche Methode zur Analyse von Beziehungsmustern. Vorrangig wird jedoch in der qualitativen Marktforschung weiterhin mit Interviews, Gruppendiskussionen oder Fokusgruppen gearbeitet (Naderer und Balzer 2011).

2 Forschungstheoretischer Hintergrund

2.1 Handeln und Kommunizieren in Rollen

In der soziologischen Theoriebildung ist besonders das Werk George Herbert Meads als wichtiger Ausgangspunkt für die Entwicklung der Rollentheorie zu würdigen. Er verwendet sowohl den Begriff der „Rolle“ wie auch den der „Rollenübernahme“

primär in der kulturalanthropologischen Beschreibung einer menschlichen Form der Kommunikation.

Der Rollenbegriff, den Mead in seiner Untersuchung menschlicher Kommunikationsstrukturen und deren Einflussnahme auf die Entwicklung von Identität eingesetzt hat, umfasst auch „die Verhaltenserwartung an den Interaktionspartner“ (Joas 1991, S. 138). Rollenübernahme ist demzufolge „die Antizipation des situationspezifischen Verhaltens des anderen“ (Joas 1991, S. 138). Mead versteht den Vorgang der Rollenübernahme als anthropologische Grundlage für die Bildung eines verallgemeinerten Elements der Struktur der eigenen Identität. Dies ist nach Mead das direkte Ergebnis einer differenzierten Interaktion des Individuums mit der sozialen Welt. Der Prozess der Entwicklung jenes Aspekts der Identität ist abhängig von der Fähigkeit zum Rollenhandeln, welche sich gerade im Kindesalter in der Aneignung der sozialen Welt (basierend auf deren Nachkonstruktion) bildet. Auf Kooperation ausgerichtete soziale Interaktion kann sich erst dann entwickeln, wenn ein Individuum lernt, sich in die Rolle eines anderen Individuums hineinzuversetzen. Kinder erlernen dies insbesondere durch Spiele und die Nachahmung bestimmter Rollen von Erwachsenen. Während der Phase des Spiels nutzt das Kind nach Mead seine Reaktionen auf bestimmte Stimuli, um dadurch Identität zu entwickeln:

„Es spielt zum Beispiel, dass es sich etwas anbietet, und kauft es; es gibt sich selbst einen Brief und trägt ihn fort; es spricht sich selbst an, als Elternteil, als Lehrer; es verhaftet sich selbst, als Polizist. Es hat in sich Reize, die in ihm selbst die gleiche Reaktion auslösen wie in anderen.“ (Mead 1973 [1934], S. 193)

In einem organisierten Spiel (einem Wettkampf nach Regeln), das Mead vom Kinderspiel unterscheidet, muss das Kind in der Lage sein, die Haltungen der verschiedenen Personen, die an dem Spiel teilnehmen, zu antizipieren. Die Teilnahme an einem Wettkampf symbolisiert den Übergang von der spielerischen Übernahme von Rollen, die das Kind in sich selbst ausgelöst hat, hin zur Übernahme von gesellschaftlich organisierten Handlungen. Voraussetzung dafür ist der gelungene Erwerb der Rollenübernahmefähigkeit im Stadium des Spiels. Das verallgemeinerte Element der eigenen Identität beschreibt Mead als das zunächst „verallgemeinerte Andere“: „Die organisierte Gemeinschaft oder gesellschaftliche Gruppe, die dem einzelnen seine einheitliche Identität gibt, kann ‚das verallgemeinerte Andere‘ genannt werden. Die Haltung des verallgemeinerten Anderen ist die der ganzen Gemeinschaft“ (S. 196). Gerth und Mills (1970) teilen die Position Meads und explizieren seine Auffassung, indem sie neben dem Einfluss des „verallgemeinerten Anderen“ die Wirkung des „signifikanten Anderen“ (S. 78) auf die Veränderung des Selbstbildes hervorheben. Die „signifikanten Anderen“ sind Menschen, die für die Entwicklung der Persönlichkeit eines Individuums von großer Bedeutung sind:

„In manchen Gesellschaften und Familien ist die Mutter für das Kind der bedeutendste ‚signifikante Andere‘, da sie direkt für die körperlichen Bedürfnisse sorgt und durch ihre Handlungen die impulsiven Anfänge der Handlungen des Kindes ergänzt. In solchen Fällen ist wahrscheinlich das Bild des Kindes, das es von sich selbst hat, identisch mit dem, das die

Mutter von ihm hat. Wenn aber die Person heranwächst, dann beginnt eine Vielzahl von ‚signifikanten Anderen‘ zu wirken“ (Gerth und Mills 1970, S. 78).

Diese Veränderung geschieht durch die Reflexion der Einschätzungen und Forderungen des oder der „signifikanten Anderen“. Die Differenzierung des/der „verallgemeinerten Anderen“ durch die Betonung der Bedeutung des/der „signifikanten Anderen“ für den Prozess der Aneignung und Verinnerlichung von Rollenerwartungen erweitert Meads soziologische Analyse der Entstehung und Entfaltung von Identität. Der Prozess der Rollenübernahme, d. h. sich selbst mit den Augen eines oder einer Anderen betrachten und mit sich selbst als quasi „andere“ Person einen Dialog führen zu können, ist ein wichtiger Vorgang zum Erwerb von Identität und zur Ausbildung der Fähigkeit der Teilnahme am gesellschaftlichen Leben und zu dessen Gestaltung.

Goffman (1969) greift den Begriff des Rollenhandelns auf, das er als eine Form der Selbstdarstellung im Alltag versteht und anhand einer Analogie zur Welt des Theaters analysiert:

„Da finden wir auf der einen Seite den Darsteller, der vollständig von seinem eigenen Spiel gefangen genommen wird; er kann ehrlich davon überzeugt sein, daß der Eindruck von Realität, den er inszeniert, ‚wirkliche‘ Realität sei. [...] Auf der anderen Seite steht der Darsteller, den seine eigene Rolle überhaupt nicht zu überzeugen vermag. [...] Ist der Darsteller nicht von seiner eigenen Rolle überzeugt und nicht ernsthaft an den Überzeugungen seines Publikums interessiert, mögen wir ihn ‚zynisch‘ nennen, während wir den Ausdruck ‚aufrichtig‘ für Darsteller reservieren, die an den Eindruck glauben, den ihre eigene Darstellung hervorruft“ (Goffman 1969, S. 19–20).

Das Rollenhandeln kann so als Prozess des Positionierens zwischen Polen verstanden werden, in dem die Person mit mehr oder weniger Rollendistanz agiert. Rollendistanz ermöglicht dem oder der Einzelnen die Reflexion von Rollen und bietet die Möglichkeit, verschiedene z. T. konträre Rollen zu integrieren.

Dreitzel definiert in seiner rollentheoretischen Analyse Rollenhandeln als Rollenspiel: „[V]on Rollenspiel oder Rollenhandeln (im Englischen auch: ‚role enactment‘) [wird] gesprochen, wenn es sich um tatsächliches Verhalten handelt, das an Rollenerwartungen orientiert ist“ (Dreitzel 1979, S. 71). Rollenhandeln und (nach Dreitzel) Rollenspiel besteht in diesem Fall aus tatsächlichem, realen Verhalten.

Ist soziologisch der Begriff des „Rollenspiels“ durchaus dem des „Rollenverhaltens“ oder „Rollenhandelns“ gleichzusetzen, ist der Begriff „Rollenspiel“ mit Sader (1986) auf eine eher theateranaloge Zuordnung hin zu explizieren: „Wir sollten [...] den Schwerpunkt auf die *thematische, willentliche* und *kurzdauernde* Übernahme von Handlungs- und Verhaltenssequenzen legen, die in der Alltagssprache ebenfalls mit dem Rollenbegriff gekennzeichnet wird und die ich als ‚theateranaloge Verwendung‘ bezeichnet habe“ (Sader 1986, S. 15).

Gemeinsam ist der soziologischen und die theateranaloge Verwendung des Begriffs „Rollenspiel“ ein Verständnis von „Rolle“ als einer Sammlung von Verhaltensmustern, die sich in gesellschaftlicher Interaktion herausbilden. Zugleich ist das Rollenspiel eine Situation, in der ein Individuum sich zum einen durch die Rollen-

distanz als ein bewusst handelndes Individuum erfährt. Das Hineinversetzen in eine Rolle und auch das Erleben von gegensätzlichen Rollen können einen Perspektivwechsel ermöglichen, die Haltungen anderer können aus verschiedenen Positionen nachvollzogen und z. B. Konflikte besser verstanden werden. Daher ist diese Form des Rollenspiels auch Bestandteil in psychologischer Therapie, Supervision, Weiterbildung und Forschung. Zum anderen kann das subjektive Rollenhandeln im Rollenspiel Auskunft über unbewusste Anteile von Identifikationen mit bestimmten Rollenspielen geben, denn die Übernahme einer Rolle kann verknüpft sein mit der Übernahme von Ideologien, die hinter den Erwartungen an ein bestimmtes Verhalten in einer Rolle stehen.

Rollenspiele ermöglichen die Reflexion dieser Aneignungsprozesse vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Normen. Sie können als Erhebungsmethode in der qualitativen Sozialforschung insbesondere auf dem Hintergrund eines tiefenhermeneutischen Verständnisses Auskunft über die Formung von Alltagsbewusstsein durch kollektive unbewusste Erfahrungen geben. Unbewusste Anteile von Rollenhandeln können für die Forschungsarbeit erfasst und systematisch dargestellt werden. Rollenspiele ermöglichen auch die Erfassung gruppenspezifischer Prozesse in ihrer Bedeutung für die Ausgestaltung und Prägung von Interaktionen, z. B. können Erfahrungen der am Rollenspiel Teilnehmenden im Kontext spezifischer Forschungsfragen so darstellbar werden. Im Vergleich verschiedener gesellschaftlicher Gruppen können kollektive Erfahrungen aufgenommen werden und im theoretischen Reflexionsprozess in eine psychologische Theoriebildung münden.

2.2 Rollenhandeln im Rollenspiel und in weiteren Interaktionsspielen

Insbesondere in der therapeutischen Methode des Psychodramas, aber auch generell in gruppenpsychotherapeutischen Zusammenhängen, wird das Rollenspiel vergleichsweise häufig verwendet: Das Psychodrama ist im Gegensatz zum Rollenspiel eine Form der (Gruppen-) Psychotherapie, das Rollenspiel eher eine Methode der jeweiligen Psychotherapieausrichtung. Im Psychodrama gibt es einen sehr differenzierten Aufbau des Rollenspiels: neben der sogenannten Bühne, dem Schauplatz, gibt es verschiedene vorgeschriebene Rollen für die Leiterinnen und Leiter und die Teilnehmenden, z. B. die

„des *Protagonisten* (das griechische Wort für den ersten Schauspieler, den Hauptdarsteller, in der griechischen Tragödie, im Psychodrama wird das Wort Protagonist auch für ein ‚rollenspielendes Subjekt‘ oder einen Patienten benutzt), des *therapeutischen Leiters* (oder kurz Leiter, Therapeut, Arzt), des Stabes der therapeutischen Hilfskräfte, der ‚*Hilfs-Iche*‘ (das gebräuchliche Wort dafür in der amerikanischen Literatur ist ‚auxiliary ego‘) und des *Publikums*“ (Moreno 1959, S. 77)

Moreno selbst hat auch Rollentrainings erwähnt: „Durch die Bühne ist einer psychodramatischen Sitzung der Weg zu lebendiger Forschung und zu lebendiger Therapie geebnet, zu Rollentest und Rollentraining“ (Moreno 1959, S. 79), sodass eine Differenzierung im Sinne des Übungscharakters des „klassischen“ Rollenspiels im Gegensatz zum kreativen Rollenspiel im Psychodrama nicht haltbar ist. Das psychodramatische Rollenspiel kann ebenso einen mehr oder weniger ausgeprägten Übungscharakter haben wie das „klassische“ Rollenspiel. Und das „klassische“ Rollenspiel kann ebenso kreativ sein wie sein psychodramatisches Pendant.

Die Rollenspielszenarien der Theater-Methoden nach Boal (2006) werden ebenfalls ähnlich wie Morenos Rollentrainings in therapeutisch-pädagogischen Settings und in künstlerischen Kontexten verwendet. Bei den Theater-Methoden nach Boal wird die Trennung zwischen Schauspieler/innen und Zuschauer/innen aufgehoben, und die Zuschauer/innen erhalten je nach Ausrichtung der jeweiligen Methode die Möglichkeit, das Rollenspiel auf der Bühne mitzugestalten und zu verändern.

Ein weiteres konstruiertes Spiel neben dem Rollenspiel ist das „Planspiel“ (Antons 1992, S.135–136). Hier geht es um die Darstellung, Beobachtung und Auswertung der Beziehung in und zwischen Gruppen, die aufgrund einer bestimmten Situation zusammenarbeiten, in einem Wettbewerb stehen oder Entscheidungen gemeinsam treffen (müssen). Im Planspiel versetzen sich die Teilnehmenden zwar durchaus in verschiedene Rollen, sind aber in der Darstellung wenig an Rollenvorgaben gebunden. Ein Planspiel ist also ein auf die Interaktion von Gruppen bezogenes Rollenspiel, wobei nicht nur jede/r einzelne in der Gruppe eine Rolle spielt, sondern auch kollektive Gruppenidentitäten vorgegeben sind.

In einem „Interaktionsspiel“, wie es z. B. Volmerg, Volmerg und Leithäuser (1983) in ihrer Studie „Kriegsängste und Sicherheitsbedürfnis“ als Forschungsmethode angewandt haben, geht es ähnlich wie in einem Planspiel um die Simulation eines Entscheidungsprozesses zu einem brisanten Thema. Interaktionsspiele werden allgemein in der Erlebnispädagogik eingesetzt in Gruppen, in denen z. B. Konfliktlösungs-, Gruppenbildungs- oder Entscheidungsfindungsprozesse ausgehandelt werden müssen (Reiners 2000; Vopel 2000). Volmerg et al. nennen ihre Form des Rollenspiels „Interaktionsspiel“, da für sie der Fokus in der Offenbarung von Regeln der Interaktion und der Interpretation von Alltagswirklichkeit durch den Modus des Spielens besteht. Das heißt, durch die Art und Weise der Ausgestaltung der Beziehungen im Spiel (der Interaktion) werden die Alltagsvorstellungen der Spielenden, z. B. über den Umgang mit Konflikten, nachvollziehbar: „Die Spieler interpretieren ihre Rollen nach ihren eigenen Erfahrungen und Anschauungen, die im Spiel aufeinandertreffen, wobei jeder Spieler eine mögliche Variante des Spiels repräsentiert“ (Volmerg et al. 1983, S. 374). Eine wichtige Differenz zwischen Interaktionsspiel und Planspiel besteht jedoch darin, dass in einem Planspiel immer Gruppenzusammenhänge bzw. Konflikte in und zwischen Gruppen und im Interaktionsspiel Konflikte in Entscheidungsprozessen zwischen Einzelpersonen dargestellt werden. Ein Interaktionsspiel ist also ein Rollenspiel, in dem, bezogen auf eine mehr oder weniger festgelegte Thematik, Rolleninformationen vorgegeben werden. Die Vor-

gabe von Rolleninformationen begrenzt einerseits den Interpretationsspielraum des oder der Einzelnen, andererseits gehen Volmerg et al. davon aus, dass der Spielraum im Interaktionsspiel im Vergleich zum Rollenspiel größer ist, da die Ausgestaltung der Rollen durch die vage Vorgabe von Funktionen sehr offen sei.

3 Erhebung und Auswertung

Das Rollenspiel wird allgemein als eine Form des Spiels definiert, in dem die Teilnehmenden erdachte Rollen annehmen und bestimmte Situationen und Beziehungen in den Situationen interaktiv inszenieren. Die Spielenden handeln in einer gestellten Situation bzw. in einem imaginären Umfeld. Bereits im Kindesalter sind solche Vorgehensweisen in Spielen wie „Räuber und Gendarm“ oder „Mutter-Vater-Kind“ zu finden.

Rollenspiele können einen spontanen Charakter haben oder auch vorher festgelegten Regeln folgen. Dabei erhalten Rollenspiele in verschiedenen pädagogischen und psychologischen Bereichen unterschiedliche Funktionen (Schaller 2006). In der Pädagogik dienen sie beispielsweise der Unterstützung von Lernprozessen (z. B. dem Einüben von Gesprächsverläufen), in der Gruppenpsychotherapie der Aufbereitung und Aufarbeitung von Konflikten, in der Verhaltenstherapie der Entfaltung und dem Einübung von Verhalten, in sozialtherapeutischen Zusammenhängen der Intervention oder in der Gruppendynamik z. B. bei Systemaufstellungen, einer Psychotherapie-, Beratungs- und auch Supervisionsmethode, die dem Erkennen eigener Persönlichkeitsanteile in problematischen Beziehungen durch das Nachstellen mittels Vertreter/innen. Klient/innen können dabei durch eine Spiegelung eigene bewusste und unbewusste Beziehungsstrukturen verstehen (Ruppert 2001).

In der psychologischen Forschung werden Rollenspiele in den Teildisziplinen verwendet, die sich mit der Analyse von Interaktions- und Kommunikationsprozessen zwischen Individuen sowie mit Gruppenprozessen beschäftigen: Sie eignen sich für Forschungs-Fragestellungen aus der Sozialpsychologie (z. B. das Konformitätsexperiment von Asch 1955, S. 31–32), der Arbeits- und Organisationspsychologie (z. B. die Erfassung betrieblicher Handlungsrouitinen; Nagler 2002, S. 175–176, 2009) und der Persönlichkeitspsychologie (z. B. das psychodramatische Rollenspiel bei Schwinger und Burmeister 1996, S. 178–179). Rollenspiele können in der kommunikationspsychologischen Forschung im Kontext qualitativer Beobachtungen (Döring und Bortz 2016, S. 323–355) zur Rekonstruktion von Handlungssequenzen angewendet werden. Sader (1986, S. 8–9) unterscheidet weiter drei verschiedene Anwendungsbereiche, nämlich „Rollenspiel zur systematischen Erfassung von Kognitionen und Emotionen hinsichtlich vorgegebener Konstruktbereiche [. . .] Rollenspiel zur systematischen Erfassung von Verhaltensstrategien [. . . und] Rollenspiel zur Erfassung von Handlungszielen und Utopien.“

Der Fokus soll im Folgenden vor allem auf der Untersuchung des Einsatzes von Rollenspielen in einem sozialpsychologischen Forschungskontext liegen, da Interaktions-, Kommunikations- und Gruppenprozesse explizit Themen sozialpsycho-

logischer Forschung sind. Das Rollenspiel kann in diesem Zusammenhang in psychologischen Forschungsdesigns eingesetzt werden, die z. B. an der Analyse von Entscheidungsprozessen (Fietkau und Trénel 1999, S. 3) oder von Konfliktlösungen in Gruppen interessiert sind.

3.1 Anwendung der Erhebungsmethode Rollenspiel

Im Hinblick auf die generelle Durchführbarkeit von Rollenspielen im sozial-, arbeits- und organisations- oder kommunikationspsychologischen Forschungssetting ist es wichtig, dass durch ein wertschätzendes und zugewandtes Setting in der zu untersuchenden Gruppe rollenspezifische Erfahrungen ermöglicht werden. Forschende haben hier eine besondere Verantwortung: Sie eröffnen ein neues Handlungsfeld, indem sie durch geeignete methodische Schritte ein Vertrauensverhältnis zu und in der zu untersuchenden Gruppe befördern und auch genügend Raum zum Ausdruck eigener Erfahrungen der Teilnehmenden anbieten. Bedenken von einzelnen Teilnehmenden sollten in der Gruppe ernst genommen und thematisiert werden, ohne eine therapeutische Zuschreibung zu erhalten (Tilemann 2005, S. 349–350).

Idealerweise sind mindestens drei Forschende in die Erhebungssituation involviert: eine Person führt das Rollenspiel durch, eine zweite übernimmt die Videodokumentation des Rollenspiels und eine dritte Person erstellt Protokolle bei der teilnehmenden Beobachtung. Rollenspiel, Videodokumentation und Protokollierung erfolgen zeitgleich in derselben Rollenspielsituation. Die Durchführung der Rollenspiele sollte in einem für die Teilnehmenden nachvollziehbaren methodischen Schritt als Konsequenz aus zuvor erarbeiteten spezifischen Fragestellungen auf einem sozialpsychologischen Hintergrund erfolgen. Rollenvorgaben sollten so offen wie möglich gestaltet werden, um durch ein „freies“ Spiel allen Teilnehmenden maximale Entfaltungs- und Ausgestaltungsmöglichkeiten zu geben.

Im Vorfeld gilt es für das Forschungsteam, sich mit der Fragestellung auseinanderzusetzen und ggf. Themen für die Rollenspiele schon bei der Themenfindung als nicht geeignet auszuschließen; z. B. kann ein Thema dann ungeeignet sein, wenn bereits in der Vorbereitung des Rollenspiels deutlich wird, dass es zu nah an den persönlichen Problemen einer oder eines Teilnehmenden ist. Eine Verfremdung der zu spielenden Szenen ist bereits im Vorfeld durch z. B. eine Veränderung von Namen, Orten oder Personenzahl zu gewährleisten. Die Vorbereitung des Rollenspiels sollte immer in einer Kleingruppe mit Moderation erfolgen, um die Teilnehmenden bei der Auswahl der Szenen und bei der Aufteilung der Rollen zu begleiten und um ggf. auf eine Überforderung durch ungeeignete Themen (z. B. hoher Anteil von körperlicher Gewalt) hinzuweisen. Eine Moderation ist auch beim Aufbau der „Bühne“ für das Rollenspiel erforderlich, ebenso bei der Einführung in das Rollenspiel, in der die einzelnen Spielenden in ihre Rollen eingewiesen werden. Einige Auflagen für den Ablauf, die im Vorfeld des Rollenspiels thematisiert werden sollten, können sein:

- keine Kommunikation zwischen Spielenden und Publikum;
- kein Eingreifen des Publikums in das Rollenspiel;
- Festlegung des Endes des Rollenspiels entweder durch die darstellende Kleingruppe oder die Leitung.

Während der Durchführung und ebenso bei der Auswertung sollten alle Beteiligten durch die Rollenspielleiter/innen begleitet werden. Im Anschluss an die Erhebungssituation sollten die Rollenspielleiter/innen die Möglichkeit haben, Instrumente zur Unterstützung der Selbstreflexion im Forschungsprozess (z. B. Supervision) zu nutzen. Durch dieses Verfahren kann das eigene Rollenhandeln als Forschende, Rollenspielleitung und Moderation kritisch reflektiert und ggf. dem Forschungsfeld gegenüber angemessen verändert werden. Als allgemeiner Hinweis für einen sinnvollen Modus der Anwendung der Erhebungsmethode Rollenspiel kann folgender Leitsatz gelten: Die Schaffung der größtmöglichen Realitätsnähe in einem Rollenspiel als Methode der qualitativen Sozialforschung durch das Nachspielen eigener Erfahrungen sollte unter der Bedingung der Konstruktion der dafür notwendigen Verfremdung der Inhalte und der Rollen erfolgen, um durch ein Ausbalancieren von Nähe und Distanz der Spielenden zu ihren Erfahrungen die Erkenntnis fördernden Möglichkeiten des Rollenspiels in ihrer ganzen Vielfalt nutzen zu können.

Eine neue Option kann in der Erweiterung oder Umstrukturierung von Rollenspielen zu Planspielen (Antons 1992) gesehen werden, auch hier ist Realitätsnähe gegeben, wie aus den folgenden Ausführungen im Rahmen einer explorativer Anwendung deutlich wird. In zwei eintägigen Planspielen im Rahmen von Lehrveranstaltungen zu (psychosozialen) Beratungsformaten mit abschließender Darstellung einer Szene aus einer Hauptverhandlung bei Gericht sowie sich anschließenden Gruppendiskussionen konnten interessante Erfahrungsfelder der einzelnen Beteiligten einer Gerichtsverhandlung herausgearbeitet werden. Ist die Kommunikation in einer Gerichtsverhandlung zwar nach bestimmten Prinzipien organisiert, bleibt doch eine Ebene der Erfahrung zwischenmenschlicher Begegnungen (Fokus liegt bei jugendlicher Opferzeugin/jugendlichem Opferzeugen), die wertvolle Erkenntnisse für die begleitende Arbeit von Jugendlichen zu Gericht durch Psycholog/innen oder Sozialpädagog/innen ergibt (zum Konzept der Psychosozialen Prozessbegleitung s. Fastie 2008). Das Planspiel sollte in diesem Fall nur begrenzt auf die zum Abschluss darzustellende Szene, eine Hauptverhandlung in einem Gerichtsverfahren, gefilmt werden, sie ist der zentrale Inhalt, die Schlüsselszene. Weiterführend methodologisch ausgearbeitet werden muss, für welchen Gegenstandsbereich sich die Methode des Planspiels als qualitative Erhebungsmethode eignet und mit welcher Auswertungsmethodik sie idealerweise verbunden werden sollte. Zudem muss gefragt werden, in welchem Forschungskontext und bezogen auf welchen Forschungsgegenstand das Planspiel einem Rollenspiel vorzuziehen ist. (Erste Beobachtungen zeigen, dass ein Planspiel gerade bezogen auf solche Situationen Spielmöglichkeiten bietet, bei denen eine übermäßige Identifizierung wie in einem Rollenspiel problematisch werden könnte: z. B. die einer geschädigten Zeugin/eines geschädigten Zeugen bei Gericht.) Die zwei bisher durchgeführten Planspiele in 2016 und 2017 können als Erprobungsphase betrachtet werden und dienen der Vorbereitung auf eine erste mit Video dokumentierte Erhebungsphase im März 2018.

3.2 Dokumentation und Auswertung

Die Videoaufzeichnung der Rollenspiele liefert hervorragendes Auswertungsmaterial, denn einzelne Szenen können genauer analysiert werden als z. B. in einer teilnehmenden Beobachtung, da sie wiederholt betrachtet und ggf. neu interpretiert werden können. Einzelne Bilder können angehalten und im Hinblick auf ihre spezifische Bedeutung betrachtet und ausgewertet werden. Die Videoaufnahmen können sowohl einzeln als auch im Vergleich ausgewertet werden. Wichtig ist jedoch die Ergänzung durch andere Forschungsmethoden, in unserem Fall Beobachtungsprotokolle, da ein Mitschnitt des Rollenspiels per Videokamera nur einen Ausschnitt der Szene aufnimmt; die Auswertung des Videomaterials greift in der Regel zu kurz, wenn nur die Videoaufnahme ohne Ergebnisse aus der Beobachtung interpretiert wird. Mit der Videoaufnahme selbst erfolgt noch keine Festlegung bezüglich der Auswertungsmethodik. Hier stehen verschiedene Verfahren zur Auswahl, die auch im späteren Verlauf noch modifiziert werden können. Videobasierte Aufnahmen von Rollenspielen aus Weiterbildungsseminaren ermöglichen eine genaue Betrachtung von Ausschnitten und tragen der Prozesshaftigkeit der sozialen Interaktion im Rollenspiel Rechnung. Neben diesen Vorzügen der Anwendung von Videomitschnitten soll nicht unerwähnt bleiben, dass die Kombination dieser Methode mit anderen qualitativen Methoden (Gruppendiskussionen, Interviews) aber auch quantitativen Methoden vielfältige Zugänge zum Forschungsgegenstand eröffnen (zur Videobeobachtung und Videografie s. Bohnsack 2011; Mayring et al. 2005; Reichertz und Englert 2011; Tuma et al. 2013).

Im Rahmen der Auswertung sollten zunächst ausgewählte Videoaufzeichnungen transkribiert werden. Auswahlkriterium der Rollenspiel-Videoaufnahmen sollte u. a. die Verständlichkeit der Dialoge im Rollenspiel bzw. in der Videoaufzeichnung sein. Diese kann aufgrund technischer Mängel und/oder einer fehlerhaften Durchführung der Aufnahme z. T. für das Vorhaben der Textinterpretation unzureichend sein. Je nach Wahl der Auswertungsmethode ist zwischen einer einfachen Transkription und einem Feintranskript zu unterscheiden (Dresing und Pehl 2015, S. 18). Für die Transkription von Rollenspielsequenzen, die tiefenhermeneutisch ausgewertet werden sollen, kann eine einfache Transkription als ausreichend betrachtet werden, da hier der Fokus nicht auf Aspekte wie Lautstärke, Sprachgeschwindigkeit oder Tonhöhe gelegt wird. (Entsprechende Software kann für Transkriptionszwecke genutzt werden.) Für die Transkription empfiehlt es sich, neben der Wiedergabe des sprachlichen Inhalts auch die Interaktionen zu dokumentieren. Dies erfolgt durch die Beschreibung der Interaktionen im Vorlauf zur entsprechenden Verbalisierung. Ein Beispiel einer Transkription aus dem Jahr 2010 (unveröffentlicht) :

Eine Fahrerin und drei männliche Fahrgäste befinden sich in einem Fahrzeug des ÖPNV. Zwei der Fahrgäste beginnen hinten im Fahrzeug einen Streit.

Fahrgast A zu Fahrgast B: „*Eh, Du Skinhead Du!*“

Der angesprochene Fahrgast steht auf, es kommt zu einem Handgemenge zwischen Fahrgast A und B, welches Fahrgast A beginnt. Fahrgast A steht auf und greift Fahrgast B an die Schulter. Die Fahrerin steht ebenfalls auf.

Fahrgast B: „*Was?*“

Fahrgast A: „Skinhead Du!“
 Fahrgast B: „Setz Dich mal lieber hin und kümmer Dich...“
 Fahrgast A: „Ich lass mich doch nicht anfassen.“
 Fahrgast A zur Fahrerin: „Er ist Skinhead hier.“
 Ein weiterer Fahrgast (C) sitzt unbeteiligt vorne im Fahrzeug.
 Die Fahrerin steht auf, als der Streit lauter wird.
 Sie geht nach hinten und sagt zu den beiden sich streitenden Fahrgästen: „Hallo, können Sie ihren Streit bitte draußen weiterführen.“
 Fahrgast A zur Fahrerin: „Lass mich zufrieden, Mensch.“
 Fahrerin: „Also, ich weiß ja nicht, wer angefangen hat, aber draußen weiterzumachen wäre besser.“
 Sie macht eine Handbewegung zur Tür.
 Beide steigen aus, im Aussteigen bewirft Fahrgast B die Fahrerin mit etwas (einer Dose o. Ä.).
 Fahrerin: „So, die sind dann ausgestiegen, das war meine erste Situation. Ich war über und über mit Buttermilch besprüht und der andere Fahrgast auch.“
 Fahrerin: „Ich habe dann einen Notruf abgesetzt: Otto soundso, ich bin mit zwei Fahrgästen aneinandergeraten und bin von oben bis unten jetzt mit Buttermilch beschmiert, ich brauche eine Ablösung.“
 Antwort Otto: „Ja, fahren Sie nach H. dort steht dann jemand.“
 Fahrerin: „Das war die erste Szene. Wir spielen jetzt gleich noch 'ne zweite Szene, weil der Fahrgast eine Beschwerde schreibt und ich zu meinem Gruppenleiter zitiert werde. Wollen wir?“

Damit der Verlauf der Handlung als auch die verbale Auseinandersetzung nicht wie im Beispiel in ihrem Fluss „unterbrochen“ werden, kann auch im Format eines tabellarischen Protokolls dokumentiert werden:

Zeit	Handlung (Wer spricht zu wem?)	Gespräch/Dialog
------	--------------------------------	-----------------

Die Anfertigung einer Feldpartitur, wie sie Moritz (2010) vorschlägt, oder auch eines Sequenz- oder/und Einstellungsprotokolls nach Peltzer und Kepler (2015) könnte zukünftig auch für Rollenspiele in Erwägung gezogen werden; der Vorteil wäre die detailliertere Aufschlüsselung des Materials für verschiedene Auswertungsebenen. Für die Auswertungsmethode der tiefenhermeneutischen Textinterpretation genügt jedoch die oben angegebene Form der Transkription, da die Ausführungen zur Interaktion nur begleitend erhoben werden und dem vertieften Verständnis der ausgewählten Szene(n) dienen.

Die Transkription der Videoaufzeichnung wird an die Mitglieder des Forschungsteams mit der Bitte um Lektüre verteilt. Ein Mitglied des Forschungsteams wird beauftragt, die Transkripte zu interpretieren. In der Regel gibt es von dem gewählten Rollenspiel nicht nur einen Text, sondern zumeist zwei bis drei Texte, die die Varianten des Rollenspiels in dem konkreten Zusammenhang widerspiegeln. Jedes Rollenspiel kann zwar inhaltlich vorbesprochen sein, nichtsdestotrotz ergeben sich häufig spontane Interaktionen, die nicht planbar und die trotzdem für die Auswertung der Gesamtsituation von Bedeutung sind.

Als mögliche Verfahren der Textinterpretation können z. B. die Konversationsanalyse (Deppermann 2008) oder die qualitative Inhaltsanalyse (Mayring 2000) Anwendung finden; meiner Erfahrung nach bietet allerdings gerade die tiefenhermeneutische

(Text-) Interpretation (Leithäuser und Volmerg 1979, 1988; Klein 2004; König 2003) einen guten Zugang zum vorliegenden Material. Werden Rollenspiele mit der Konversationsanalyse nach Deppermann (2008) ausgewertet, liegt der Fokus in der Auswertung auf der *Organisation* von (Alltags) Gesprächen und Interaktionen z. B. im Kontext von Arbeitsbeziehungen. Die Frage nach dem Modus des *Aushandelns* z. B. von Redeanteilen oder der Abfolge von Sequenzen steht im Vordergrund, was eine sehr detaillierte Transkription erforderlich macht. Eine Auswertung im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse (Mayring 2000) ermöglicht die Festlegung eines Kategoriensystems, das die zentralen Inhalte des Textes in verdichteter Form abbildet. Hier empfiehlt sich das Transkriptionssystem nach Kuckartz (2008), bei dem z. B. besonders betonte Wörter unterstrichen werden oder auch Lautäußerungen in Klammern aufgenommen werden. Für die tiefenhermeneutische (Text) Interpretation nach Leithäuser und Volmerg (1988) ist eine wortwörtliche Transkription erforderlich, allerdings keine Feintranskription. Letztere erschwert beim gemeinsamen Lesen und Interpretieren des Materials den Lese-/Redefluss. Die tiefenhermeneutische (Text) Interpretation erlaubt, nahe dem Unbewussten sich befindende Fantasien, Vorstellungen und Gefühle verstehen zu können. Daher eignet sich dieses Verfahren speziell, um unbewusste gruppendynamische Prozesse zu beschreiben, die, basierend auf den Erhebungen mittels Rollenspiel, im Fokus qualitativer psychologischer Forschung stehen sollten. Mit der Konversationsanalyse können zwar auch Interaktionen, die dem Erzeugen einer sozialen Ordnung dienen, aufgezeigt werden, jedoch fehlt die Berücksichtigung unbewusster Anteile an der Gestaltung sozialer Wirklichkeit.

Das Modell der tiefenhermeneutischen Textinterpretation bezieht sich darauf, dass „vermittels der Interpretation einer ausgewählten Passage der Text als Ganzes verstanden werden kann“ (Volmerg et al. 1983, S. 380). Volmerg et al. gehen weiter davon aus, dass ein vorliegender Text an verschiedenen Stellen den gleichen unbewussten Grundkonflikt (verändert) wiedergibt. Merkmale einer Textstelle, auf die sich die Forschenden beziehen sollten, sind zum einen Wiederholungen im Text, lebendiger Sprachgebrauch und die Beteiligung und Betroffenheit der am Rollenspiel Teilnehmenden. Der Text wird verstanden als Prozess der Interpretation in der Rollenspiel-Gruppe.

Bei einer ersten gemeinsamen Lektüre des transkribierten Textes der Videoaufnahme werden zumeist bereits im Mittelpunkt stehende Themen deutlich. In einer weiteren Interpretation wird nun im Forschungsteam das Material mittels einer vertikalen und horizontalen Analyse ausgewertet. In der *vertikalen Textanalyse* wird ein einzelner Text eingehend interpretiert, in der *horizontalen Analyse* hingegen werden alle als Textmaterial dargelegten Rollenspiele verglichen im Hinblick auf das Vorkommen bestimmter Kernthemen, die systematisiert werden können. Die horizontale Textanalyse baut im Auswertungsprozess stets auf der vertikalen Analyse auf.

Ergebnis dieses Auswertungsprozesses können bestimmte „Kernsätze“ sein, die mittels der ihnen inhärenten Ambivalenz häufig etwas über die Dynamik ihrer Entstehung aussagen. Sie beschreiben z. B. einen bestimmten Konflikt zwischen

verschiedenen Erwartungen oder Rollenanforderungen. Eine „interne Validität“ stellt sich dabei auf folgende Weise her:

„Intersubjektivität – ein Erfordernis der internen Validität – wird dadurch erreicht, daß allgemein geltende, intersubjektiv geteilte Regeln alltäglicher Kommunikation als Erhebungsmethoden systematisiert werden, so daß eine Wiederholung der Erhebungssituation im Prinzip für jeden kompetenten Forscher möglich ist“ (Leithäuser et al. 1995, S. 265).

4 Anwendungsbeispiel

In dem folgenden Abschnitt soll die Gestaltung und Durchführung eines Rollenspiels zur Datenerhebung sowie eine Rollenspielinterpretation aufbauend auf der Grundlage des oben beschriebenen tiefenhermeneutischen Textinterpretationsverfahrens dargestellt werden.

Im Rahmen eines qualitativen Forschungsprojektes (Herrmann et al. 1996) war die Durchführung der Rollenspiele in den Kontext von Weiterbildungsseminaren mit Fahrerinnen und Fahrern des Öffentlichen Personennahverkehrs (ÖPNV) eingebunden. Am jeweils zweiten Tag der Weiterbildungsseminare wurden die Teilnehmenden gebeten, sich in zwei Gruppen aufzuteilen, die die Aufgabe hatten, sich intern mit Moderation durch eine Seminarleiterin oder einen Seminarleiter über von ihnen erlebte Krisensituationen auszutauschen. In einem zweiten Schritt sollte die Gruppe sich darüber verständigen, welche der von ihnen berichteten Krisensituationen sie in einem Rollenspiel der jeweils anderen Gruppe darstellen möchte. Anschließend wurde der Verlauf des Rollenspiels soweit möglich festgelegt, und einzelne Sequenzen wurden bei Bedarf geprobt. Federführend bei der Ausgestaltung der Rollen und Szenen war jeweils die Person, deren Krisensituation für ein Rollenspiel ausgewählt worden war.

Vor Beginn des Rollenspiels wurde jeweils von der Person, die für die Videoaufnahme zuständig war, Einverständnis für die Aufzeichnung eingeholt. Insgesamt wurden in dem Forschungsprojekt 31 Seminare durchgeführt, 25 davon wurden mit Einverständnis der Teilnehmenden videografiert. Die Notwendigkeit und die Vorzüge der Videoaufzeichnung wurden zum einen mit der Erhebung von Material für die Begleitforschung zu dem Weiterbildungsprojekt begründet, zum anderen wurde auf die besseren Möglichkeiten der Auswertung und Nutzung im Weiterbildungsseminar hingewiesen. Durch die Videoaufnahme konnte das Geschehen im Rollenspiel aus einer gewissen Distanz nach einiger Zeit analysiert werden. Lag der Fokus der Auswertung im Weiterbildungsseminar auf der Frage „Was kann die FahrerIn und der Fahrer zur Deeskalation einer Krisensituation beitragen?“, ging es in der Auswertung der Videoaufzeichnungen im Rahmen der Begleitforschung um die Genese und Dynamik der dargestellten Krisensituationen. Hierbei zielte die Auswertung auf die Erfassung der komplexen Beziehungsstrukturen von Fahrgästen, Fahrer/innen sowie anderen an der jeweiligen Szene Beteiligten, um Formen von Eskalation oder Deeskalation in Krisensituationen zu rekonstruieren. Ein Vergleich

von einzelnen Szenen sollte eine mögliche Typisierung von Elementen befördern (Stahlke 2001).

Das folgende Rollenspiel wurde in einem wie oben beschriebenen Seminar durchgeführt. Es wurde in drei Szenen mit jeweils verschiedenen Fahrer/innen inszeniert (von der dritten Szene gibt es keine Videoaufzeichnung, daher konnte sie nicht ausgewertet werden).

Das Rollenspiel begann jeweils mit einer kurzen Vorlauf-Sequenz, in der Rollen festgelegt und Anweisungen vonseiten des Forschungsteams gegeben wurden, die sich darauf bezogen, wie z. B. jemand aus dem Rollenspiel „aussteigen“ kann (und hier im wahrsten Sinne des Wortes aus der Straßenbahn oder dem Bus), falls es ihr oder ihm persönlich zu nahe geht. Zudem wurde vom Forschungsteam versucht, die Teilnehmenden dazu zu motivieren, das „Ende“ des Rollenspiels noch nicht vorzugeben, sondern zunächst offenzulassen.

In der *ersten Szene des Rollenspiels* nahm ein eskalierender Streit unter Fahrgästen sehr viel Raum ein. Aus diesem Streit entwickelte sich eine Krisensituation. Nachdem die Intervention eines weiteren Fahrgastes keine Beruhigung der Streitenden erbrachte und auch der Fahrer von seinem Platz aus nichts veränderte, entschloss sich Letzterer, Hilfe anzufordern. Diese *zweite Szene* beginnt im Rollenspiel mit dem Notruf des Fahrers.

Fahrer: „Otto 999, Kurs 4542 . . . bitte einmal Polizei, ich halte direkt vor der Wache.“

Fahrgast: „Das bringt doch sowieso nichts.“

Fahrer: „So es geht weiter.“ (Herrmann et al. 1996, S. 112)

Es gibt in der Spielszene keine Anweisung vonseiten der Betriebsleitstelle, die eine Weiterfahrt erforderlich gemacht hätte. Der Fahrer setzte für sich in diesem Rollenspiel eine negative Antwort seiner Vorgesetzten bzw. der Betriebsleitstelle voraus und gab sich selbst das Kommando zur Fortsetzung der Fahrt. (Er hätte auch stehen bleiben und abwarten können.) Unterstützend wirkte dabei die Aussage des Fahrgastes, der in dieser Sequenz seiner Resignation Ausdruck gab mit den Worten: „Das bringt doch sowieso nichts.“

Ein Modus von Gleichgültigkeit, Resignation und Hilflosigkeit ist mit der Anforderung von Hilfe durch die Betriebsleitstelle verbunden. Der Fahrer fühlte sich allein gelassen und ging dem Hinweis, dass im Rollenspiel auch Handlungsalternativen ausprobiert werden könnten, nicht nach. Hier wirkte der Fahrplan in diese Krise hinein: Im Berufsalltag heißt es als „gute Fahrerin“ oder „guter Fahrer“ stets „Weiterfahren“; im Rollenspiel heißt es auch „Weiterspielen“, ein „Stehen bleiben“ ist nicht möglich.

Das Rollenspiel bildete also eine Krise aus dem Berufsalltag ab. In dem Rollenspiel (und in verschiedenen Versionen derselben Ausgangsszene) bestand der Umgang des Fahrers mit der Krisensituation in einem zeitweiligen *Ignorieren* des Geschehens (1. Szene: „Vielleicht beruhigt der sich ja wieder“) über eine *Anfrage an die Streitenden* (2. Szene: „Hören Sie mal, würden Sie sich mal bitte hinsetzen hier“) schließlich in der Konsequenz des *Notrufs an die Betriebsleitstelle* (3. Szene: „Otto 999, Kurs 4542 . . . bitte einmal Polizei, ich halte direkt vor der Wache“).

Anhand dieser Vorgehensweise wird das unbewusste (De-) Eskalationsmodell dieses Fahrers deutlich, das mit den Rollenspielen anderer Fahrer/innen verglichen wurde im Hinblick auf generelle unbewusste Handlungsmuster in Krisensituationen. Im weiteren Verlauf wurden so zwei Pole der Berufsrolle kenntlich: 1. die aufmerksamer, höflicher und engagierter Fahrer/innen und demgegenüber 2. die abgewiesener, verhöhnter und nicht ernst genommener Fahrer/innen. Diese Pole zeigen die rollenspezifischen Erfahrungen der Teilnehmenden und die mit den Berufsrollen einhergehende Problematik in Alltagssituationen (Weber 2009, S. 227–228).

Der eigentliche Konflikt, den die Fahrer/innen darstellen wollten, nämlich eine Geiselnahme, wurde nicht umgesetzt. Aus Sicht des Forschungsteams lag der Grund darin, dass es für die Teilnehmenden zu belastend gewesen wäre, eine solche drastische Situation zu inszenieren; diese Veränderung der vorab berichteten Szene zu einem „milderen“ Geschehen erlebten wir häufig. Die Fahrer/innen schwächten die Szene im Rollenspiel ab, Vorgabe und Durchführung wichen teilweise erheblich voneinander ab. Sinn der Abmilderung war u. a. die kollegiale „Schonung“.

5 Ausblick: Stand und Perspektiven

Rollenspiele sind als qualitative Erhebungsmethode insbesondere in der Sozialpsychologie, aber auch in der Arbeits- und Organisationspsychologie oder der Kommunikationspsychologie einsetzbar, da es hier vielfach um verschiedenste Aushandlungsprozesse in Gruppen geht.

Durch das Einnehmen einer Rolle im Rollenspiel wird es Einzelnen ermöglicht, selbst den Grad der Beteiligung am Geschehen zu bestimmen und durch ein Gruppenhandeln sowie das entsprechende Setting zur Einführung mehr Sicherheit zu erlangen. Im Rollenspiel kann sich jede und jeder vom Geschehen distanzieren, indem z. B. eine Rolle eingenommen wird, die eher außerhalb des zentralen Geschehens steht. Ein sich an das Rollenspiel anschließender „Ausstieg aus der Rolle“ stellt die „Normalität“ wieder her und bietet individuellen Schutz. Das Rollenspiel eröffnet durch die sich in ihm entwickelnde Gruppendynamik Erkenntnismöglichkeiten, z. B. über die Struktur von Aushandlungsprozessen in bestimmten Problemstellungen.

Der Einsatz von Rollenspielen als Erhebungsmethode im qualitativen Forschungsprozess ermöglicht es den Forschenden, die (unbewusste) Dynamik von Gruppenprozessen, aber auch z. B. die Eskalationsstufen bestimmter Konfliktfelder zu erfassen und systematisch zu beschreiben. Daraus lässt sich in Verbindung mit dem tiefenhermeneutischen Textinterpretationsverfahren eine gegenstandsbezogene Theorie im sozialpsychologischen Themenkreis entwickeln.

Grenzen der Methode sind einmal in der Problematik der Rollen-Einnahme bei der Darstellung besonders schwieriger Personen (Geiselnahmer/in) oder Handlungen (z. B. dem Zufügen von Verletzungen) und zum zweiten in der nicht vorhandenen Berücksichtigung und systematischen Erfassung sowie Auswertung der nonverbalen Inhalte des Rollenspiels zu sehen. Hier müsste ein entsprechendes Modell zur Erfassung und Auswertung z. B. körpersprachlicher Elemente entwickelt werden

(Moritz 2010; Peltzer und Keppler 2015). Zudem kann eine Darstellung schwieriger Szenen, bei denen die Teilnehmenden nur wenige Informationen vorab erhalten, ethische Probleme beinhalten. Teilnehmende können durch die Haltung oder die Aussagen der Rollenspielleitung zu Handlungen motiviert werden, die ihnen im Alltag zutiefst widersprechen und durch die ihre persönliche Integrität Schaden nehmen kann. Besteht die Gefahr einer Überidentifikation mit Rollen, die andere schädigen oder bei denen der/die Rollenspielteilnehmende selbst geschädigt werden könnte, empfiehlt sich, die Methode des Planspiels in Erwägung zu ziehen.

Für eine sinnvolle und effektive Nutzung von Rollenspielen als Erhebungsmethode müssen verschiedene Faktoren erfüllt sein (Nagler 2002, S. 196–197)

- Rollenspiele müssen inhaltlich und zeitlich sinnvoll in einen Seminar- bzw. Projektkontext eingebettet sein.
- Die Freiwilligkeit der Rollenübernahme muss bei den Teilnehmenden gewährleistet sein.
- Die Rollenspiele sollten mit weiteren Erhebungsmethoden wie z. B. der teilnehmenden Beobachtung, sich anschließenden Gruppendiskussionen oder Interviews verknüpft werden, um die einzelnen Perspektiven des Erlebens noch differenzierter abbilden zu können.
- Situationsbeschreibungen der Teilnehmenden und Instruktionen durch die Forschenden müssen abgestimmt werden.
- Die „Als-Ob-Situation“ muss zum Schutz der Einzelnen gewahrt bleiben.
- Eine einheitliche Dokumentation und Transkription gewährleistet die Vergleichbarkeit der Daten.
- Die Forschenden sollten gegenüber der subjektiven Sichtweise der am Rollenspiel Teilnehmenden offen sein.
- Das Interpretationsverfahren sollte so gewählt werden, dass die im Zentrum der Forschungsfrage stehenden Themen, z. B. Handlungsmuster oder Kommunikationsstrukturen, sinnerschließend damit dargelegt werden können.
- Die Ergebnisse sollten an die an der Forschung beteiligten Akteure rückgemeldet werden, damit sie in einem weiteren Kreis nutzbar gemacht werden können.

Werden Rollenspiele unter Berücksichtigung der genannten Erfordernisse und unter Beachtung der genannten Grenzen in der qualitativ-psychologischen Forschung eingesetzt, bieten sie die Möglichkeit, einen wichtigen Beitrag zum Verständnis eines durch Interaktion sich bildenden und verändernden Bedeutungsgehaltes von (Alltags-) Situationen zu leisten. Hierbei scheinen ihre Einsatzgebiete vielfältig, so könnten sie z. B. in der organisationspsychologischen Forschung zu Fragen der Zusammenarbeit in interkulturellen Teams, in der sozialpsychologischen Forschung zur Analyse der Entstehung von Gewaltdynamiken in (Paar-)Beziehungen und Gruppen sowie in der rechtspsychologischen Forschung zum Belastungserleben von Zeug/innen vor Gericht eingesetzt werden

Literatur

- Antons, K. (1992). *Die Praxis der Gruppendynamik. Übungen und Technik*. Göttingen: Hogrefe.
- Asch, S. (1955). Option and social pressure. *Scientific American*, 193(5), 31–35.
- Boal, A. (2006). *Der Regenbogen der Wünsche. Methoden aus Theater und Therapie*. Berlin: Schibri-Verlag.
- Bohnsack, R. (2011). *Qualitative Bild- und Videointerpretation. Einführung in die dokumentarische Methode* (2. Aufl.). Opladen: Budrich/UTB.
- Deppermann, A. (2008). *Gespräche analysieren. Eine Einführung* (4. Aufl.). Wiesbaden: VS.
- Döring, N., & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften* (5. Aufl.). Berlin: Springer.
- Dresing, T., & Pehl, T. (2015). *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende* (6. Aufl.). Marburg: Eigenverlag.
- Dreitzel, H.-P. (1979). Rollentheorie. In A. Evers-Heigl (Hrsg.), *Kindlers „Psychologie des 20. Jahrhunderts“*. *Sozialpsychologie* (Bd. 1, S. 70–77). Weinheim: Beltz.
- Fastie, F. (Hrsg.). (2008). *Opferschutz im Strafverfahren* (2. Aufl.). Opladen: Barbara Budrich.
- Fietkau, H.-J., & Trénel, M. (1999). *Gewinnt soviel Ihr könnt! Entscheidungsverhalten in Intergruppenkonflikten – Eine experimentelle Untersuchung von Entrapment-Strategien* (Discussion Paper FS II 99-301, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung). <http://bibliothek.wzb.eu/pdf/1999/ii99-301.pdf>. Zugegriffen am 06.08.2015.
- Flick, U., Kardoff, E. v., Keupp, H., Rosenstiel, L. v., & Wolff, S. (Hrsg.). (1995). *Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen* (2. Aufl.). München: Beltz/PVU.
- Gerth, H., & Mills, C. W. (1970). *Person und Gesellschaft. Die Psychologie sozialer Institutionen*. Frankfurt a. M.: Athenäum.
- Goffman, E. (1969). *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.
- Herrmann, A., Kornek, C., Leithäuser, T., & Stahlke, I. (1996). Krisensituationen in Straßenbahnen und Bussen. *Vorläufiger Abschlussbericht*, Universität Bremen.
- Joas, H. (1991). Rollen- und Interaktionstheorien in der Sozialisationsforschung. In K. Hurrelmann & D. Ulich (Hrsg.), *Neues Handbuch der Sozialisationsforschung* (S. 137–152). Weinheim: Beltz.
- Klein, R. (2004). Tiefenhermeneutische Zugänge. In E. Glaser, D. Klika & A. Prengel (Hrsg.), *Handbuch Gender und Erziehungswissenschaft* (S. 622–635). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- König, H.-D. (2003). Tiefenhermeneutik. In U. Flick, E. von Kardorff & I. Steinke (Hrsg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (S. 556–569). Reinbek: Rowohlt.
- Kuckartz, U. (2008). *Qualitative Evaluation: Der Einstieg in die Praxis*. Wiesbaden: VS.
- Leithäuser, T., & Volmerg, B. (1979). *Anleitung zu einer empirischen Hermeneutik. Psychoanalytische Textinterpretation als sozialwissenschaftliches Verfahren*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Leithäuser, T., & Volmerg, B. (1988). *Psychoanalyse in der Sozialforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Leithäuser, T., Löchel, E., Scherer, B., & Tietel, E. (1995). *Der alltägliche Zauber einer digitalen Technik. Wirklichkeitserfahrung im Umgang mit dem Computer*. Berlin: Ed. Sigma.
- Leithäuser, T., & Stahlke, I. (1998). *Konfliktverhalten, Amtskultur und die Bewältigung von Belastungssituationen in ausgewählten Arbeitsämtern des LAA-Bezirks Niedersachsen-Bremen*. Unveröffentlichter Abschlussbericht zum Forschungsprojekt. Universität Bremen: Institut für Psychologie und Sozialforschung.
- Mayring, P. (2000). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken* (7. Aufl.). Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Mayring, P., Gläser-Zikuda, M., & Ziegelbauer, S. (2005). Auswertung von Videoaufnahmen mit Hilfe der Qualitativen Inhaltsanalyse – ein Beispiel aus der Unterrichtsforschung. *Medien Pädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 9, 1–17. <http://www.medienpaed.com/article/view/61/61>. Zugegriffen am 26.04.2017.

- Mead, G. H. (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. [Orig. 1934].
- Moreno, J. L. (1959). *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Einleitung in die Theorie und Praxis*. Stuttgart: Thieme.
- Moritz, C. (2010). Die Feldpartitur. Mikroprozessuale Transkription von Videodaten. In M. Corsten, M. Krug & C. Moritz (Hrsg.), *Videographie praktizieren. Herangehensweisen, Möglichkeiten und Grenzen* (S. 163–193). Wiesbaden: VS.
- Naderer, G., & Balzer, E. (Hrsg.). (2011). *Qualitative Marktforschung in Theorie und Praxis* (2. Aufl.). Wiesbaden: Gabler.
- Nagler, B. (2002). Rollenspiel. In S. Kühl & P. Strodtholz (Hrsg.), *Methoden der Organisationsforschung. Ein Handbuch* (S. 175–205). Reinbek: Rowohlt.
- Nagler, B. (2009). Rollenspiel. In S. Kühl, P. Strodtholz & A. Taffertshofer (Hrsg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung* (S. 124–144). Wiesbaden: VS.
- Peltzer, A., & Keppler, A. (2015). *Die soziologische Film- und Fernsehanalyse: Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter Oldenbourg.
- Reichert, J., & Englert, C. (2011). *Einführung in die qualitative Videoanalyse. Eine hermeneutisch-wissenssoziologische Fallanalyse*. Wiesbaden: VS.
- Reiners, A. (2000). *Praktische Erlebnispädagogik* (5. Aufl.). Augsburg: Ziel Verlag.
- Remenyi, D., & Money, A. (2004). *Research supervision for supervisors and their students* (2. Aufl.). Kidmore End: Academic Conferences Ltd.
- Ruppert, F. (2001). *Berufliche Beziehungswelten. Das Aufstellen von Arbeitsbeziehungen in Theorie und Praxis*. Heidelberg: Carl-Auer-System-Verlag.
- Sader, M. (1986). *Rollenspiel als Forschungsmethode*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schaller, R. (2006). *Das große Rollenspiel-Buch. Grundtechniken, Anwendungsformen, Praxisbeispiele*. Weinheim: Beltz.
- Schwinger, T., & Burmeister, H. J. (1996). Psychodrama und konstruktivistische Erkenntnistheorie. In F. Buer (Hrsg.), *Jahrbuch für Psychodrama, psychosoziale Praxis & Gesellschaftspolitik* (S. 159–182). Opladen: Leske + Budrich.
- Stahlke, I. (2001). *Das Rollenspiel als Methode der qualitativen Sozialforschung. Möglichkeiten und Grenzen*. Münster: Waxmann.
- Stahlke, I., Janssen, M., & Störmer, S. (2013). Beratung bei Gewalt in Teenagerbeziehungen. Forschendes Lernen und Berufsfelderkundung im Modul Fortbildung und Beratung des BA Studiengangs Psychologie. In L. Huber, M. Kröger & H. Schelhowe (Hrsg.), *Forschendes Lernen als Profilmotiv einer Universität: Beispiele aus der Universität Bremen* (S. 211–222). Bielefeld: Universitätsverlag Webler.
- Tilemann, F. (2005). Szenisches Spiel. In L. Mikos & C. Wegener (Hrsg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch* (S. 343–352). Konstanz: UVK.
- Tuma, R., Schnettler, B., & Knoblauch, H. (2013). *Videographie. Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Volmery, B., Volmery, U., & Leithäuser, T. (1983). *Kriegsängste und Sicherheitsbedürfnis. Zur Sozialpsychologie des Ost-West-Konflikts im Alltag*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Vopel, K. (2000). *Teamfähig werden. Spiele und Improvisationen* (Bd. 2). Salzhäusen: iskopress.
- Weber, K. (2009). Talking about „tacit knowledge“ – Critical professionalism or collective defences? In T. Leithäuser, S. Meyerhuber & M. Schottmayer (Hrsg.), *Sozialpsychologisches Organisationsverstehen* (S. 227–236). Wiesbaden: VS.
- Yardley-Matwiejczuk, K. (1997). *Role play: Theory and practice*. London: Sage.