

MEDIEN

IN FORSCHUNG + UNTERRICHT

Serie B

Herausgegeben von
Dieter Baacke, Wolfgang Gast, Erich Straßner

in Verbindung mit
Wilfried Barner, Hermann Bausinger, Hermann K. Ehmer,
Helmut Kreuzer, Gerhard Maletzke

Band 3

Ute Warm

Rollenspiel in der Schule

Theoretische Analysen –
Kommunikationseffektive Praxis



Max Niemeyer Verlag
Tübingen 1981

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Warm, Ute:

Rollenspiel in der Schule : theoret. Analysen – kommunikationseffektive
Praxis / Ute Warm. – Tübingen : Niemeyer, 1981.

(Medien in Forschung + Unterricht : Ser. B ; Bd. 3)

ISBN 3-484-37003-3

NE: Medien in Forschung und Unterricht / B

ISBN 3-484-37003-3

ISSN 0174-4402

© Max Niemeyer Verlag Tübingen 1981

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist es auch
nicht gestattet, dieses Buch oder Teile daraus auf photomechanischem Wege zu ver-
vielfältigen. Printed in Germany. Druck: fotokop wilhelm weihert KG, Darmstadt.

V O R W O R T

Alle ästhetischen Lernbereiche werden in der gegenwärtigen Diskussion um die 'Verkopfung' unsres Lernens in der Schule gern in ihrer entlastenden, kompensierenden Funktion bemüht - und damit zumindest um ihre kritisch-reflektierende Dimension verkürzt. Bei den darstellenden Spielformen ist es gerade das soziale Rollenspiel, mit dessen Hilfe seit gut einem Jahrzehnt in unsren Schulen versucht wird, denkende zusammen mit sinnlicher Erkenntnis zu ermöglichen.

Doch sucht der interessierte Leser (besonders der Lehrer, Referendar, Student) in der weit verstreuten Literatur zum Thema Rollenspiel Orientierungshilfe für seine pädagogische Praxis, dann stößt er auf eine verwirrende Vielfalt von Konzepten und Ansätzen, die häufig weder theoretisch abgesichert sind noch empirisch überprüfte Aussagen enthalten. Dabei ist eine bemerkenswerte Beliebigkeit der theoretischen Bezugssysteme festzustellen: hier Rollentheorie, da Lerntheorie, hier Kommunikationstheorie, da Psychoanalyse, hier Anspruch auf Politisierung, da Anspruch auf Einübung in gesellschaftliches Handeln.

Mit dem vorliegenden Buch von Ute Warm hat der Leser nun Gelegenheit, sich nicht nur einen umfassenden Überblick über den derzeitigen Diskussionsstand in der Rollenspiel-Pädagogik zu verschaffen, Theorie-Reflexionen unter kommunikationstheoretischem Aspekt mitzuvollziehen und einen empirischen Untersuchungsansatz zur Rollenspiel-Praxis kennenzulernen, sondern vor allem auch einen Einblick zu bekommen in Aufbau, Anwendung und Wirkung eines konsequent durchstrukturierten Rollenspiel-Konzeptes.

Dabei kann der Leser sensibilisiert werden, die Methode Rollenspiel als solche nicht schon für wertvoll zu erachten, sondern sie sich stets erst in pädagogischen Kontexten beweisen zu lassen und sie auf diese Weise für sein eigenes pädagogisches Handeln nutzbar zu machen. Er kann nachvollziehen, wie eine kommunikationseffektive Rollenspielpraxis aussehen und mit welchem Lernerfolg sie durchgeführt werden kann.

Hans Bollmann

I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

EINLEITUNG	1
1. ROLLENSPIELPÄDAGOGIK	7
1.1 Analyse rollenspielpädagogischer Literatur	8
1.1.1 Diskussion bisheriger Verfah- rensweisen	8
1.1.2 Vorgehen in dieser Arbeit	11
1.1.3 Tabellarische Erfassung der Literatur	13
1.1.4 Theoretische Bezugsrahmen der verschiedenen Rollenspielan- sätze	63
1.1.5 Auseinandersetzung mit Theorie und Aufarbeitung von Praxis in der Rollenspielliteratur	65
1.1.6 Zur Forschungssituation in der Rollenspielpädagogik	69
1.1.6.1 Empirische Untersuchungsergeb- nisse	71
1.1.6.2 Fragestellungen der derzeitigen Fachdiskussion	74
1.2 Der gesellschaftliche Bedarf an neuen Erziehungsstrategien	80
1.2.1 Gesellschaftlicher Begründungs- zusammenhang	81
1.2.2 Bildungspolitische und erzie- hungswissenschaftliche Diskus- sion	83
1.2.3 Zur defizitären Forschungs- situation	84
1.3 Zum Begriff Rollenspiel	86
1.3.1 Zum Begriff der 'Rolle'	87
1.3.2 'Rolle' und 'Rollenspiel'	88
1.3.3 Zum Begriff des soziologisch orientierten Rollenspiels	89
1.3.4 Zur pädagogischen Anleitung beim Rollenspiel	91
1.3.4.1 Nicht angeleitetes Rollenspiel ...	91
1.3.4.2 Angeleitetes Rollenspiel	93
1.4 Rollenspielansätze	95

1.4.1	Spielformen mit schwerpunkt- mäßiger Darstellungsabsicht	96
1.4.2	Gruppendynamisch-therapeuti- sche Spielkonzepte	97
1.4.3	Rollenspielkonzepte im sprach- lichen, sozialen und politi- schen Lernbereich	98
1.4.3.1	Zur Abgrenzung von Rollenspiel- konzeptionen	98
1.4.3.2	Didaktisches Integrationsmodell..	100
1.4.3.3	Kreatives Innovationsmodell	100
1.4.3.4	Literaturdidaktisches Konzept....	101
1.4.3.5	Sprachdidaktische Rollenspiel- konzepte	101
1.4.3.6	Konzepte im politisch-sozialen Lernbereich	103
2.	KONFLIKTLÖSENDES ROLLENSPIEL IN DIDAKTISCHER EINHEIT MIT GESPRÄCH - KOMMUNIKATIONSEFFEKTI- VE PRAXIS	107
2.1	Konfliktlösung und Rollenspiel	108
2.1.1	Psychoanalytischer Konfliktbe- griff	109
2.1.2	Sozialpsychologischer Konflikt- begriff	109
2.1.3	Der soziale Konflikt als Un- terrichtsgegenstand	110
2.2	Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch	115
2.2.1	Unterstützung des Reflexions- prozesses durch Gesprächsregeln..	122
2.2.2	Methodischer Ablauf	127
2.3	Zum Lehrerverhalten beim angeleiteten Rollenspiel	140
2.4	Konfliktlösendes Rollenspiel und Thera- pie.....	143
2.5	Grenzen des emanzipatorischen Rollen- spiels	145
3.	KOMMUNIKATIONSTHEORETISCHE ANALYSE	148
3.1	Zur Bestimmung kommunikativer Kompe- tenzen	149
3.1.1	Zum Begriff Kommunikation	149

3.1.2	Zum Begriff der kommunikativen Kompetenz	152
3.1.3	Zum Begriff der kommunikativen Handlungskompetenz	154
3.1.4	Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch und Elementarformen kommunikativer Handlungskompetenz	156
3.2	Kommunikationsstrukturen im Unterricht mit Rollenspiel und Gespräch	158
3.2.1	Pragmatische Axiome menschlicher Kommunikation	158
3.2.2	Kommunikativer Charakter jedes Verhaltens	161
3.2.3	Vierseitiges Kommunizieren	162
3.2.4	Digitale und analoge Kommunikation	166
3.2.5	Symmetrische und komplementäre Kommunikation	168
3.2.6	Metakommunikation	170
3.2.7	Kommunikations- und Handlungsebenen im Rollenspiel	172
3.2.8	Kommunikative Handlungsstrukturen beim Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch	178
3.3	Grenzen kommunikationstheoretischer Aussagen	182
4.	SCHULBEGLEITFORSCHUNGSPROJEKT	184
4.1	Planung und Durchführung der Untersuchung als Handlungsforschungsprojekt ...	184
4.1.1	Institutionelle und personelle Bedingungen, Sozialschichtstruktur der Schulklassen	186
4.1.2	Arbeitshypothesen	190
4.1.3	Konzeption des Handlungsforschungs- und Unterrichtsprozesses	193
4.1.4	Themenplan und kommunikativer Handlungsprozeß	197
4.2	Ergebnisse und ihre Interpretation	199
	LITERATURVERZEICHNIS	204

EINLEITUNG

Diese Arbeit soll einen Beitrag zur systematischen Überprüfung von Rollenspieltheorie und -praxis leisten.

Ihr liegt ein Wissenschaftsverständnis zugrunde, dessen Erkenntnisinteresse auf Emanzipation gerichtet ist. Wissenschaft ist im Sinne von HOLZKAMP "emanzipatorische Relevanz" zuzumessen, "sofern sie zur Selbstaufklärung des Menschen über seine gesellschaftlichen und sozialen Abhängigkeiten beiträgt und so die Voraussetzung dafür schafft, daß der Mensch durch Lösung von diesen Abhängigkeiten seine Lage verbessern kann"(1).

Der Begriff der Emanzipation ist sowohl in der Diskussion um die Funktion von Wissenschaft als auch in der pädagogischen Auseinandersetzung um Erziehungsziele und Curriculumentwicklung zu einem zentralen Terminus geworden. Mit MOLLENHAUER gehe ich davon aus, daß für die Erziehungswissenschaft das Prinzip konstitutiv ist, "das besagt, daß Erziehung und Bildung ihren Zweck in der Mündigkeit des Subjektes haben; dem korrespondiert, daß das erkenntnisleitende Interesse der Erziehungswissenschaft das Interesse an der Emanzipation ist. (...) 'Emanzipation' heißt die Befreiung der Subjekte - in unserem Fall der Heranwachsenden in dieser Gesellschaft - aus Bedingungen, die ihre Rationalität und das mit ihr verbundene Handeln beschränken"(2).

In Bezug auf Erziehungsprozesse in der Schule läßt sich aus diesem Wissenschaftsverständnis der Auftrag ableiten, unterrichtliche Methoden auf ihre emanzipatorische Wirkung hin zu erforschen. Gegenstand dieser Arbeit ist die Untersuchung der Methode Rollenspiel im Schulunterricht - insbesondere des konfliktlösenden Rollenspiels in didaktischer Einheit mit Gespräch im dritten und vierten Schuljahr.

Im ersten Kapitel dieser Arbeit analysiere ich das Rollenspiel im Schulunterricht zunächst allgemein, dabei ziehe ich gleichsam eine Bilanz des derzeitigen Diskussionsstandes der Rollenspielpädagogik.

-
- (1) HOLZKAMP 1970, 20, in Anlehnung an das HABERMAS'sche Konzept des emanzipatorischen Erkenntnisinteresses (1965).
 - (2) MOLLENHAUER 1977, 10f. Es muß jedoch auch die "Gefahr des völligen Verschleißes und der Inhaltsleere des Begriffes" (OTTO 1974, 117) gesehen werden, weil der Terminus nicht selten als bloße Leerformel oder als Schlagwort verwendet wird.

Auf dieser Basis stelle ich im zweiten Kapitel aus der Vielzahl von Rollenspielansätzen die didaktische Struktur des Konzeptes eines konfliktlösenden Rollenspiels in didaktischer Einheit mit Gespräch dar (nach BOLLMANN/WARM 1973 und 1979). Dabei dokumentiere ich eine kommunikationseffektive Praxis durch beispielhaft ausgewählte Materialien. Im dritten Kapitel analysiere ich dann mit Hilfe kommunikationstheoretischer Annahmen den Kommunikationsprozeß beim Einsatz dieses Konzeptes. Es soll herausgearbeitet werden, inwieweit die Ausbildung der kommunikativen Handlungskompetenz (als eine emanzipatorische Fähigkeit) unterstützt wird.

Im vierten Kapitel setze ich mich mit der empirischen Überprüfung dieses Konzeptes in der Schulpraxis auseinander. Zunächst lege ich die Planung und Durchführung des Schulbegleitforschungsprojektes (BOLLMANN/WARM 1976/77) dar. Anschließend werte ich das Forschungsvorhaben unter speziellen Fragestellungen aus. Hierbei wird insbesondere die Motivation zu kommunikativem Handeln im Rollenspiel und Gespräch berücksichtigt.

Meinen theoretischen und empirischen Untersuchungen stelle ich im folgenden ein Resümee der wesentlichen Gedankengänge und Ergebnisse voran:

Die Aufarbeitung der vorliegenden Rollenspielliteratur(3) mit ihrer Vielzahl an theoretisch und empirisch weitgehend unüberprüften Rollenspielansätzen(4) und den offenen Fragen in Bezug auf die Wirkung des Rollenspiels(5) bringt mich zur Analyse des Zusammenhangs zwischen derzeitiger gesellschaftlicher Entwicklung und Produktion von Erziehungsmethoden(6), die in folgenden Thesen zusammengefaßt werden kann:

- Die Automation, als gesamtgesellschaftlich relevante Änderung der Produktionsverhältnisse in der Bundesrepublik Deutschland, hat einen Bedarf an neuen Erziehungsstrategien hervorgerufen, die sowohl ein gewisses Maß an Fortschrittlichkeit gewährleisten als auch bei "zurückgenommener Fortschrittlichkeit" eingesetzt werden können.
- Die Methode Rollenspiel, als ein Mittel neuer Erziehungsstrategien, steht in dem Verdacht, einen nur scheinbar emanzipatorischen Stellenwert in der Erziehungsinstitution Schule einzunehmen.

(3) Vgl. Kapitel 1.1.

(4) Vgl. insbesondere Kapitel 1.1.3: Tabellarische Erfassung der Literatur. Vgl. außerdem Kapitel 1.1.5 und 1.1.6.

(5) Vgl. Kapitel 1.1.6.2.

(6) Vgl. Kapitel 1.2.

- Der Boom an Rollenspielliteratur, dem eine wissenschaftlich nahezu unüberprüfte Schulpraxis gegenübersteht, stützt die Skepsis gegenüber der Methode des Rollenspiels.

Um die Bedenken gegenüber dem Rollenspiel auszuräumen und einen überprüfbaren Nachweis über die tatsächliche Wirkung der Methode zu ermöglichen, halte ich eine systematische Aufarbeitung des Rollenspielbegriffs(7) und der verschiedenen Rollenspielformen in ihrem didaktischen Kontext(8) für erforderlich. Dabei gehe ich davon aus, daß Methoden nicht per se emanzipatorisch wirken, sondern in einem Interdependenzverhältnis zu allen anderen didaktischen Entscheidungen und Bedingungen stehen, die Emanzipationsprozesse entweder fördern oder hindern(9).

Diese systematische Aufarbeitung führt mich zur Abgrenzung von Rollenspielformen, die schwerpunktmäßig Darstellungsfunktion(10) oder gruppodynamisch-therapeutische Funktion(11) einnehmen oder ausdrücklich als pädagogisch angeleitete Rollenspiele mit Funktionen im sprachlichen, sozialen oder politischen Lernbereich eingesetzt werden. Der jeweilige Anspruch dieser pädagogisch angeleiteten Rollenspiele bedarf in Bezug auf ihren didaktischen Stellenwert der kritischen Reflexion(12).

Die theoretische und praktische Untersuchung aller Rollenspielformen erfordert umfangreiche Forschungstätigkeiten. Deshalb halte ich es für sinnvoll, zunächst eine Konzeption von Rollenspieleinsatz im Schulunterricht in Theorie und Praxis zu überprüfen. Diese Untersuchung nehme ich in dieser Arbeit mit dem konfliktlösenden Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch auf(13).

(7) Vgl. Kapitel 1.3.

(8) Vgl. Kapitel 1.4.

(9) Vgl. insbesondere Kapitel 1.3.4.2; vgl. auch Kapitel 1.1.1.

(10) Vgl. Kapitel 1.4.1.

(11) Vgl. Kapitel 1.4.2.

(12) Vgl. Kapitel 1.4.3.

(13) Im folgenden Teil des Resümees spreche ich beim konfliktlösenden Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch sowohl von der Methode als auch von der Konzeption, da sowohl der methodische Einsatz gemeint ist, als auch der konzeptionelle Kontext mitbedacht werden soll. Wenn ich von Rollenspielunterricht spreche, so ist hier der Unterricht unter Einsatz des konfliktlösenden Rollenspiels in didaktischer Einheit mit Gespräch gemeint.

Bei der Darstellung der kommunikationseffektiven Theorie und Praxis(14) komme ich zu folgenden Strukturmerkmalen von Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch:

- selbstbestimmte Gestaltung des Themas,
- offener Kommunikations- und Handlungsspielraum,
- prinzipielle Offenheit in den Lösungsmöglichkeiten,
- schülerzentrierte Interaktionen,
- weitgehende Unabhängigkeit vom Lehrerurteil(15).

Auch wenn bei dieser Verwendung von Rollenspiel Grenzen erkennbar sind(16), so kann ich insbesondere aufgrund der genannten Merkmale hypothetisch feststellen, daß Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch emanzipationsfördernd ist, da es selbstbestimmte Handlungen und Lernprozesse ermöglicht.

Durch die kommunikationstheoretische Analyse(17) des Rollenspielunterrichts wird diese Annahme gestützt und erweitert.

Die kommunikationstheoretischen Überlegungen führen zur Bestimmung kommunikativer Kompetenzen(18), die erforderlich sind, um selbstbestimmte kommunikative Handlungsprozesse befriedigend zu gestalten. Bei der Festlegung einer pädagogischen Zielperspektive ergänze ich den Begriff der kommunikativen Kompetenz(19) um die Handlungsdimension und gelange zum Begriff der kommunikativen Handlungskompetenz(20).

Anschließend stelle ich die Hypothese auf, daß über Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch der Erwerb von Elementarformen kommunikativer Handlungskompetenz gefördert wird(21). Insbesondere:

- Fähigkeit zu rationaler Auseinandersetzung (durch kommunikatives Handeln in Spielsituationen und im Gespräch),
- Kritikfähigkeit und Kritikbereitschaft (durch kritische Reflexion in Spiel und Gespräch),
- Fähigkeit zum Umgang mit demokratischen Verhaltensweisen (u.a. durch Gesprächsregeln, Mitbestimmung der Inhalte und des Ablaufs des Unterrichtsprozesses),
- Fähigkeit zu kooperativer Selbständigkeit (durch Gestaltung von Spielsituationen und selbständiger Gruppenarbeit).

(14) Vgl. Kapitel 2.

(15) Vgl. Kapitel 2.2.

(16) Vgl. Kapitel 2.5.

(17) Vgl. Kapitel 3.

(18) Vgl. Kapitel 3.1.

(19) Vgl. Kapitel 3.1.2.

(20) Vgl. Kapitel 3.1.3.

(21) Vgl. Kapitel 3.1.4.

Aufgrund der aktiven Beteiligung der Schüler durch konkretes Handeln in Spiel und Gespräch ergeben sich außerdem wichtige Anhaltspunkte für die psychologische Struktur des Lernprozesses: So sind eine hohe Motivation zur Beteiligung und zur Auseinandersetzung in Spiel und Gespräch, eine hohe Zufriedenheit mit dem Unterrichtsgeschehen und eine positive Einstellung zum Unterricht zu erwarten(22).

Bei den dann folgenden Untersuchungen prüfe ich, ob durch die Kommunikationsstrukturen(23), insbesondere die kommunikationspsychologischen Abläufe(24), die fiktiven und realen Kommunikations- und Handlungsebenen im Rollenspiel(25) und die kommunikativen Handlungsstrukturen beim Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch(26) die Voraussetzungen für den Erwerb von Elementarformen kommunikativer Handlungskompetenz geschaffen werden.

Dabei gelange ich vor allem zu folgenden Ergebnissen:

- Die kommunikationstheoretische Analyse weist für unterrichtliche Vorgänge auf die Notwendigkeit hin, ungestörte Kommunikation zu ermöglichen. Das wird unter anderem
 - beim Rollenspiel begünstigt durch die Berücksichtigung des Beziehungsaspektes, der sich in Selbstoffenbarung, Beziehung und Appell ausdrückt(27),
 - durch Metakommunikation begünstigt, die im nachfolgenden Gespräch erfolgt und zugleich ein Feedback für die Spieler darstellt(28),
 - durch Herstellen symmetrischer Kommunikationsvorgänge begünstigt, unter anderem mit Hilfe von Gesprächsregeln(29).
- Rollenspiel findet auf der fiktiven und realen Inhalts- und Beziehungsebene statt und ermöglicht reales kommunikatives Handeln, das 'echten' Handlungssituationen entspricht(30).
- Im Rollenspielunterricht dominieren schülerzentrierte Handlungsformen(31).

(22) Vgl. Kapitel 3.1.4.

(23) Vgl. Kapitel 3.2.

(24) Vgl. Kapitel 3.2.3.

(25) Vgl. Kapitel 3.2.7.

(26) Vgl. Kapitel 3.2.8.

(27) Vgl. Kapitel 3.2.3.

(28) Vgl. Kapitel 3.2.6.

(29) Vgl. Kapitel 3.2.5.

(30) Vgl. Kapitel 3.2.7.

(31) Vgl. Kapitel 3.2.8.

Durch die Ergebnisse meiner kommunikationstheoretischen Analyse gelange ich insgesamt zu folgender Feststellung:

In einem Unterricht mit konfliktlösendem Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch dominieren schülerzentrierte, selbstbestimmte kommunikative Handlungsprozesse. Der Erwerb kommunikativer Handlungskompetenz wird daher gefördert. Die Methode ist also als emanzipationsfördernd anzusehen.

Die empirische Überprüfung der Wirkung der Methode wird in einem Schulbegleitforschungsprojekt im dritten und vierten Grundschuljahr nach dem Handlungsforschungsansatz vorgenommen(32).

Das Forschungsvorhaben führte ich zusammen mit Hans Bollmann 1976/77 in vier schicht- und altersspezifisch unterschiedlichen Hamburger Grundschulklassen unter eingeschränkten institutionellen und personellen Bedingungen(33) durch.

Die Auswertung spezieller Fragestellungen führt zu ersten empirischen Aussagen über die Wirkung von Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch im dritten und vierten Grundschuljahr. Sie bestätigen die Annahmen(34), daß

- die Schüler eine hohe Motivation zur Beteiligung am Rollenspiel und zur Auseinandersetzung im Gespräch haben,
- eine hohe Zufriedenheit mit dem Unterrichtsgeschehen erreicht wird,
- es zu einer positiven Einstellung zur weiteren Mitarbeit kommt.

Die bisher ausgewerteten Ergebnisse lassen sich insgesamt auch als positive Reaktion der Schüler auf eine Form offenen Unterrichts interpretieren. Sie sind als ein Indiz dafür anzusehen, wie in der gegenwärtigen Schulsituation Unterricht strukturiert sein könnte, um motivierend und aktivierend auf die Schüler zu wirken(35).

(32) Vgl. Kapitel 4.

(33) Vgl. Kapitel 4.1.

(34) Vgl. Kapitel 4.1.2.

(35) Vgl. Kapitel 4.2.

1. ROLLENSPIELPÄDAGOGIK

Mit den vielfältigen Auswirkungen der Studentenbewegung und den Bemühungen um offene Unterrichtsformen und -prozesse setzte um 1970 ein starkes Interesse für die pädagogische Verwendung des Rollenspiels ein, das sich in den siebziger Jahren in einem Boom von Rollenspielliteratur niederschlug und etliche Autoren in Hinblick auf seine emanzipatorischen Möglichkeiten geradezu euphorisierte (1).

Eine Analyse der vorliegenden Rollenspielliteratur, die sich mit der Verwendung des Rollenspiels im Schulalter auseinandersetzt, ist deshalb dringend notwendig. Sie soll Ausgangspunkt dieser Arbeit sein, weil sie unter anderem Aufschluß gibt über den didaktischen Stellenwert, der dem Rollenspiel in den vergangenen zehn Jahren zugemessen wurde. Zum anderen soll sie auf die empirisch nahezu unüberprüfte Schulpraxis hinweisen und die erheblichen Defizite in der Auseinandersetzung mit der Grundlagentheorie aufzeigen (Kapitel 1.1).

Zur Erklärung der explosionsartigen Entwicklung in der Rollenspielliteratur gilt es dann, diese in den Zusammenhang eines gesellschaftlichen Bedarfs an neuen Erziehungsstrategien zu stellen (Kapitel 1.2).

Die Auseinandersetzung mit der Rollenspielliteratur und die Überlegungen zu seiner gesellschafts- und bildungspolitischen Funktion führen zu der Annahme, daß das Rollenspiel nicht prinzipiell und in jedem Fall einen fortschrittlichen Stellenwert einnimmt. Da ihm also nicht eo ipso emanzipationsfördernde Wirkung unterstellt werden kann, ist ein überprüfbarer Nachweis für die Rollenspieldidaktik dringend erforderlich.

Für die Erarbeitung von Belegen ist zunächst eine systematische Analyse des Rollenspielbegriffs erforderlich (Kapitel 1.3). Außerdem sind die mit dem Rollenspiel verbundenen unterschiedlichen Funktionen im Lernprozeß voneinander abzugrenzen. Die Differenzierung in Funktionsschwerpunkte führt auf ein breites Spektrum von Rollenspielformen. Es wird unter anderem der Versuch

(1) H.-W. NICKEL sieht das Rollenspiel 1972 sogar als den "Kernbereich einer jeden Pädagogik" an. 1974 wird das Rollenspiel in der Zeitschrift "Die Grundschule" (1974, 503) als "modische 'Erscheinung'" bezeichnet. KLOSTERKÖTTER (1976, 151) spricht von einer "Renaissance" des darstellenden Spiels oder Schauspiels unter dem Namen "Rollenspiel".

gemacht, Konzeptionen für Rollenspiel als Lernspiel aus der vorliegenden Literatur herauszufiltern und sie in einem Überblick kritisch darzustellen (Kapitel 1.4).

Die theoretische und praktische Untersuchung aller Rollenspielformen erfordert aber eine umfangreiche Forschungstätigkeit. Daher ist es sinnvoll, zunächst eine Konzeption von Rollenspieleinsatz im Schulunterricht in Theorie und Praxis zu analysieren und dabei den theoretisch erarbeiteten und den in der Schulpraxis in Erscheinung getretenen didaktischen Kontext zu beschreiben und zu vergleichen. Das "konfliktlösende Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch" erscheint aufgrund seines ausdrücklichen Anspruchs einer emanzipatorischen Wirkung zur Untersuchung besonders geeignet (Kapitel 2.).

Bevor die emanzipatorischen Möglichkeiten des Rollenspiels innerhalb dieses Konzeptes mit Hilfe eines kommunikationstheoretischen Ansatzes theoretisch belegt werden, soll durch die Bestimmung allgemeiner Grenzen ein Rahmen für die fortschrittliche Verwendung von Rollenspiel gesteckt werden (Kapitel 2.5).

1.1 Analyse rollenspielpädagogischer Literatur

1.1.1 Diskussion bisheriger Verfahrensweisen

Bei der Analyse gegenwärtiger Rollenspielpädagogik beeindruckt die Explosion der Rollenspielliteratur seit Beginn der siebziger Jahre in der Bundesrepublik. Sie wird deutlich an den Aufsätzen, Readers und Zeitschriften zum Thema Rollenspiel.

Die Analyse der vorliegenden Literatur bereitet allerdings unter dem Gesichtspunkt, den didaktischen Stellenwert des Rollenspiels herauszuarbeiten, methodische Schwierigkeiten. F. HAUG hat sich in ihrem Buch "Erziehung und gesellschaftliche Produktion: Kritik des Rollenspiels" (1977) intensiv mit der Rollenspielliteratur auseinandergesetzt, indem sie "alle Äußerungen" von Rollenspielautoren als Material benutzt und sie als "Sprachrohr einer allgemeinen Auffassung" ansieht. Ihr Vorgehen begründet sie damit, daß es ihr nicht um die Kritik der Vorstellung einzelner Autoren geht, sondern "um eine Analyse des Rollenspiels als Instrument für die Aneignung von Wirklichkeit" (1).

(1) HAUG 1977, 13; vgl. insbesondere 48-83.

Dieses Verfahren erscheint zunächst praktikabel und übernehmenswert, doch auf diese Weise gerät sie in Gefahr, Aussagen von Vertretern unterschiedlichster Konzepte aus dem didaktischen Kontext herauszureißen und aneinanderzureihen. Diese Methode der Analyse berücksichtigt nicht, daß gleiche didaktische Elemente in einem anderen Kontext auch einen anderen Stellenwert besitzen und damit mannigfaltige Wirkungen auf den Lernprozeß haben können.

So muß zum Beispiel die Zielvorstellung, emanzipatorische Vorgänge zu fördern, bei verhaltensgestörten Kindern von anderen Voraussetzungen ausgehen als bei Kindern, die in ihrer sozialen und Interaktionskompetenz ungestört entwickelt sind.

Bei den verhaltensgestörten Schülern bedeutet Emanzipation Ausgleich eines Defizits an sozialen Verhaltensweisen. Sie erfordert häufig eine Verhaltensmodifikation durch Training (zum Beispiel mit Hilfe des Rollenspiels), um den Kindern die Möglichkeit zu erschließen, die erfolgte Etikettierung 'verhaltensgestört' aufzubrechen und sich wieder in soziale Prozesse zu integrieren. Bei den anderen Schülern bedeutet Emanzipation Erweiterung des Verhaltensrepertoires, der Einsichts- und Urteilsfähigkeit auf der Basis einer stabilen Persönlichkeitsstruktur. In diesem Fall wäre ein Training unangebracht; hier sind vielmehr offene Handlungsangebote (zum Beispiel über Rollenspiel) notwendig, deren Beurteilung den Schülern überlassen bleiben muß.

Es zeugt daher von wenig didaktischem Überblick, wenn F. HAUG ihren grundsätzlichen Zweifel an der Methode auch von folgender Fragestellung abhängig macht:

"Lassen sich mit der gleichen Methode entgegengesetzte Zwecke erreichen, etwa auf die gleiche Weise Anpassung und Befreiung erzielen? Ist die Methode neutral und gleichgültig gegen die Ziele, die damit jeweils von dem Willen und Interesse der Anwender abhängen" (2)?

Didaktisch gesehen ist diese Frage zwar von vornherein weitgehend zu bejahen. Der tatsächliche didaktische Stellenwert des Rollenspiels muß jedoch über die Untersuchung des Wirkungszusammenhangs von Einflußfaktoren bei den einzelnen Konzepten ermittelt werden (3).

(2) HAUG 1977, 59f.

(3) Auch HARTUNG 1977, 27, betont, daß die Analyse spezifischer Lernbedingungen innerhalb des Rollenspiels notwendig ist, um festzustellen, welche Faktoren bestimmte Verhaltens- und Einstellungsänderungen auslösen.

Dieses ist auch deshalb erforderlich, weil sonst unzulässige Verallgemeinerungen eintreten können. Dieser Fehler unterläuft sowohl STANKEWITZ (1977) als auch KUBE (1977). Beide Autoren unternehmen den für die Rollenspielliteratur wichtigen und weiterführenden Versuch, Rollenspielformen kategorial zu erfassen oder sie auf ihre Strukturen hin zu überprüfen. STANKEWITZ entwickelt drei Beurteilungskategorien zur Analyse von Spielformen: Spielinhalt, Spielgestaltung, Spielphantasie. In Bezug auf Rollenspiele als Lernspiele im Unterricht berücksichtigt er das "soziologische Rollenspiel" (Konfliktspiel) und das "Proletarische Kindertheater". Als Repräsentanten eines soziologischen Rollenspiels bearbeitet er lediglich die Konzepte BARTNITZKYs (1975) und SHAFTEL/SHAFTELS (1973) und kommt zu folgendem Urteil:

"Rollenspielpädagogik in Anlehnung an das interaktionistische Rollenkonzept betreibt Anpassung an das gesellschaftliche System und - wenn sie funktioniert - ermöglicht ein optimales Handeln innerhalb eines vorgegebenen Systems. Sie versäumt die Möglichkeiten der Anleitung zur Weiterentwicklung eines Systems, wenn sie nicht die Fähigkeit zur Kritik des Systems und zu Solidarität vermittelt" (4).

Dieses auf der Basis zweier Konzepte geschlossene verallgemeinernde Urteil ist wissenschaftsmethodisch als höchst problematisch anzusehen, zumal nicht begründet wird, unter welchen Gesichtspunkten die untersuchten Autoren als Repräsentanten des soziologischen Rollenspiels anzusehen sind. (Unterschiedliche Positionen zum Beispiel zwischen KRAPPMANN und SHAFTEL/SHAFTEL bleiben unaufgedeckt).

KUBE stützt sich bei seiner Strukturuntersuchung der revidierten Rollenspielformen auf so unterschiedliche Autoren wie

KRAPPMANN 1972b, 1973a; SCHULZ 1972; SHAFTEL/
SHAFTEL 1973; RICHARD 1974; GIESECKE 1973;
BURAK 1974; FLITNER 1972 (5).

Er unterscheidet zwischen tendenzieller Offenheit und Geschlossenheit in den Strukturen der Spielformen. KUBE kommt zu dem Ergebnis, daß bei revidierten Rollenspielkonzepten ein immanenter Anpassungsdruck besteht, Verhaltensspielräume kaum vorhanden sind und autonomes Verhalten während des Spiels von den Spielern nicht erwartet wird. Sein strukturfunktionales Vorgehen negiert Einflußfaktoren wie unter anderem die unterschiedlichen Zielperspektiven von SHAFTEL/SHAFTEL (Anpassung an die

(4) STANKEWITZ 1977, 48.

(5) KUBE 1977, 85ff.

Kultur einer demokratischen Gesellschaft) und RICHARD (Emanzipation des Arbeiterkindes), die vorgefundenen Voraussetzungen bei den Spielenden, die Spielinhalte sowie den Anspruch und Einfluß des Erziehers. Diese didaktischen Elemente können bei ähnlichen Handlungsstrukturen im Spiel dennoch zu einer anderen didaktischen Bewertung des Rollenspiels führen und werden sich in ihrer Wirkung auf die Vorbereitung der Schüler im Umgang mit der Wirklichkeit niederschlagen.

Außerdem bezieht KUBEs Strukturuntersuchung sich lediglich auf Absichtserklärungen der Autoren hinsichtlich der Unterrichtsstrukturen. Die Analyse von durchgeführten Praxisbeispielen, oder gar längeren Unterrichtsprozessen, wird auch hier nicht vorgenommen. Sie könnten unter Umständen belegen, daß sich in der Praxis sehr wohl - wider alle methodische Absicht - Handlungsspielräume ergeben können. Auch aufgrund dieses methodischen Mangels ist sein verallgemeinerndes Fazit zu revidierten Rollenspielkonzepten aus meiner Sicht methodisch unabgesichert.

1.1.2 Vorgehen in dieser Arbeit

Um die genannten Schwierigkeiten in der Methode der Analyse zu umgehen und nicht einer beliebigen, das heißt undifferenzierten und in Bezug auf die Praxisrelevanz unüberprüften Beurteilung didaktischer Konzepte zu verfallen, ist es notwendig, einen systematischen Überblick über die vorhandene Literatur zu erarbeiten. Die relevanten Aspekte für die Beurteilung der didaktischen Position eines Autors müssen dabei festgehalten werden.

Bei der intensiven Lektüre der vorliegenden Literatur ergaben sich jedoch Beobachtungen, die die Bildung von Beschreibungskategorien problematisch werden ließen:

- Die unterschiedlichen Theorieangebote der Autoren entsprechen nicht immer den angeführten praktischen Beispielen.
- Häufig werden Begriffe aus verschiedenen Theorien vermischt und als Beschreibungskategorien benutzt.
- Praxisnahe Beiträge verzichten meist auf eine Auseinandersetzung mit der zugrundegelegten Theorie und führen in den meisten Fällen nur den Bezug an. (Häufig wird lediglich schlagwortartig ein stehender Begriff für eine Theorie genannt und/oder der dazugehörige Autor, zum Beispiel: revidierte Rollentheorie nach KRAPPMANN).

Unter Einbeziehung dieser kritischen Aspekte komme ich zu folgendem Vorgehen, das ich im einzelnen begründen möchte:

- Es wird ein möglichst vollständiger Überblick zu Rollenspielaufsätzen (A) und Büchern (B) gegeben, sofern sie sich im wesentlichen auf den Einsatz von Rollenspiel im Schulunterricht beziehen oder diese Möglichkeit hervorheben.

Dadurch wird einerseits das breite Spektrum der Vorstellungen und Erwartungen deutlich, die in der Literatur mit dem Rollenspiel verbunden werden. Andererseits kann so ein gewisser Stillstand in der Entwicklung der Rollenspielpädagogik rein quantitativ an einer Vielzahl ähnlicher Beiträge abgelesen werden. Publikationen spiel- oder theaterpädagogischer Art, die unter anderen das Rollenspiel zum Gegenstand haben, werden bei der Analyse der unterschiedlichen Funktionen des Rollenspiels (vgl. Kapitel 1.4) und im spieltheoretischen Teil (vgl. Kapitel 2.5) angeführt. Auf Literatur, die sich auf das vorschulische Alter bezieht, sowie auf Publikationen im Bereich der Erwachsenenbildung wird hier nicht weiter eingegangen.

- Die Literatur wird chronologisch aufgeführt. Auf diese Weise kann die Entwicklung in den letzten zehn Jahren nachvollzogen werden.
- Die einzelnen Artikel werden eingeordnet in die schwerpunktmäßigen Bereiche Theorie, Didaktik, Praxis. Mit Hilfe dieser Kategorien können unter anderem Vorurteile gegenüber der Rollenspielpädagogik bestätigt oder entkräftet werden, wie: Die Rollenspielpädagogik erstickt in der theoretischen Diskussion. Oder: Sie tummelt sich im vorwissenschaftlichen Erfahrungsfeld. Oder: Sie konkurriert unter sich in fortschrittlichen Absichtserklärungen, da sie sich einer wissenschaftlichen theoretischen und empirischen Untersuchung nicht stellt.
- Es wird angegeben, inwieweit die Autoren eine Auseinandersetzung mit Theorien führen, auf deren Basis sie ihre Konzeptionen für den Unterricht stellen und inwieweit sie sich undiskutiert auf sie berufen. Diese Beschreibungskategorie ist deshalb sinnvoll, weil sie Auskunft gibt über die Durchdringung des theoretischen Fundaments der Rollenspielpädagogik.
- Die Kategorie des zugemessenen didaktischen Stellenwertes durch die Autoren ist für unsere Fragestellung besonders wichtig. Hier schafft ein Überblick eine Ausgangsbasis für die Zusammenfassung didaktischer Positionen (vgl. Kapitel 1.4.3) und damit für weitere Untersuchungen an einzelnen Konzepten. Formuliert wird einerseits die Zielperspektive, die mit dem

Einsatz von Rollenspiel anvisiert wird, das heißt die Erwartungen in Bezug auf die Möglichkeiten, die das Rollenspiel im Unterricht hat, und zum anderen werden die Inhalte angegeben, die über das Spiel behandelt werden sollen.

Sinnvoll erschiene auch eine Erfassung des methodischen Vorgehens. Dies würde jedoch zu einer umfangreichen gesonderten Strukturuntersuchung führen, die hier nicht geleistet werden kann.

- Vorgefundene kritische Gedanken in Bezug auf den Einsatz, den Erfolg und die empirische Überprüfung des Rollenspiels werden in der letzten Kategorie festgehalten. Sie spiegeln den Frage- und Kritik-katalog der derzeitigen Rollenspielpädagogik wider.

1.1.3 Tabellarische Erfassung der Literatur

Die folgende Tabelle gibt einen mehr stichwortartigen Überblick über die Literatur. Dabei wird die Diktion der jeweiligen Autoren weitgehend übernommen. Die Tabelle stellt die Grundlage für die Herausarbeitung folgender Problembereiche in der Rollenspielpädagogik dar:

- Theoretische Bezugsrahmen der verschiedenen Rollenspielsätze (Kapitel 1.1.4)
- Auseinandersetzung mit der Theorie und Aufarbeitung von Praxis in der Rollenspielliteratur (Kapitel 1.1.5)
- Zur Forschungssituation in der Rollenspielpädagogik (Kapitel 1.1.6).

(A) = Rollenspielaufsätze, (B) = Bücher

Autor	Titel	Schwerpunkt:	Auseinander-	Didaktischer Stel-	Allgemeine Einschät-
(1968)		<ul style="list-style-type: none"> - Theorie - Didaktik - Praxis 	setzung mit oder Bezug auf Theorien	lenwert (aus der Perspektive des Au- tors)	zungen, Bedenken und kritische Positionen des Autors
				Der Einsatz des Rol- lenspiels ermöglicht:	
RAABEN- STEIN/ HAAS	Erfolgreicher Unterricht durch Darstel- lungseinhei- ten (B)	Methodisches Modell der Darstellungs- einheit		<ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung sozia- ler Erfahrungen - Klärung des Verhal- tens in der Ge- meinschaft 	