

1 Gegenstand

Das Rollenspiel ist eine handlungsorientierte Methode, bei der die Lernenden spielerisch eine bestimmte Rolle in einer der Realität nachgestellten Situation übernehmen.

Die drei wesentlichen Elemente dieser Definition finden Sie hier vertieft erläutert:

1. Rolle

Unter dem Begriff der sozialen Rolle (Beispiele sozialer Rollen: Vorgesetzter, Bewerber, Gewerkschaftsvertreter, Lehrer, Schüler, Soldat, Mutter) ist nach Ralph Linton ein „kulturelles Modell“ zu verstehen. Es konkretisiert sich durch die allgemeinen Erwartungen hinsichtlich Werten, Handlungsmustern und Verhaltensweisen. Diesen Anforderungen hat ein Akteur im Rahmen seiner Rolle in der Regel zu entsprechen.

So werden spezifische Erwartungshaltungen z.B. an die Rolle eines Bankangestellten hinsichtlich Kleidung, Umgangsformen, Fachkompetenz und Zuverlässigkeit erwartet. Außerhalb dieser Rolle gelten diese Erwartungen an den gleichen Menschen nicht mehr bzw. weniger stark.

Traditionelle soziologische Rollentheorien betonten die Bedeutung rollengemäßen Verhaltens zum möglichst effizienten und reibungsarmen Funktionieren eines sozialen Systems (Beispiele sozialer Systeme: Unternehmen, Schulen, Familien). Entsprechend stand im Vordergrund, rollengemäßes Verhalten zu erlernen und die gegebenen Rollen(-erwartungen) widerspruchlos hinzunehmen (*role-taking*). Ein entsprechendes Rollenverständnis ist teilweise noch immer aktuell, z.B. wenn Schüler auf ihre Rolle als Bewerber um einen Ausbildungsplatz vorbereitet werden.

Bei neueren Rollentheorien werden die individuellen Interessen und Anlagen genauso verstärkt berücksichtigt wie Wechselwirkungen mit anderen Akteuren oder gesellschaftlichen Gruppen. Ferner wird gesehen, dass ein Individuum teilweise mehrere Rollen gleichzeitig ausfüllt, woraus sich auch Zielkonflikte ergeben. Entsprechend dieses Verständnisses sind Rollendefinitionen weniger eng und dynamischer. Die Rolleninhaber sind insofern stärker gefordert, die Freiräume zu nutzen und die Rolle zu interpretieren (*role-making*), was jedoch recht anspruchsvoll ist. Um unterschiedliche Rollen in einer komplexen Gesellschaft erfolgreich ausfüllen zu können, bedarf es gewisser Kompetenzen und Fähigkeiten, die sich durch Rollenspiele fördern lassen.

2. Spiel

Ein wesentlicher Vorteil des Rollenspiels liegt in seinem Spielcharakter begründet. Spielerische Elemente vermögen den Lernprozess positiv zu beeinflussen, da spielen eine motivierende, befriedigende und hochkonzentrierte Tätigkeit ist bzw. sein kann. Es kann dabei zum „Eintauchen“ in die Spielwelt und zum Flow-Zustand kommen. Im Flow-Zustand ist der Betroffene stark konzentriert, hat großes Vergnügen, kann schwierige Sachverhalte lösen und die Zeit vergeht schnell. Eine wesentliche Voraussetzung dieses Zustands ist ein angemessener Schwierigkeitsgrad:

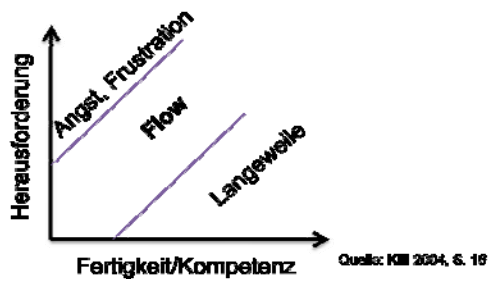


Abbildung 1: Flow

Beim Spielen kommt es jedoch nicht nur zur Bereitschaft, sich länger mit etwas auseinanderzusetzen, sondern auch zu Experimentierverhalten. Neue bzw. ungewöhnliche Variationen, Strategien und Entscheidungen können in Spielen gefahrlos getestet werden, da sich Misserfolge im Spiel nicht negativ in der Wirklichkeit auswirken. Vor dem Hintergrund der geschilderten Vorteile überraschen empirische Belege für Lerneffekte bei Spielen kaum.

Spiele haben *Regeln*, die die Spieler befolgen müssen. Außerdem sind bestimmte *Spielziele* vorgegeben. Wichtig ist ebenfalls, dass Spielhandlungen zu Ergebnissen führen und die Spieler somit Feedback zu ihrem Verhalten bekommen, beispielsweise in Form von Punkten oder Spielgeld. Dies ist nicht nur hilfreich, um seinen Stand im Verhältnis zum Ziel ermitteln zu können sondern ermöglicht auch Lernprozesse im Spiel. Darüber hinaus benötigt ein Spiel ein zu lösendes *Problem*, einen Konflikt, eine zu überwindende Herausforderung oder eine Wettbewerbssituation mit anderen Spielern. Wenngleich dies kein zwingendes Element eines Spiels ist, so zeichnen sich Spiele in der Regel durch *Interaktionsmöglichkeiten* mit anderen Spielern aus. Dies macht einerseits mehr Spaß und hat außerdem den didaktischen Vorteil, dass sich hiermit soziale und kommunikative Kompetenzen fördern lassen.

3. Situation

Die Situation, die den Rahmen des Rollenspiels ausmacht, kann dem Erfahrungsbereich der Lernenden entnommen bzw. erfahrungsvorbereitend sein, z.B. bei Bewerbungsgesprächen oder Kundenberatungen. Je nach Lernziel und -inhalt können sich jedoch auch situative Kontexte für Rollenspiele eignen, die nicht dem (künftigen) Lebensbereich entstammen, wie beispielsweise Tarifverhandlungen. Entsprechend ist die Methode, die zahlreiche Vorteile hat und mit der sich viele Lernziele verfolgen lassen, für ein breites Spektrum geeignet, insbesondere wenn es darum geht,

- Interessengegensätze und Konflikte zu beleuchten und
- soziale Handlungsweisen zu üben.