

Manfred Sader · Rollenspiel als Forschungsmethode

Manfred Sader

Rollenspiel als Forschungsmethode

Westdeutscher Verlag

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Sader, Manfred:

Rollenspiel als Forschungsmethode / Manfred

Sader. — Opladen: Westdeutscher Verlag, 1986.

Additional material to this book can be downloaded from <http://extras.springer.com>.

© 1986 Westdeutscher Verlag GmbH, Opladen

Umschlaggestaltung: Horst Dieter Bürkle, Darmstadt

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Lengericher Handelsdruckerei, Lengerich

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

ISBN 978-3-531-11786-7

ISBN 978-3-322-94347-7 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-322-94347-7

Vorwort

Die Idee, Rollenspiel als Forschungsmethode zum Thema zu machen, verdanke ich GEORGE A. KELLY (1955; 1966). Er hat mein Denken und Handeln in der Persönlichkeitspsychologie (und über diese hinaus) wesentlich beeinflusst: Das gilt für seine Grundposition eines konstruktiven Alternatismus, es gilt für Aufwertung und menschlichen Umgang mit den Versuchsteilnehmern, und es gilt darüber hinaus für eine Fülle von anregenden Ideen und Sichtweisen. Dabei habe ich mich im Laufe der Zeit zunehmend darüber geärgert, daß sein Ansatz in methodischer Hinsicht weitgehend voreilig auf die Methode des Rep-Tests reduziert wird: Wenn es darum geht, die handlungsleitenden und zentralen Konstrukte eines Menschen zu ermitteln, dann drückt sich „arbeiten im Sinne von KELLY“ zumeist so aus, daß die Experimentatoren den Probanden nach gemeinsamen Zügen von Personen ihrer unmittelbaren Umgebung fragen. Ich bin sicher, daß es eine Fülle anderer Möglichkeiten gibt, relevante Teile des Konstruktsystems eines Menschen zu erfassen, und in diesem Buch geht es mir darum zu zeigen, daß unter bestimmten Umständen auch geeignet angelegte Rollenspiele als Erfassungsmethode nützlich sein können.

Rollenspiel als Forschungsmethode hat seinen systematischen Ort innerhalb der gegenwärtigen Methodenlehre offensichtlich zwischen sämtlichen Stühlen: Der Denkansatz ist einerseits eine implizite Kritik an dem Teil der psychologischen Experimentalforschung, die ununterbrochen mit Rollenspielen arbeitet, dies aber für saubere naturwissenschaftliche Vorgehensweise hält und den Rollenspielcharakter weitgehend ignoriert. Auf der anderen Seite könnte Rollenspiel als Forschungsmethode innerhalb einer phänomenologisch-orientierten Forschung stehen, die einstweilen von ihren Verfechtern mehr gelobt als benutzt wird, zudem noch wenig eingeordnet ist in einen verbindlichen Methodenkanon. Und schließlich gibt es die zahllosen Praktiker, die vor allem im Rahmen der Therapie unbefangene Rollenspiele zur Datenerhebung im Einzelfall einsetzen, dies aber in der Regel ebenfalls nicht methodisch reflektieren.

Kritische Leser früherer Fassungen dieses Textes haben mir geraten, mich im Vorwort ausdrücklich dafür zu entschuldigen, daß ein wesentlicher Teil der experimentellen und empirischen Beispiele für Rollenspiel als Forschungsmethode aus meinem eigenen Arbeitsbereich stammt. Wenn ich sie richtig verstanden habe, befürchten sie vor allem, daß das Buch etwas provinziell wirken könnte, wenn ein wesentlicher Teil der empirischen Substanz an einem Ort entstanden und von wenigen Personen geprägt ist. Ich habe mehrere Gründe zu meiner Entschuldigung anzuführen: Vor allem werden Versuchs-

ablauf und Versuchsauswertungen in publizierten Arbeiten meist so knapp beschrieben, daß die tatsächlichen Vorgehensweisen nicht sichtbar werden und für eine Rekonstruktion nicht ausreichen. Hier in diesem Zusammenhang mußte es mir aber um konkrete und instruktive Details gehen und nicht um globale Zahlen von empirischen Ergebnissen. Zweitens werden in der Fachliteratur überwiegend erfolgreiche Arbeiten beschrieben, gescheiterte Arbeiten sind aber aus der Sicht der Methodendiskussion oft nützlicher und hilfreicher. Und schließlich ist es schwierig, überzeugende Beispiele für die Verwendung von Rollenspiel als Forschungsmethode bibliographisch zu ermitteln. In den Nachschlagewerken werden die Arbeiten bekanntlich nach dem inhaltlichen Thema oder der verwendeten Theorie erfaßt, nicht jedoch nach der dabei verwendeten Methode. Wahrscheinlich gibt es eine große Anzahl anderer und besserer Beispiele, die ich nicht gefunden habe. Für bibliographische Hinweise bin ich immer dankbar.

Der erste Vorläufer dieses Buches war ein Vortrag, den ich im Herbst 1979 an der Karl-Marx-Universität Leipzig gehalten habe: Den dortigen Kollegen, vor allem Manfred Vorweg, Harry Schröder und Günter Clauss gilt mein herzlicher Dank dafür, daß sie neben bedenklichem Kopfschütteln viel grundsätzliche Ermutigung und hilfreiche Kritik gegeben haben. In den Jahren danach sind etliche Vorläuferfassungen entstanden, bis es zu der vorliegenden Druckfassung kam. Dabei sind mir zahlreiche Kolleginnen und Kollegen, Studentinnen und Studenten bei der fachlichen Diskussion, der kritischen Durchsicht von Texten und vor allem bei der Literatursuche behilflich gewesen. Vor allem gilt mein Dank Almut Brückerhoff, Marina von Kaler-Kramer, Günther Kebeck, Dorothee Klens, Corinne Kosmitzki, Annegret Lange, Arnold Lohaus, Katharina Schreckenber, Birgit Schulte und Claudia Vorländer. Für Ausdauer und Gewissenhaftigkeit bei der Erstellung zahlreicher Manuskriptfassungen danke ich Doris Pasch und Gabriele Schröder; für die mühevollte Arbeit des Korrekturlesens und der Erstellung der Register bin ich Corinne Kosmitzki und Katharina Schreckenber zu Dank verpflichtet; für die angenehme Zusammenarbeit mit dem Westdeutschen Verlag bin ich Herrn Weinmann herzlich verbunden.

Münster, im September 1985

Manfred Sader

Inhalt

Vorwort	5
Einleitung	11
1. Kapitel	
Rollenspiel und Rollenbegriff: Definitionen und Abgrenzungen	13
1. Zum Begriff der Rolle	14
2. Rollenspiel	15
3. Rollenvorstellungsexperiment	16
4. Verschiedene Arten von Rollenspielen: Mögliche Ordnungsgesichtspunkte	17
5. Ein wichtiger Aspekt: Handeln statt Darüberreden	20
6. Rollenspiel und wirkliche Realität: eine einfache Alternative? ..	21
2. Kapitel	
Aufgaben und Funktionen empirischer Forschung: Sieben Beispiele ...	24
1. Hypothesenprüfung	26
2. Erklärung von Sachverhalten	28
3. Thematisierung von Sachverhalten	30
4. Vom Nutzen der reinen Beschreibung	31
5. Heuristiken für das Handeln	34
6. Bezugssysteme für Sachverhalte	35
7. Erkenntnis für den Forscher selbst	36
3. Kapitel	
Rollenspiel als Forschungsmethode in unterschiedlichen Teilbereichen der Psychologie: Versuch einer Bestandsaufnahme	37
1. Rollenspiel in der Psychologischen Methodenlehre	37
2. Rollenspiel in der experimentell-psychologischen Literatur: allgemeiner Überblick	38
3. In der psychologischen Diagnostik	41
4. In der Klinischen Psychologie	42
5. In der Sozialpsychologie	44
6. Rollenspiel als didaktische Methode	46

4. Kapitel

Alles oder Nichts: Rollenspiel als grundsätzliche Alternative?	47
1. Der Ausgangspunkt: Einwände gegen Täuschung der Versuchsteilnehmer	47
2. Die drei Argumente von Kelman	50
3. Alternativ-Vorschläge von Kelman	52
4. Die weitere Diskussion: empirische Beiträge und voreilige Verallgemeinerungen	53
5. Rollenspiel als Alternative: Sechs Schwachpunkte der Diskussion	56

5. Kapitel

Rollenspiel als Verfahrensweise: Sieben Bestimmungsstücke	61
1. Der Versuchsteilnehmer	62
2. Der Versuchsleiter	64
3. Die Beziehung zwischen Versuchsleiter und -teilnehmer	66
4. Das Thema	69
5. Die Mitspieler	70
6. Die konkrete Versuchssituation	72
7. Der raumzeitliche Kontext	73

6. Kapitel

Rollenspiel als Bericht über eigenes Erleben	76
1. Verbalbericht und Rollenspiel: Gegensatz oder fließender Übergang?	76
2. Beispiele für Rollenspiel als Erlebnisreproduktion aus anderen Bereichen der Psychologie	78
3. Kontroverse Auffassungen über den Stellenwert phänomenaler Daten	79
4. Erstes Beispiel: Erinnerung an eine akademische Prüfung	80
5. Zweites Beispiel: Ein Vorfall in der Vorlesung	91
6. Acht Stichworte zur Methode	95
7. Alternative Ansätze zur Erfassung subjektiven Erlebens	105

7. Kapitel

Rollenspiel zur systematischen Erfassung von Kognitionen und Emotionen hinsichtlich vorgegebener Konstruktbereiche	108
1. Tante Edeltraud und die Dankbarkeit	109
2. Rollenspielwiederholung und psychische Sättigung	116

8. Kapitel

Rollenspiel zur systematischen Erfassung von Verhaltensstrategien	123
1. Räumliche Nähe in der Interaktion	123
2. Konfliktbearbeitung in Partnerbeziehungen	126

3. „Ich möchte den Zigeunertopf zurückgehen lassen!“	128
4. Der Versuch, gekaufte Jeans zurückzugeben	132
9. Kapitel	
Rollenspiel zur Erfassung von Handlungszielen und Utopien	134
1. Zukunft als Thema der Psychologie	134
2. Handlungsziele und -pläne; Leitideen; Tag- und Wunschträume; Utopien	135
3. Die ‚gute Fee‘ als Methode der Explikation von Klein-Utopien	137
4. Normative Utopien als Forschungsgegenstand	142
10. Kapitel	
Das Rollenspiel des Beobachters: die Harun-al-Raschid-Methode	146
1. Beobachtung mit und ohne Rückwirkung auf den Prozeß der Datenerhebung	147
2. Zwischenüberlegung zum Erkenntnisinteresse	147
3. Beispiel 1: Als Reporter in einer Zeitungsredaktion	149
4. Beispiel 2: Teilnehmende Beobachtung bei sexuellen Akten in öffentlichen Toiletten	151
5. Möglichkeiten und Grenzen	152
Anmerkungen	153
Literatur	155
Namensverzeichnis	166
Sachverzeichnis	171