

## Das Rollenspiel Versuch einer Begriffsbestimmung

Christian Stadler · Matthias Spörrle

**Zusammenfassung:** Im vorliegenden Artikel wird der Versuch einer umfassenden Begriffsbestimmung des psychodramatischen Rollenspiels gegeben. Hierbei wird sowohl auf die begrifflichen und historischen Wurzeln des Rollenspiels, als auch auf spezifisch psychodramatische Quellen Bezug genommen. Eine Kategorisierung von Rollenspielen basierend auf dem Fokus der Handlung und dem Kreativitätsstatus wird vorgeschlagen und die Anwendung des Rollenspiels in Diagnostik und klinischem Kontext besprochen.

**Schlüsselbegriffe:** Rolle · Spiel · Rollenspiel · Psychodrama · Kategorien von Rollenspielen · Identität · klinisches Rollenspiel · Rollenspieltest · Definition · Indikation

### Role-playing. An attempt of a definition

**Abstract:** The authors try to provide a comprehensive definition of psychodramatic role-playing. They refer to the conceptual and historical origins of role and play(ing) as well as to psychodramatic literature. A classification of psychodramatic role-playing based on the two categories of focus of action and of state of creativity is proposed. The application of role-playing in diagnostic and clinical contexts is discussed.

**Key-Words:** Role · play · role-playing · psychodrama · types of role-playing · identity · clinical role-playing · role-playing-test · definition · indication

### 1. Rolle

Wird das Wort Rollenspiel in seine beiden Bestandteile zerlegt, in Rolle und Spiel(en), gewinnen wir einen ersten Zugang zu diesem Begriff. Betrachten wir zunächst den Begriff der Rolle. Das Wort leitet sich von der lateinischen „Rotula“ ab, was zunächst in

---

C. Stadler (✉)  
Jocherstr. 7b, D-85221 Dachau, Deutschland  
www.psysta.de  
E-Mail: praxisstadler@arcor.de

M. Spörrle  
Fachhochschule für angewandtes Management  
Am Bahnhof 2, 85435 Erding, Deutschland  
E-Mail: matthias.spoerrle@myfham.de

etwa „Rädchen“ bedeutet, aber später auf Holzrollen erweitert wurde, um die früher die Papyrusblätter gewickelt wurden, damit sie nicht zerbrachen. Sie wurden in der Öffentlichkeit, bei Gericht und in den Vorläufern der Parlamente verwendet. Später fanden sie vor allem für längere Texte im Theater Verwendung; in diesem Kontext wird unter Rolle die Funktion eines Schauspielers in einem Drama verstanden. Dies kommt in der Regel durch den Text, der einer Theaterfigur zugeordnet ist und entsprechend gestaltet werden soll, zum Ausdruck. Somit war die Rolle ein Text, der Schauspielern vorgegeben wurde, damit diese den von ihnen zu spielenden Charakter darstellen konnten.

Die Betrachtung des Menschen in Rollen hat auch außerhalb der Theaterbühne eine längere Tradition. *Keupp* zitiert in einem seiner Aufsätze zur Identitätsarbeit *Montaigne*: „Ich gebe meiner Seele bald dieses, bald jenes Gesicht, je nach welcher Seite ich es wende. Wenn ich unterschiedlich von mir spreche, dann deswegen, weil ich mich als unterschiedlich betrachte“ (*Montaigne* nach *Keupp* 2004, S. 1). Im gleichen Text kommt später *Nietzsche* zur Sprache: „Scharf und milde, grob und fein, vertraut und seltsam, schmutzig und rein, der Narren und Weisen Stelldichlein: Dies Alles bin ich, will ich sein, Taube zugleich, Schlange und Schwein“ (*Nietzsche* nach *Keupp* 2004, S. 2). Aus diesen Zitaten wird deutlich, dass der Wechsel in ganz unterschiedliche Identitäten ein gewünschter und zielgerichteter Vorgang ist, der mit einer von außen instruierten Rolle (wie beim Theater) nichts zu tun hat. Dieses Ausleben unterschiedlicher Identitätswürfe steht im Einklang mit der Offerte und der Aufforderung der heutigen Gesellschaft an das Individuum, sich aus einer großen Vielzahl von identitätsstiftenden Angeboten zu bedienen.

Im letzten Jahrhundert haben sich mit der Rolle vor allem die Soziologie und die Sozialpsychologie beschäftigt (vgl. *Dahrendorf* 2006; *Mead* 1934). Rolle wurde verstanden im Kontext des Individuums im Verhältnis zu Anderen, zur Gesellschaft oder zu verschiedenen funktionalen Teilaspekten der Person. *Kipper* datiert den Beginn der sozialwissenschaftlichen Beschäftigung mit Rolle auf die frühen 20er Jahre des letzten Jahrhunderts; Veröffentlichungen zu diesem Thema ließen weitere zehn Jahre auf sich warten (*Kipper* 1996, S. 103).

Auch in der Psychodrama-Literatur finden sich selbstverständlich zahlreiche Quellen zum Thema Rolle (zusammenfassend: *Zeintlinger-Hochreiter* 1996; von *Ameln, Gerstmann und Kramer* 2004). Auf diesen umfangreichen und teilweise widersprüchlich geführten Diskurs soll an dieser Stelle nicht detailliert eingegangen werden, nur einige zentrale Punkte werden nachgezeichnet, um den Bogen zum Thema psychodramatisches Rollenspiel spannen zu können.

Zunächst soll *Moreno* selbst zu Wort kommen, der neben *Mead* und *Kipper* zu den Pionieren der modernen Rollentheorie gezählt wird (*Kipper* 1996, S. 102): „The role can be defined as a unit of synthetic experience, into which private, social and cultural elements have merged. [...] a role is an inter-personal experience and needs usually two or more individuals to be actualized“ (*Moreno* 1945, S. 9).

Die verschiedenen Statements *Morenos*, die im Laufe seines Schaffens zum Rollenbegriff entstanden, fasst *Zeintlinger-Hochreiter* zusammen:

- „Rollen sind Systeme, die verschiedene Handlungen miteinander in Beziehung setzen und dadurch bestimmte Handlungsklassen von anderen Handlungsklassen<sup>1</sup> abgrenzen.

- Jede Rolle hat einen Zweck. Die Handlungen, die als System zusammengefasst sind, sind den Zwecken zugeordnet als geeignet, den Zweck zu erreichen, und alle ungeeigneten Handlungen wurden aus der Rolle ausgeschlossen.
- An jede Rolle knüpfen sich kollektive Erwartungen, und diese scheinen Normen für Handlungen (Handlungsvorschriften) zu sein. Rollen sind mehr oder weniger stark genormt (...). Je weniger genormt eine Rolle ist, umso größer ist der Anteil an Handlungen, die das Individuum frei gestalten kann.“ (1996, S. 128 f.)

Aus diesen Überlegungen *Morenos* können zwei zentrale Aspekte abgeleitet werden: Erstens ist die Rolle wesentlich durch den sozialen Kontext definiert, der ein Ausleben der Rolle erst ermöglicht und der zudem normierend auf ihre Ausgestaltung einwirkt. Damit zeigt sich eine Verbindung zwischen *Morenos* und den soziologischen Überlegungen zur Rolle (vgl. *Dahrendorf* 2006; *Mead* 1934). Zweitens wird die Koppelung des Rollenbegriffs an das Handeln deutlich. Die Rolle erscheint nach obigen Ausführungen als ordnende Instanz, die Handlungen systematisiert, koordiniert und reglementiert.

Zeintliger-Hochreiter (1996) und Von Ameln u. a. (2004) beschreiben in einer weiteren Differenzierung vier Kategorien des Rollenbegriffs nach Moreno:

- *Rollen als kollektive soziokulturelle Stereotypen*: Hierunter werden Rollen verstanden, die unabhängig von Personen und Situationen bestehen bleiben, wie z. B. die Berufsrolle des Pfarrers oder des Feuerwehrmannes.
- *Rollen als von anderen vorgegebene individuelle Handlungsmuster*: Situation und Text sind klar definiert. Die Theaterrolle ist als solches zu verstehen. Moreno fasste diese als Rollenkonserven zusammen.
- *Rollen als individuell selbst gestaltete, abrufbare Handlungsmuster*: Hierbei handelt es sich um die sozialpsychologische Dimension der Rolle. Im Laufe der Sozialisation bilden sich bestimmte, persönlich gefärbte individuelle Rollen- und Handlungsmuster heraus. Hier zeigt sich ein individueller Gestaltungsspielraum jenseits von vorgegebenen Handlungsmustern.
- *Rollen als tatsächliches Handeln in einer aktuellen Situation* (vgl. von Ameln u. a. 2004, S. 216 f.): Die Persönlichkeit manifestiert sich in konkreten Handlungen, z. B. durch Rollenübernahme, durch Rollenspiel oder durch Rollenschöpfungen.

Wesentlich bestimmt wird diese Unterscheidung von dem Ausmaß gezeigter individueller Flexibilität und Spontaneität; die Klassifikation ist damit letztlich eine ordinale. Das individuell entwickelte, situationsspezifische Handeln ist demgemäß nach *Moreno* als diejenige Rolle mit der höchsten Flexibilität und Spontaneität des Menschen anzusehen.

Für PsychodramatikerInnen bekannter, wenn auch weniger alltagsnah als die oben beschriebenen Rollen, ist die Definition von Klassen von Rollen in psychosomatische, psychische, soziale und transzendente Rollen (vgl. *Leutz* 1986, S. 48ff; *Zeintliger-Hochreiter* 1996, S. 129 f.), bei denen eher inhaltliche Zuordnungen vorgenommen werden.

## 2. Spiel(en)

Der Begriff des Spiels oder Spielens ist in seiner Bedeutung für die kulturelle Entwicklung des Menschen gut zusammengefasst bei *Huizinga* (2006). Die erste Auflage seines Buches *Homo Ludens* erschien bereits 1938, ist aber heute noch eine Referenzgröße zu dem Thema.

*Huizinga* führt aus, dass das Spiel sich formal durch verschiedene Kriterien bestimmt. Spiel ist *freies* Handeln und es ist nicht „gewöhnlich“ oder „eigentlich“. Dies bedeutet zum einen, dass der Spielcharakter verloren geht, sobald das Spiel angeordnet oder befohlen wird und zum anderen, dass das Spiel nicht der Alltag ist und somit nicht in der Alltagsrealität, sondern in einer *anderen* Realität stattfindet. Schon kleine Kinder wissen um das „als ob“ oder um das „es ist ja nur Spiel“. In dem „nur Spiel“ kommt eine Zurücknahme gegenüber dem „Echten“ und „Wirklichen“ zum Ausdruck, die sich auf Basis neuerer neuropsychologischer und neurobiologischer Forschung in dieser Form nicht mehr uneingeschränkt aufrechterhalten lässt. Spiel zeichnet sich weiter dadurch aus, dass es nicht der „unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden“ (a. a. O. S. 17) dienen soll, und einen definierten Anfang und ein definiertes Ende besitzt. Neben diesen zeitlichen Grenzen bestehen auch räumliche: Jedes Spiel hat seinen „Spielplatz“, sein Spielfeld, seine Bühne. Das Spiel hat seine eigene Ordnung, seine *Regeln*, die bestimmen, was *gilt*. Es gibt eine *Spielgemeinschaft* und durch die Geltung der Regeln gibt es potentielle Rollen wie SpielverderberInnen, FalschspielerInnen, MitspielerInnen und SpielleiterInnen. Das Spiel unterscheidet sich von der „Realität“ somit nicht dadurch, dass keine Regeln (Normen) oder Rollen existieren (im Gegenteil: Das Brechen von Spielregeln wird üblicherweise in deutlicher Weise geahndet), sondern dadurch, dass zumindest teilweise andere Regeln gelten und von der Alltagsrealität abweichende Rollen gespielt werden. Unter Umständen gibt es die Möglichkeit, sich in der Realität durch etwas Äußeres als zum Spiel gehörend zu kennzeichnen: durch Verkleidung, Maskierung oder ein Symbol, wodurch deutlich gemacht werden kann, dass die SpielerIn nun eine andere Rolle als ihre Alltagsrolle innehat und sich von der Realität abgrenzt, die sie körperlich nicht verlassen hat.

„Der Form nach betrachtet kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“ (*Huizinga* 2006, S. 22).

Betrachten wir eine psychologische Herangehensweise an das Spiel: Auch in *Oerters* Untersuchung des Spieles (1999, S. 1-18) ist wie bereits in der *von Ameln*'schen Definition der Rolle und bei den Ausführungen zum Spiel nach *Huizinga* die Handlung von zentraler Bedeutung. In seiner handlungstheoretischen Herangehensweise definiert er Spiel dadurch, dass das Handeln im Spiel sowohl *zweckfrei* als auch durch

einen *inneren Anreiz* geleitet ist. Letzteres bezieht sich auf die intrinsische Motivation im Sinne *Heckhausens* (1989) und auf die von *Csikszentmihalyi* (1985) vorgestellte Theorie des Flow. Die Tätigkeit ist an sich attraktiv, sich selbst verstärkend und belohnend, und wird weiter aufrechterhalten durch das innere Flow-Gefühl, das durch sie hervorgerufen wird.

Das zweite von *Oerter* benannte zentrale Merkmal von Spiel ist der *Wechsel des Realitätsbezugs*. Im Spiel wird eine andere Realität konstruiert als im Alltag. *Elkonin* bezeichnet das Spiel daher als die „eingebildete Situation“ (*Elkonin* 1980, S. 11). „Spielende setzen sich über diese verbindliche Realität hinweg und konstituieren eine neue Realität, die ihren momentanen Bedürfnissen und Zielsetzungen entspricht und deren Erfüllung zulässt“ (*Oerter* 1999, S. 9). Dieses *Tun als ob* beinhaltet auch einen selbst geschaffenen Rahmen aus Raum, Zeit und Regeln. Bereits bei Kindern und Jungtieren höherer Tierarten lassen sich Handlungsvariationen und Handlungsgegenstände beobachten. Sie lernen so eingeübte Routinen – Rollenkonserven im Sinne *Morenos* – neu und flexibel anzuwenden und zu kombinieren; spontan zu handeln in der Psychodrama-Sprache. Freud sah den Sinn des Spiels in der stellvertretenden Wunscherfüllung; dies macht den Wechsel des Realitätsbezuges sinnhaft: „Das Kind, dessen Bedürfnisse und Emotionen im soziokulturellen Kontext ununterbrochen auf Grenzen stoßen und das in einem schmerzvollen Prozess lernen muss, Ziele und Verhaltensweisen von der Umwelt zu übernehmen, schafft sich eine Welt, in der es zumindest stellvertretend die eigenen Bedürfnisse befriedigen und die Probleme, mit denen es in der realen, d. h. in der sozialen Welt, nicht fertig wird, meistern kann“ (*Oerter* 1999, S. 13). Dazu kommen nach *Oerter* *Übungs- und Entwicklungsfunktionen* des Spieles; eine Weiterentwicklung dieses Aspektes sieht *Oerter* im Tagtraum, im Spiel auf der inneren Bühne. Das Spiel schafft damit auch die Voraussetzungen für die Entwicklung von Vorstellungen und Phantasien, also besonders der kognitiven Funktionen. In Längsschnittuntersuchungen konnte nachgewiesen werden, dass spätere kognitive Leistungen von SchülerInnen von der Häufigkeit und Intensität von *Als-ob-Spielen* positiv beeinflusst wurden (a. a. O., S. 24).

Der dritte bedeutsame Aspekt des Spiels ist seine Wiederholbarkeit. Egal, ob wir die Form des Nachspielens, des „Als-ob-Spielens“, des Rollenspiels oder des Regelspiels heranziehen, ist dem Spiel prinzipiell die Möglichkeit des Wiederholens gegeben. Die auch im Psychodrama bekannteste Form dürfte das Wiederholen und „Ausspielen unverarbeiteter, einschneidender Erlebnisse, bzw. im Ausspielen von Wünschen und Zielvorstellungen, die anders nicht bewältigbar“ (a. a. O., S. 16 f.) sind, sein. Kinder spielen Situationen, wie z. B. Krankenhausaufenthalte, Unfälle und andere belastende Lebensereignisse in Rollen- oder Puppenspielen so oft nach, bis der emotionale Gehalt der Erfahrung verarbeitet ist. So spielt ein Kind eine Ärztin, die eine Puppe behandelt und tröstet, oder einen Polizisten, der den Räuber gefangen nimmt. Bereits *Freud* hat dies in seiner Entwicklungspsychologie beschrieben: „Man sieht, dass die Kinder alles im Spiele wiederholen, was ihnen im Leben großen Eindruck gemacht hat, dass sie dabei die Stärke des Eindruckes abreagieren und sich sozusagen zu Herren der Situation machen“ (1920, S. 226). Er führt später weiter aus: „Beim Kinderspiel glauben wir es zu begreifen, dass das Kind auch das unlustvolle Erlebnis darum wiederholt, weil es sich durch seine Aktivität eine weit gründlichere Bewältigung des starken Eindrucks“

ckes erwirbt, als beim bloßen passiven Erleben möglich war. Jede neuerliche Wiederholung scheint diese angestrebte Beherrschung zu verbessern“ (a. a. O., S. 245). Das *Moreno-Zitat* „Jedes wahre zweite Mal befreit vom ersten“ (1923, S. 70) drückt denselben Sachverhalt aus.

Dies hat in der wissenschaftlichen Literatur bis heute Geltung, wenn Flitner im Nachwort zu *Huizingas* neu aufgelegtem Buch schreibt: „Auch wenn die psychoanalytischen Deutungen [des Spiels] im einzelnen umstritten bleiben, so hat doch die Hauptthese für jeden Beobachter kindlicher Spielweisen sehr viel Überzeugendes: dass sich im Spielen die Wünsche und Ängste, die Spannungen und Phantasien der Kinder in einer vorbewussten oder eigentümlich-halbbewussten Weise ausdrücken und dass sie in den Spielhandlungen vom Kinde auch irgendwie „bearbeitet“, d. h. durch Aktivität angeeignet und beherrscht werden. Emotionen, belastende Spannungen, seelische Erkrankungen lassen sich im Spiel zwar nicht mit Sicherheit richtig verstehen, wohl aber, auch ohne zwingende Deutung, im Zusammenspiel bearbeiten, entspannen, eventuell auch heilen; das gilt als eine der bedeutendsten Entdeckungen auf dem Gebiet des Spiels und der Therapie“ (Flitner 1994 in: *Huizinga* 2006, S. 235).

*Dornes* als einer der prominentesten Säuglingsforscher betont noch einen anderen Aspekt des kindlichen Spiels, die Interaktivität: Der Mensch benutze Interaktionen, um Anerkennung zu bekommen: „Der Säugling will nämlich im Spiel nicht nur seinen Spaß haben und sucht nicht nur interessante Reizereignisse, sondern er will, dass seine Mutter seinen Spaß sieht und diesen Zustand / Affekt erkennt und anerkennt. [...] Er will nicht einfach nur spielen und kommunizieren, sondern er will, dass sie sein Spiel und Kommunikationsbedürfnis sieht und ‚sagt‘: ‚Ja, ich sehe, dass du spielst und dich mit mir unterhalten willst, und ich begrüße die Art und Weise, in der du dieses Bedürfnis zum Ausdruck bringst‘“ (*Dornes* 1998, S.139). Dieser Blick auf das frühkindliche Spiel bestätigt *Morenos* Auffassung, dass jegliches menschliche Handeln ein Handeln in Interaktionen, und dass die kleinste soziale Einheit nicht das Individuum, sondern das Individuum in seinem sozialen Atom ist (*Moreno* 1983, S. 93 f.). Spiel ist in diesem Sinne nicht ein Spiel für sich selbst, sondern eine Tätigkeit für und mit Anderen, womit sich durch den ausgeprägten Verhaltensaspekt und die Sozialität eine enge Verbindung zwischen Rolle und Spiel abzeichnet.

### 3. Rollenspiel

Im kulturellen Kontext tauchen Rollenspiele in unterschiedlichen Gesellschaften schon früh als Rituale auf, zum Beispiel in religiösen Zusammenhängen. „Role playing has been associated with the alleviation of feelings of helplessness and uncertainty; with reducing the discomfort caused by fears; with instilling hope; with forming a coherent sense of self-identity; with healing and with efforts to enhance understanding among people. There is little doubt, therefore, that the immense gratification derived from role playing behaviour [...] stems from its ability to satisfy basic psychological needs and from the inherent therapeutic qualities that it possesses“ (*Kipper* 1996, S. 101). Rollenspiele wurden also als Hilfsmittel angesehen und verwendet, um unangenehme Gefühle wie zum Beispiel Hilflosigkeit und Unsicherheit zu bewältigen.

Auch entwicklungspsychologisch betrachtet tauchen Rollenspiele nach *Stern* (2000, S. 25) früh auf, nämlich zwischen dem 8. und 16. Lebensmonat, als dritte Stufe der Selbstentwicklung, im Stadium des Subjektiven Selbst. Bis zum siebten Lebensjahr ist es jedoch für Kinder uninteressant, sich selbst zu spielen<sup>2</sup>. Wenn sie sich selbst spielen, dann mit veränderten Eigenschaften, im psychodramatischen Sinn in einer anderen Rolle. Dabei werden zunächst einzelne Interaktionen nachgeahmt, später – in der Rollenübernahme – komplexere Interaktionsmuster, die in Rollen zusammengefasst sind, mitsamt dem dazugehörigen Repertoire übernommen. Als letzter Schritt werden nicht nur die Rollen, sondern auch das dazugehörige Regelwerk gespielt. Zum Beispiel wird zunächst eine *Mama* gespielt, dann eine *Mama*, die erst Essen kocht, dann in die Arbeit fährt, dann vielleicht ein älteres Geschwisterkind aus dem Kindergarten abholt. Mit zunehmendem Alter werden die Rollen realitätsnäher und vollständiger übernommen. Interessant ist dabei, dass ältere Geschwister und SpielpartnerInnen sich dabei anregender auf die Rollenübernahme auswirken als elterliches Verhalten. Oerter unterscheidet Nach-Spielen, Als-ob-Spielen, Rollen-Spielen und Regelspiel. Das komplexe Rollenspiel mit Regeln taucht frühestens mit 2,5 Jahren auf, meist aber erst mit 3,5 bis 4 Jahren (a. a. O., 1999, S. 103).

Jeder Mensch hat also Erfahrungen mit Rollenspielen gemacht und daher auch mehr oder weniger konkrete Vorstellungen vom Rollenspiel. Bei den meisten bindet sich die Erfahrung an die kindlichen Varianten des Rollenspiels, jedoch sind zunehmend insbesondere bei jüngeren Erwachsenen auch computerbasierte Rollenspiele verbreitet, bei denen eine virtuelle Repräsentanz des eigenen Selbst den Spieler in einer Fantasiewelt vertritt. Im Erwachsenenalter werden zudem in manchen Berufsausbildungen Rollenspiele eingesetzt. So haben SozialpädagogInnen, LehrerInnen und PsychologInnen, neuerdings auch ÄrztInnen, im Rahmen ihres Studiums Rollenspiel-Erfahrungen gemacht, die häufig als unangenehm wahrgenommen oder mit einer gewissen Scham konotiert werden. Oft verbindet sich damit etwas Künstliches, manchmal auch kindisch Erlebtes, wenn man anderen etwas öffentlich vormachen, zeigen sollte. *Krüger* (2008) wies in einer mündlichen Mitteilung darauf hin, dass mit solchen Rollenspiel-Erfahrungen häufig aber auch eine Faszination verbunden ist; ähnlich wie bei einem bestandenen Initiationsritus. Im Kapitel zum Spiel wurde sowohl von *Huizinga* als auch von *Oerter* betont, wie wichtig die Freiheit bzw. intrinsische Motivation für das Spiel sei. Ist dies nicht der Fall, entstehen bei Erwachsenen leicht Affekte wie Angst, Peinlichkeit und Scham. Dass Lust und Freude so selten mit ihm assoziiert werden, liegt somit weniger am Rollenspiel an sich, als am Mangel von Freiheit und Motivation, also – psychodramatisch gesprochen – an einer mangelnden oder falschen Erwärmung für die Methode, zum Beispiel der Vernachlässigung der motivationalen Lage, dem fehlenden Praxis-transfer und häufig auch an der unklaren Indikationsstellung: Wann passt welche Art von Rollenspiel? Schließlich kann auch die Vernachlässigung der Gruppendynamik eine große Rolle spielen.

In Anlehnung an *Oerters* o. g. Unterscheidung des Rollenspiels können vier Grundtypen des Rollenspiels unterschieden werden.

#### Grundtypen des Rollenspiels

- *Personen- bzw. situationen-imitierende Rollenspiele.* Das Bewusstsein von Rolle steht hier weniger im Vordergrund; es geht ausschließlich um Nach-Spielen von

vorher erlebtem Handeln oder Verhalten anderer. Diese Spielform findet sich hauptsächlich bei Kindern.

- *Das Als-ob-Spiel.* Dies setzt voraus, dass die spielende Person ein Bewusstsein seiner selbst hat und dieses Selbst überschreitet. Mutter-Vater-Kind ist zum Beispiel ein beliebtes Rollenspiel, das von vielen Kindern spontan und in wechselnden Szenarien gespielt wird. Kinder finden hierfür eine sprachlich klare Rollen-Selbst-Anweisung: „ich wär’ jetzt der Doktor (...)“
- *Frei assoziierte und spontane Rollenspiele,* die die Spielteilnehmenden während des Spielens mit Fantasie offen gestalten. Ein solches Spiel kann mit oder ohne Spielzeug gespielt werden und unterliegt offenen Vereinbarungen bzw. Szenarien.
- *Reglementierte Rollenspiele,* in denen die Spieler festen Spielregeln, Spielplänen, einem Spielleiter oder Drehbüchern folgen und sich bestimmter Spielmittel bedienen. Dazu gehören im weitesten Sinne alle Spieltypen, die wiederholt nach festen Regeln gespielt werden.

In Pädagogik, Psychotherapie, aber auch in Organisationsberatungen und im Ausbildungskontext verschiedener Berufe, sowohl an Fachhochschulen als auch Universitäten, ist das Rollenspiel eine wichtige Lehrmethode. Es werden in der Regel reale, alltagsnahe Situationen simuliert. Ziel ist es dabei, dass die TeilnehmerInnen ihre sozialen, emotionalen und instrumentellen Handlungskompetenzen erweitern, indem sie z. B. kritische Situationen in der simulierten Realität an- oder nachspielen. Des Weiteren können die SpielerInnen sich in ihren jeweiligen Rollen ausprobieren, versuchen sich der Rolle entsprechend zu verhalten, und lernen, andere in anderen Rollen zu akzeptieren; dies wird auch angewendet bei der Führungskräfteauswahl, in Assessment Centern oder beim Coaching. Dabei können die vergebenen Rollen sowohl verschieden als auch sehr ähnlich den Kernpersönlichkeitsrollen der Personen sein, abhängig davon, ob der Fokus eher auf eine Erweiterung der individuellen Handlungskompetenzen oder aber deren Optimierung gesetzt wird. Je nach Anforderung können dabei also mehr oder weniger viele Anteile der Persönlichkeit des Rollenspielers integriert werden.

Neben den Aus- und Weiterbildungsfeldern sowie den Auswahlkontexten treffen wir in den Gebieten der Entwicklungs- und der Sozialpsychologie auf das Phänomen Rollenspiel, da in einem identitätstheoretischen Kontext.

### *Die Bedeutung des Rollenspiels im Kontext der Identitätstheorien*

*Erikson* definiert die Identitätsentwicklung als „die unmittelbare Wahrnehmung der eigenen Gleichheit und Kontinuität“ (1980, S. 18) über verschiedene Zeiten, Situationen und Rollen. Er vertritt die Ansicht, dass jeder Mensch durch Rollenexperimentieren seinen eigenen Platz in der Gesellschaft findet. (a. a. O. S. 137 f). Analog dazu bezieht *Flitner* das kindliche Rollenspiel explizit auf die später anstehenden Identitätsfragen, wenn er schreibt: „Dass Kinder bei uns fast alle eine Zeitlang im Sand spielen, mit Bauklötzen bauen, Konstruktionsspiele ausführen, Rollen- und Phantasiespiele betreiben, durch ein Repertoire von Sozialspielen hindurch geführt werden und auch selber immer neue Spiele sozialer Symbolisierung unserer vielfältigen Welt erfinden [...], ist nicht nur von den psychischen Spannungen her zu erklären, in denen sie sich mit ihrer

komplizierten und auch fremden Umgebung auseinandersetzen. Sondern es ist auch Teil des Kulturprozesses, der ihnen in der Moderne zugemutet wird, und in dem sie sich kaum anders als mit Hilfe ihres Spielens zurechtfinden können“ (*Flitner* 1994 in: *Huizinga* 2006, S. 237). Rollenspiel wird damit als hilfreich oder salutogen im innerpsychischen (in Bezug auf die eigene Identität) wie im interpersonellen (oder sozialen) Kontext beschrieben.

Die reflexive Sozialpsychologie, die Eriksons Überlegungen aufgegriffen hat, betont, dass das heutige Erleben in den westlichen Gesellschaften von Enttraditionalisierung von Lebensformen, Fragmentierung von Erfahrungen und dem Verlust verbindlicher Lebensdrehbücher gekennzeichnet ist (*Keupp* et al. 1999, 2004). Während früher Individuen fixe Rollenmuster vorfanden und meist nolens volens durch Anpassung einübten und übernahmen, findet der Mensch der Moderne eine Vielzahl unterschiedlicher Rollentwürfe und damit Handlungsangebote, aus denen er sich selbst seine Identität erarbeiten kann und muss. Rollenelemente müssen zusammengesetzt und auf ihre Kompatibilität hin überprüft werden. Die Quintessenz der neueren Identitätsarbeiten lautet: Vorgefertigte Identitäten sind nicht vorzufinden, sondern Identitäten müssen erarbeitet werden, z.B. durch Verknüpfung und Auswahl: Hier ist die Metapher des Patchwork angesiedelt. Das eigene Leben wird zum Projekt, das ständig selbst betrieben werden muss. Die Identität als ein wesentlicher Beitrag zur psychischen und sozialen Gesundheit muss somit erarbeitet werden. Dabei gilt ein Augenmerk den äußeren Faktoren: Welche Rollen-Angebote gibt es für die Person in einer bestimmten gesellschaftlichen Umgebung? Und ein Augenmerk gilt den inneren Bedingungen: Wie kann ich mir welche Rolle einverleiben, wie passt sie zu den anderen Rollen, die ich bereits inne habe, wie stimmig ist die Rolle für mein Kohärenzgefühl, für meine Authentizität und für meine persönliche Sinnwahrnehmung? (vgl. *Keupp* 2004, S. 10 ff.).

Sowohl die Position von *Erikson* und *Flitner* als auch die der späteren Identitätsforschung weisen einen teilweise engen Bezug zur Theorie sowie zur Praxis des Psychodramas auf: Zunächst einmal wird das Thema Identität explizit in einem Rollenkontext formuliert. Bereits *Erikson* bezieht sich in seiner Identitätstheorie auf ein sich in Rollen stufenweise fortentwickelndes Konzept des Individuums. Auch *Moreno* postuliert den Menschen als eine Einheit, die in Rollenkategorien beschrieben werden kann. *Eriksons* Experimentieren in Rollen ist am Ende nichts anderes als ein Rollenspiel: Ich probiere unverändert etwas aus, was mir als Rollenkonserve vorliegt, oder ich erschaffe selbst eine bislang nicht existente Rolle. Hier sind selbstverständlich nicht nur die „als-ob“ Spiele gemeint, sondern es sind die individuellen Spontaneitätsprozesse im Sinne des Psychodramas, bzw. *Oerters* frei assoziierte und spontane Rollenspiele angesprochen.

Auch findet das Patchwork der Rollen eines Menschen seine Entsprechung im kulturellen Atom, und *Keups* äußere Dimension der Identitätsarbeit ist im sozialen Atom repräsentiert. Die innere Dimension der Identitätsarbeit schließlich weist klare Bezüge zu den Ausführungen Krügers zu den Kreativitätsprozessen auf, sowie zu den Rollenkategorien *somatisch, psychisch, sozial* und *transzendent*, wie sie von *Moreno* und *Leutz* (vgl. zusammenfassend: *Zeitlinger-Hochreiter* 1996, S. 129 f.) vorgestellt wurden. Mit diesen Einlassungen soll weniger betont werden, dass *Moreno* und das Psychodrama bereits viele Überlegungen der gegenwärtigen Identitätsforschung vorweggenommen

haben, als vielmehr der kurze Versuch unternommen worden sein, die psychodramatischen Theorien in diesem Feld zu verorten.

Die Herausstellung dieser Parallelen ist dabei auch von Bedeutung für das Psychodrama als Therapie: Kategorien wie Kohärenzgefühl, Selbstwirksamkeit und Authentizität sind Bereiche, die im Rahmen aktueller Identitätsforschung als wesentlich für die psychische und soziale Gesundheit eines Menschen angesehen werden (vgl. *Antonovsky* 1997). Wenn das Experimentieren in (bestenfalls salutogenen) Rollen im Sinne *Eriksons* hierbei Relevanz im Zusammenhang mit der Aufrechterhaltung bzw. Wiederherstellung psychischer und sozialer Gesundheit besitzt, dann müsste das Rollenspiel als essentieller Bestandteil in einer psychotherapeutischen Behandlung oder Beratung vorhanden sein und auch vom wissenschaftlichen Beirat zur Frage der Wirksamkeit eines Psychotherapieverfahrens in den Standardkatalog aufgenommen werden, wie dies zum Beispiel in Österreich und der Schweiz bereits der Fall ist (zur Frage der therapeutischen Indikation von Rollenspiel finden sich Antworten in dem Artikel *Krügers* in diesem Heft). Gleiches gilt selbstverständlich für das Rollenspiel im Kontext von Prävention.

#### *Allgemeine Ziele von Rollenspielen:*

- Reflektieren von eigenen und fremden Verhaltens- und Handlungsmustern
- Kennenlernen eigener Ressourcen und Grenzen in unterschiedlichen Situationen
- Veränderung von Verhaltensmustern und Handlungsabläufen
- Erweiterung individueller Handlungskompetenzen
- Linderung von Gefühlen der Hilflosigkeit und Unsicherheit
- Reduzierung von Gefühlszuständen wie Ängsten und Befürchtungen
- Entwicklung von Empathie durch das Spielen von bislang fremden Rollen
- Erfahrungen, die andere gemacht oder beschrieben haben, im Spiel nachempfinden
- Experimentieren mit Teil-Identitäten
- Heilung im Kontext rituellen Handelns

#### **4. Das Rollenspiel in der psychodramatischen Praxis**

Wenn von psychodramatischem Rollenspiel die Rede ist, sollte der Begründer selbst das erste Wort haben: „Eine der Standard-Rollenspielsituationen ist die, dass eine der Kursteilnehmerinnen eine Rolle spielt, die einen neuen Hut aussucht, eine andere übernimmt die Rolle der Freundin unserer Kundin, die an keinem der Hüte Gefallen finden kann, und die dritte stellt die Verkäuferin dar, deren Aufgabe es ist, sich mit der unglücklichen Ratgeberin auseinanderzusetzen und dennoch einen Hut zu verkaufen [...]. Die einfache spielerische Darstellung vermag das Klima der wirklichen Situation äußerst günstig zu beeinflussen, wann auch immer sich diese zutragen mag“ (*Moreno* 1988, S. 148). Neben obigem Beispiel findet sich bei *Moreno* die Beschreibung von Rollenspielunterricht, wo er in großen Einheiten z.B. mit 40 bis 50 Personen Übungskurse abhielt, bei denen die teilnehmenden Personen drei Tage in ihren Rollen blieben und dabei eine kleine Plakette um ihren Hals trugen mit den

Namen ihrer Rollen. „Das Rollenspiel hat sogar den Blinden die Augen geöffnet“ (a. a. O., S. 149).

Was aber ist ein psychodramatisches Rollenspiel genau? Ist es das Gleiche wie *Stegreif*, oder ist es – wie Morenos Beispiel nahe legt – *Rollentraining*? Was sind die Bedingungen, was die Regeln für Rollenspiel? Für PsychodramatikerInnen ist der Begriff Rollenspiel in der Regel positiv besetzt und geläufig, auch wenn er nicht einheitlich verstanden wird. Hierzu einige Beispiele aus der verwirrenden Vielfalt:

*Zeintlinger-Hochreiter* (1996, S. 105) schreibt: „psychodramatisches Spiel ist auch Rollenspiel“, *von Ameln* u. a. (2004, S. 2 f.) stellen fest: „Anders als das Psychodrama hat das Rollenspiel [...] weite Verbreitung gefunden. [...] Das Rollenspiel ist eine Methode, mit deren Hilfe Situationen des realen Lebens in einer Simulationssituation nachgestellt werden können. Ziele sind in der Regel, 1. festzustellen, wie sich einer oder mehrere Spieler in der betreffenden Situation verhalten und 2. die dysfunktionalen Aspekte ihres Verhaltens zu korrigieren. [...] Die Mitspieler eines Rollenspiels bekommen feststehende Rollenanweisungen [...]. Die Spieler sind gehalten, ihre Rollen aus dem Stegreif [...], aber möglichst getreu der Rollenanweisung auszufüllen. Das Rollenspiel läuft in der Regel ohne Intervention des Leiters ab“. Später wird das Rollenspiel eingeführt als *Rollentraining* (a. a. O., S. 27), was weniger der Selbsterfahrung als dem Erlernen und Einüben von ungewohnten Verhaltensmustern diene und an anderer Stelle dem *Stegreif-Spiel* gegenüber gestellt: „Das Rollenspiel beinhaltet gegenüber dem Stegreifspiel ein höheres Maß an Festlegung. Hier müssen nicht nur die für das Szenario relevanten Rollen bestimmt werden, sondern auch die Einstellungen und Verhaltensweisen der Rolleninhaberinnen, die die gewünschte Dynamik des Spiels tragen“ (a. a. O., S. 112). Die Beschreibung erinnert an *Oerters* Typus des Als-Ob- und des Regelspiels.

Und *Schaller* in seinem großen Rollenspiel-Buch definiert: „Rollenspiel ist mehr als ein ‚langweiliges aber notwendiges‘ Training: Rollenspiel ist forschendes, problemorientiertes Lernen, bei dem Fehler und Misserfolg als Lernchance angesehen werden. [...] In diesem Sinne ist Rollenspiel ein Instrument zur Weiterentwicklung des Selbstmanagements.“ (*Schaller* 2006, S. 9 f.) „Bei [...] Rollenspielen handelt es sich um komplexe soziale Fiktionsspiele“ (a. a. O., S. 94 f.). Dies wäre bei *Oerter* das frei assoziierte und spontane Rollenspiel oder in der Diktion des Psychodramas: das *Stegreifspiel*.

Und noch einmal *Moreno* selbst: „Der Begriff des psychodramatischen Rollenspiels ist einfach. Es soll dem Spieler dadurch Einsicht in die Gesichtspunkte anderer Personen vermitteln, dass er entweder auf der Bühne oder im wirklichen Leben in der Rolle des anderen handelt“ (*Moreno* 1988, S. 147). Im Allgemeinen wird hierunter aber ein Rollenwechsel verstanden. An anderer Stelle fokussiert *Moreno* stärker den trainierenden Aspekt, das *role-enactment*: „Durch das Rollenspiel wird die Fähigkeit eines Individuums erforscht, bestimmte Rollen darzustellen, wie die Rolle des Unternehmers oder die Rolle des Vorarbeiters in der Industrie“ (*Moreno* 1988, S. 92). D. h. Rollenspiel wäre demnach ein Instrument, das in der Personalentwicklung, bzw. -auswahl zum Einsatz kommen kann (vgl. *Strobusch, Spörrle, Stadler* in diesem Heft).

*Kellermann* fasst Rollenspiel als „As-If“ zusammen (2000, S. 109 ff.). Verwandte Begriffe seien das Spiel(en) allgemein und die Surplus-Realität. Er lehnt sich an *Kipper*

an, indem er konstatiert, dass das Gefühl des „als-ob“ verloren geht, je stärker man emotional in das Rollenspiel verwickelt ist. Dann werde aus „als-ob“ ein „so ist es“. In Bezug auf *Oerters* Typologie von Spielen scheint es jedoch sehr knapp gefasst zu sein, das Rollenspiel auf die „als-ob“-Spiele zu beschränken.

Es findet sich unter PsychodramatikerInnen bislang kein einheitlicher Begriff von Rollenspiel, selbst bei dem bereits oben besprochenen Begriff der Rolle erwies sich dies als schwierig. Es gibt allerdings den Versuch einer systematischen Unterscheidung, die von den meisten AutorInnen zitiert wird. Sie findet sich in der folgenden Aufstellung.

*Morenos drei Dimensionen des Rollenhandelns* (nach *Zeintlinger-Hochreiter* 1996, S.128):

- Das „role-taking“ oder „role-enactment“: Hierunter wird die Übernahme einer vollständig vorgegebenen Rolle ohne Variationsfreiheit verstanden.
- Das „role-playing“: Das Rollenspielen ist das Spiel einer vorgegebenen Rolle „unter Ausnutzung eines gewissen Ausmaßes an freier Gestaltung der Rolle“ (*von Ameln* u. a. 2004, S. 217).
- Das „role-creating“: Dies ist die „spontane Schöpfung neuen Rollenverhaltens mit einem hohen Grad an Gestaltungsfreiheit“ (*von Ameln* u. a. 2004, S. 217).

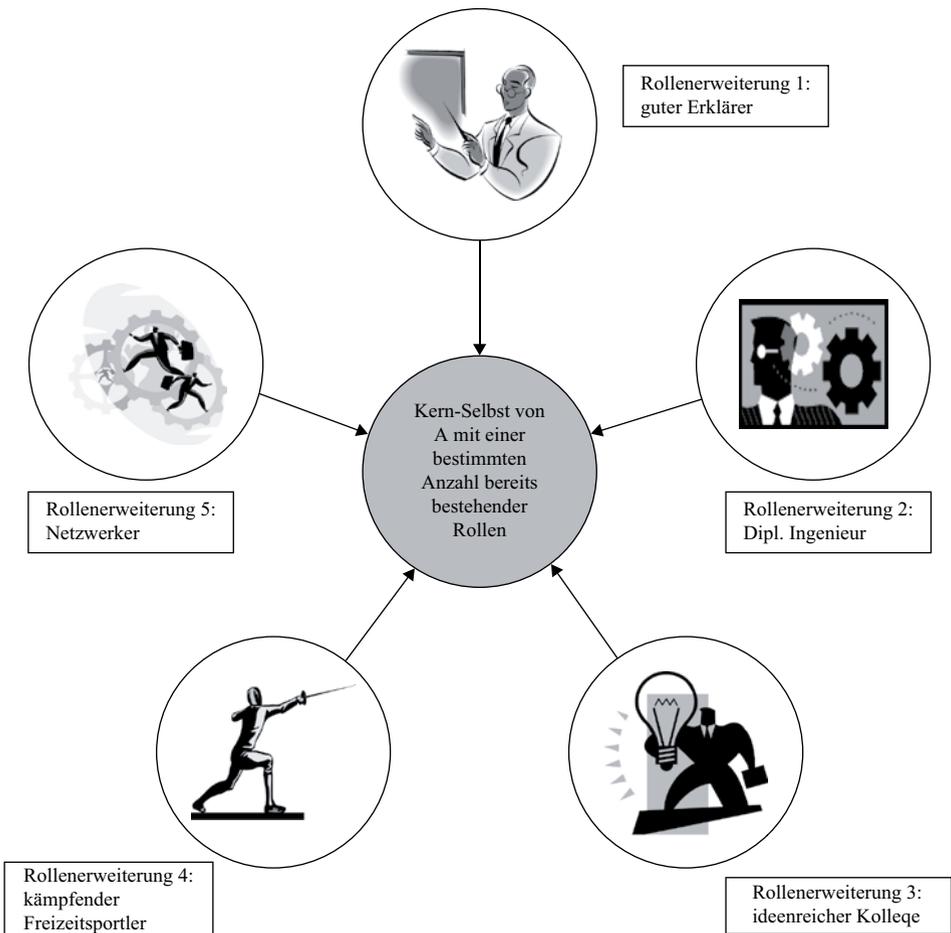
Ob Rollenhandeln ein sinnvoller Oberbegriff für die drei Kategorien ist, oder letztlich nur ein Synonym für Rollenspiel, sei zunächst dahingestellt. Während ein klarer Unterschied erkennbar ist zwischen role-taking bzw. role-enactment und role-creating, scheint der Begriff des role-playing eher schwammig gefasst zu sein, wie aus von Amelns Definitionsversuch ersichtlich wird. Das Rollenspiel scheint hier eher ein Oberbegriff zu sein, der die Grenze zwischen Übernahme einer Rolle (role-taking, role-enactment) und Rollenschöpfung (role-creating) verwischt. Aus diesem Grund haben wir in der späteren Tabelle auf den Begriff des Rollenspiels als Dimension verzichtet, und stattdessen Rollenspiel als Oberbegriff verwendet, der die zwei Möglichkeiten Rollenübernahme und Rollen-In-Szene-Setzen (Rückgriff auf kulturelle bzw. Rollen-Konserven) bzw. Rollenschöpfung (kreativer Akt) zusammenfasst.

Eine andere Herangehensweise hat *Krüger* (vgl. auch seinen Artikel in diesem Heft), der Rollenspiel definiert als eine zentrale Technik unter anderen zentralen Techniken des Psychodramas, als „Psychodrama ohne Rollentausch“ (*Krüger* 1997, S. 141). Diese Definition ist eingebunden in eine allgemeine Theorie der Psychodramatechniken. *Krüger* betrachtet das Rollenspiel als Grundlage vieler Spezialformen des Psychodramas, so zum Beispiel des Stegreifspiels, Märchenspiels, Bibliodramas oder der lebendigen Zeitung. Verbunden sind damit Fragen: „Wer bin ich? Wer bin ich nicht? Wer könnte ich aber vielleicht doch sein?“ (a. a. O., S. 142). Durch diese spezielle Art von Rollenspiel und durch die Spiegeltechnik, die damit eng verbunden ist, wird beim Protagonisten Realitätserkenntnis gefördert. Voraussetzung für die Anwendung des Rollenspiels ist der Szenenaufbau. *Krügers* Definition kann als Rollenspiel im engeren Sinne bezeichnet werden, oder als *Rollenspiel als zentrale Psychodrama-Technik*, so wie zum Beispiel Szenenaufbau, Rollentausch oder Sharing Anwendungsformen innerhalb der störungsspezifischen Psychodramatherapie sein können.

Im Folgenden soll anhand einiger idealtypischer, fiktiver Beispiele aus der psychodramatischen Anwendung eine Annäherung an eine allgemeine Begriffsbestimmung des psychodramatischen Rollenspiels erfolgen:

Alexander (A) hat bisher Erfahrungen in mehreren Rollen gemacht, bevor er im Rahmen eines Psychodrama-Coachings mit weiteren Rollen konfrontiert wird. Seine bisherigen sozialen Rollen sind: Partner und Geliebter seiner Freundin, Vater eines Sohnes, Sohn seiner Eltern, Studienabsolvent, Mieter einer kleinen Wohnung, Freund, Fußballspieler in einem Verein. Wenn man den psychischen Zustand ebenfalls als Rolle beschreiben möchte, so wie dies zuweilen im therapeutischen Kontext des Psychodramas geschieht, könnte es wie folgt beschrieben werden: Sein psychisches Rollenrepertoire zeichnet sich aktuell besonders durch die Rolle des Unruhigen aus, da er sich demnächst in einer Firma als Diplom-Ingenieur vorstellt. Weitere vorhandene psychische Rollen sind der Fürsorgliche und der Kollegiale.

**Abbildung 1:** Rollenerweiterung im Rollenspiel



Im Rahmen eines verhaltenstrainierenden Coachings werden ihm fünf zusätzliche Rollen vorgeschlagen, in denen er probierend tätig werden soll (vgl. Abbildung 1): Guter Erklärer, Diplom-Ingenieur, ideenreicher Kollege, kämpfender Freizeitsportler und Netzwerker.

Indem A die neuen Rollen einnimmt, in ihnen aktiv spielt, erweitert er sein Rollenrepertoire<sup>3</sup> und erleichtert spätere Rollenübernahmen in anderen Zusammenhängen (vgl. *Mann und Mann* 1959). Durch häufiges Wiederholen werden neuronale Netzwerke geschaffen und gefestigt (vgl. *Hüther* 2008), die ihm im späteren Vorstellungsgespräch hilfreich sein können. Selbstverständlich dürfen die neuen Rollen nicht zu ich-dyston sein, sonst können neue Anknüpfungen nicht dauerhaft gelingen; es wäre dann nur ein Spielen als-ob ohne Effekt. Der Coaching-Prozess verläuft mehrstufig: Zunächst fragt der Coach, wie die neue Rolle aussehen könnte. Durch somatisches Vormachen des Coachs, so wie er den Coachee in seiner Beschreibung der Rolle verstanden hat, sieht A, wie die Rolle in einem erfolgreich verlaufenden Gespräch somatisch gefüllt wird. Damit werden über die Spiegel-Neurone bei ihm entsprechende Hirnareale bereits ohne eigenes aktives Verhalten seinerseits aktiviert (vgl. *Gaschler* 2006, S. 28-33). Im anschließenden eigenen Rollenspiel macht A die somato-psychische Erfahrung der unterschiedlichen Rollen und ankert diese in seinem Rollen-Selbst, sie werden Teil seines kulturellen Atoms. Dieses Vorgehen wird mittlerweile auch in der neurologischen Rehabilitation von SchlaganfallpatientInnen eingesetzt, die, wenn ihnen gelungene Bewegungsabläufe in Videosequenzen gezeigt werden, deutlich schneller ihre Defizite zu kompensieren lernen (vgl. *Binkofski und Buccino* 2006, S. 41-43).

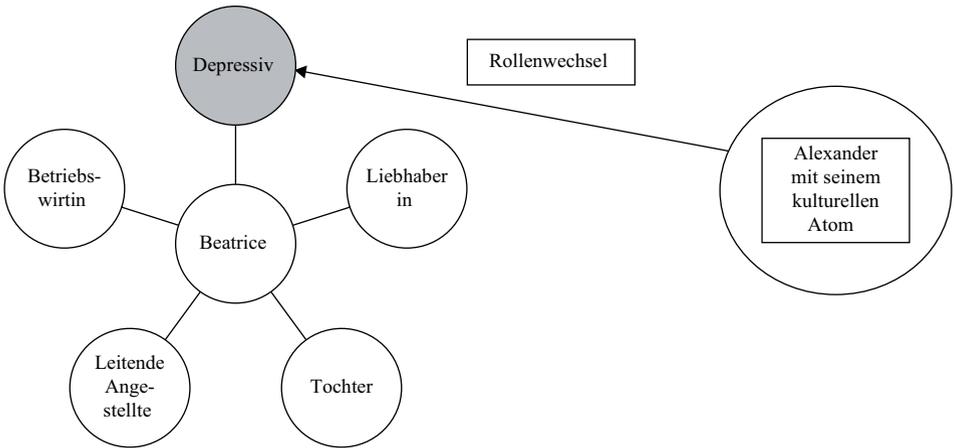
A verlagert in diesem Beispiel sein Gewicht von der Rolle des Studienabgängers hin zum Diplom-Ingenieur in einem konkreten Berufsfeld. Obwohl dies im Sinne einer Zukunftshandlung via Rollenspiel geschehen ist, also im „als-ob“-Modus, konnte er Surplus-Erfahrungen dazu abspeichern. Im Rollenspiel nahm er bereits die Schwelle, die im realen Leben noch vor ihm liegt. Im strengen Sinne ist hier eigentlich ein Rollenwechsel vollzogen worden, da die Rolle bislang außerhalb seines Rollenrepertoires lag. Die Rolle des Studienabgängers beginnt schwächer zu werden, da sie nicht mehr genutzt und (hirn-physiologisch) abgerufen wird. Welche Rolle bei dieser Art Rollenspiel die somatische Ebene spielt, beschreibt *Storch* (2006, S. 64 ff.) anschaulich. Das Embodiment, die Verkörperung ist ein wesentlicher und äußerst effizienter Bestandteil des Rollenspiels.

Komplizierter wird die Situation, wenn wir betrachten, was geschieht, wenn A eine Rolle von einer anderen Person B spielt (vgl. Abbildung 2).

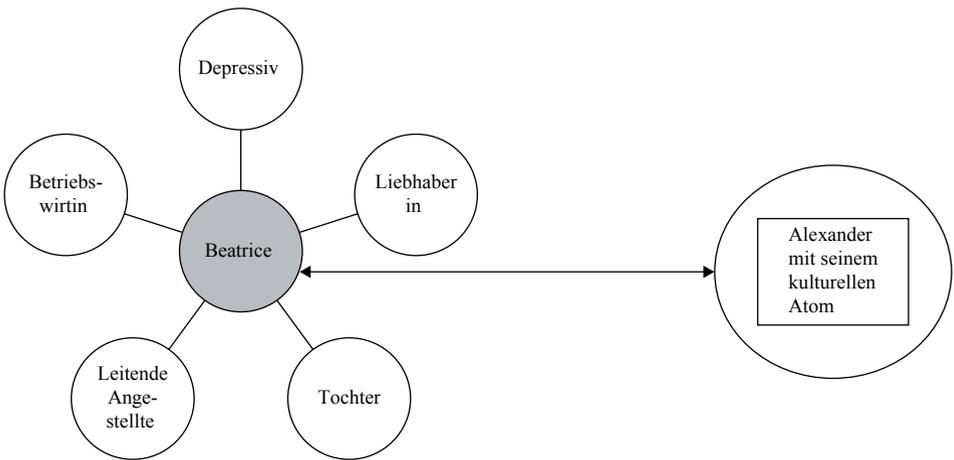
Wird A von B in die Rolle der Depressiven ihres kulturellen Atoms gewählt, weil B erkennt, dass A genau die passende Rolle der Depressiven in seinem eigenen Repertoire hat? Wäre dies dann noch Spiel(en), wenn A in der Rolle der Depressiven handelt? Oder wäre es „echt A“, also das Spiel einer Rolle von A, die qua Tele-Beziehung von B erkannt wurde? Wäre es dann nicht ein Spiel „als ob“, keine Rollenerweiterung und auf jeden Fall kein Rollenwechsel; also „nur“ ein Rollenspiel in einer ihm fremd erscheinenden Rolle?

Weiter verkompliziert sich die Lage, wenn wir uns die Situation vorstellen, dass A nicht nur einen Anteil, eine Rolle aus dem kulturellem Atom von B spielt, sondern, dass A B spielt (vgl. Abbildung 3). Hier sprechen wir klassischerweise von Rollenwechsel, und wenn zusätzlich B auch noch A spielt, von einem reziproken Rollenwechsel, sprich Rollentausch. Es handelt sich dabei immer noch um ein Rollenspiel, aber es ist um zusätzliche Komponenten erweitert worden.

**Abbildung 2:** Rollenspiel in fremder Rolle



**Abbildung 3:** Rollenspiel mit Rollentausch



Definiert sich Rollenspiel(en) demnach im Überschreiten des eigenen bewussten kulturellen und/oder sozialen Atoms, verbunden mit einer bewussten Entscheidung? Ginge dies ohne einen vollzogenen Rollenwechsel? Ohne die Diskussion auf die Spitze treiben zu wollen, wird hier deutlich, dass es ein reines Rollenspiel, also ein Rollenspiel ohne Rollenwechsel eigentlich nicht geben kann.<sup>4</sup> Eine pragmatische Unterscheidung kommt von *Schacht* (mündliche Mitteilung 2007): Wir könnten uns daran orientieren, ob es sich um ein *Arrangement* oder um eine *Psychodrama-Technik* handelt. Rollenspiel wäre demnach ein Arrangement, nämlich das Spielen in Rollen, so wie das soziale Atom ein Arrangement ist. Wenn wir von Technik sprechen im Zusammenhang mit Rollenspiel, wäre es so etwas wie der Szenenaufbau, der Rollenwechsel oder das Sharing (vgl. *Krüger* 1997). Rollenspiel wäre darin als eine Technik definiert; als kreatives Handeln in

einem anderen sozialen Zusammenhang, einem eigenen Raum, der aber nicht explizit die Person eines Anderen fokussiert ist. Den meisten PsychodramatikerInnen ist dies auch plausibel: Versuchen Sie einmal etwas zu spielen, das nichts mit Ihnen zu tun hat!<sup>5</sup>

Der Rollenvielfalt, die wir einnehmen können, sind fast keine Grenzen gesetzt, wie *Moreno* schreibt: „An individual in his daily routine may be limited to a small number of roles and situations, but the potentiality of his personality for roles is practically infinite. We live with a small part of our personality range only; most of it remains unused and undeveloped. During the course of treatment a patient may live in hundreds of roles and situations“ (*Moreno* 1945, S. 48).

Die bisherigen Beispiele bezogen sich alle auf Rollenspiele einzelner ProtagonistInnen im Monodrama oder im Gruppen-Setting. Es gibt aber auch Rollenspiel in der Gesamtgruppe. Nun noch einige Beispiele, welche sich auf das Rollenspiel einer Gruppe bezieht.

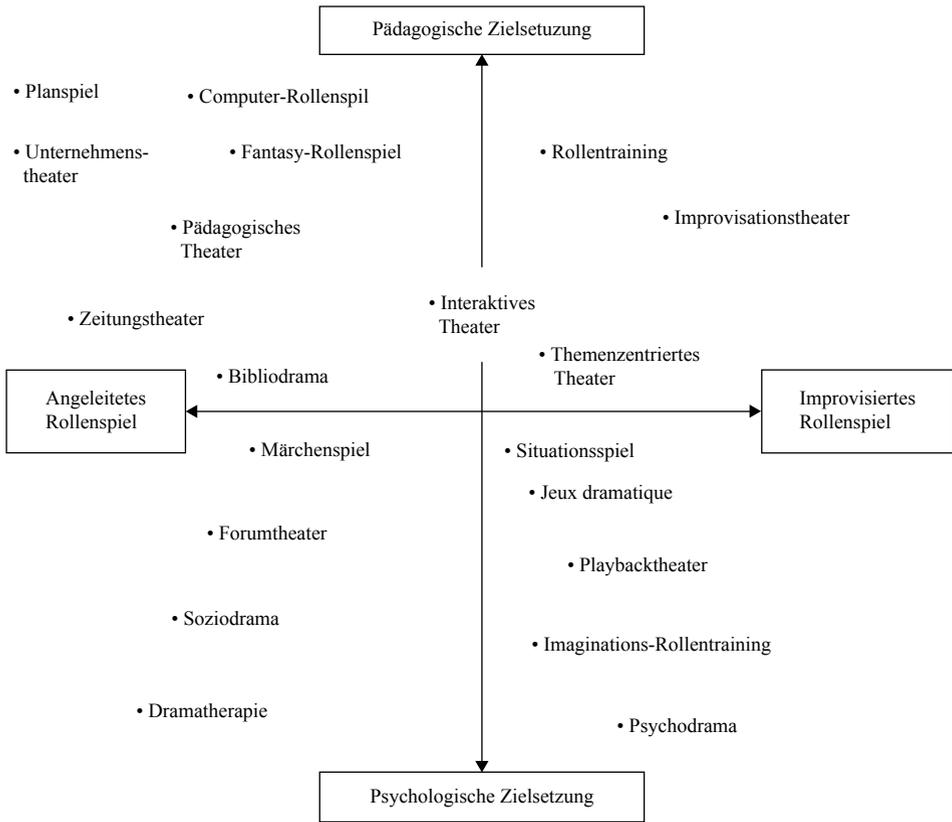
- *Variante A:* Eine Abteilung eines Krankenhauses kommt zu einer Supervisionssitzung und möchte eine Konfliktsituation im Team besprechen. Der Supervisor fordert die Beteiligten auf, die Situation, in der der Konflikt entstand, nachzuspielen; jede teilnehmende Person nimmt dabei ihre eigene Rolle ein.
- *Variante B:* In derselben Supervisionssitzung bittet der Supervisor das Team, eine mögliche Lösung des Konfliktes im Stegreif zu spielen.
- *Variante C:* In einer Ausbildungsgruppe bittet die Leiterin die TeilnehmerInnen, sich eine Rolle aus einem vorgegebenen Märchen zu wählen und diese Rolle zu spielen.
- *Variante D:* In einem Verband sollen Ziele bezüglich zukünftiger Marketingstrategien erarbeitet werden. Die Mitglieder teilen sich in drei verschiedene Untergruppen (Anbietende, KundInnen und Produkt) und spielen soziodramatisch in den durch die Untergruppen definierten Rollen.

Auch in diesen Beispielen scheint das Thema des o. g. Rollenwechsels auf. Was in den vier Varianten deutlich wird, ist die Tatsache, dass es Rollenspiel in *eigener* und *anderer*, bzw. *fremder* Rolle gibt, und dass es Rollenspiel in vorher festgelegten Rollen mit oder ohne definierte Regeln (Konserven) und in der Stegreifsituation geben kann. Bezüglich des letzten Kriteriums findet sich bei Schaller eine ähnliche Unterscheidung hinsichtlich der Achse (vgl. Abbildung 4): angeleitetes vs. improvisiertes Rollenspielen; seine zweite Achse bezieht sich auf ein weiteres Kriterium: pädagogische und psychologische Zielsetzung (*Schaller* 2006, S. 67). Ähnlich unterscheidet *Krüger* in diesem Heft.

Aufgrund der vorangegangenen Unterscheidungen kann ein Vorschlag zur Kategorisierung verschiedener Arten von psychodramatischen Rollenspielen gemacht werden (vgl. Tabelle 1, S.180).

Unabhängig davon, welche Art des Rollenspiels wir im psychodramatischen Setting anwenden, immer wird damit ein neuronales Korrelat desselben bei demjenigen geschaffen, der die Handlung ausführt, aber auch in den Köpfen der MitspielerInnen, des Psychodrama-Leiters und der ZuschauerInnen; letztere über die Spiegelneurone (vgl. *Becker* 2008, S. 28 ff.). Wir aktivieren in den Spielmomenten motorische, sensorische

**Abbildung 4:** Kategorisierung von Rollenspielen nach Schaller (2006)



und affektive Muster, seien es bekannte, seien es neue. Die neu geschaffenen Muster beeinflussen alle mit diesen in Verbindung stehenden Verschaltungen, was die Neurobiologie als *Kopplung* bezeichnet (vgl. Hüther 2005 und 2006). Dabei wirken Muster, die öfters wiederholt und dadurch gestärkt werden, stärker handlungsleitend als nur einmalig geübte Handlungsabläufe. Dies bedeutet, dass für Rollenspiele die Wiederholung von entscheidender Bedeutung ist. So wie die Kinder in ihrer Entwicklung Rollen spielen, bis sie internalisiert oder neuronal repräsentiert sind, bzw. bis das enthaltene Thema „erledigt“ ist, so ist auch beim Rollenspiel im beraterischen oder therapeutischen Kontext die Wiederholung elementar für eine stabile Verankerung.

**5. Klinische Anwendungen des Rollenspiels und klinische Wirksamkeitsstudien**

Das psychodramatische Rollenspiel wurde im klinischen Kontext im deutschen Sprachraum besonders von Krüger besprochen (1997, 2001, 2006a, 2006b, 2007 und in diesem Heft). Krügers Betrachtung des Rollenspiels aus dem Blickwinkel

**Tabelle 1:** Kategorisierung von psychodramatischen Rollenspielen:

Diktion nach <i>Moreno</i>	<b>Konserve</b>		<b>Stegreif</b>	
Diktion nach <i>Krüger</i>	<b>gebundene Kreativität</b>		<b>freie Kreativität</b>	
Entw.psychologische Diktion nach <i>Oerter</i>	<b>Nachahmen, „als – ob“, Regelspiel</b>		<b>„als-ob“, Rollenspiel im engeren Sinne</b>	
Engl. Bezeichnung	<b>Role-taking, role-enactment</b>		<b>Role-creating</b>	
<b>Handeln in eigener Rolle</b>	Soziales und kulturelles Atom, Vignette und Protagonistenspiel als ProtagonistIn; Probehandeln im festgelegten Setting und Ablauf	Anwendungsbeispiele: Klassische ProtagonistInnen-Situation in Vergangenheit, Gegenwart und definierter Zukunftsperspektive; „Können Sie mir bitte zeigen, wie Sie das machen...“; Handpuppenspiel	Geschichte erfinden und spielen; Stegreifspiele in eigener Rolle; Spontaneitätstest	Anwendungsbeispiele: Narration und Geschichten-Erfinden im protagonistenzentrierten Spiel mit oder ohne klar definierte Ausgangslage; „Wie könnte das möglicherweise aussehen?“; Handpuppenspiel
<b>Handeln in der Rolle des Anderen</b>	Nachahmendes Spiel, Perspektiven- und Rollenübernahme einer vorgegebenen Rolle; Spiel im Rollenwechsel	Handeln in der Mitspiel- oder Antagonistenrolle; Anti-Rollenspiel; „Wie hat das Ihre Frau/Kollegin gemacht?“; Playback-Theater	Stegreifspiel bei vorgegebener Ausgangslage und/oder vorgegebenem Rolleninventar; spontanes Spiel in Mitspiel- und Antagonistenposition	„Wie würde es aussehen, wenn Ihr Chef für Sie optimal reagieren würde?“ „Könnten Sie spontan aus der Rolle heraus handeln...“
<b>Handeln als Gruppe</b>	Gemeinsame Rollenübernahme bei festgelegtem Plot	Märchenspiel; Bibliodrama; Soziodrama; „lebendige Zeitung“; Nachspielen einer Teamsituation als Team	Gemeinsames Stegreif-Gruppenspiel bei freier oder festgelegter Ausgangslage	Klassisches Stegreifspiel in Gruppensituation; Soziodrama

der Tiefenpsychologie wie der Selbstorganisation wird ergänzt durch eine verhaltenstherapeutische Sicht, wie sie *Burmeister* beschreibt: „Die Wirksamkeit des therapeutischen Rollenspiels und die damit zusammenhängende Theoriebildung werden [...] besonders auch von *Fliegel* (1996, S. 354) in seinen Ausführungen zum verhaltenstherapeutischen Rollenspiel bestätigt. Insbesondere werden die Bedeutung für die

**Tabelle 2:** Lernziele des Rollenspiels (*Schaller 2006, S.194*)

Kognitive Lernziele	Affektive Lernziele	Psychosoziale Lernziele
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Verstehen von Theorien</li> <li>● Verstehen von Lebensereignissen</li> <li>● Wissensinhalte erwerben</li> <li>● Betriebsabläufe erkennen</li> <li>● Sich in Organisationen und Systemen orientieren</li> <li>● Handlungsstrategien entwickeln</li> <li>● Wertvorstellungen erkennen und hinterfragen</li> <li>● Regeln und Normen erkennen und verstehen</li> <li>● Problemanalyse</li> <li>● Entscheidungsprozesse definieren</li> <li>● Erkennen von Interessenkonflikten</li> <li>● Erkennen von Machtstrukturen und Hierarchien</li> <li>● Erkennen der eigenen Fähigkeiten und Schwächen</li> <li>● Überprüfen des eigenen Selbst-/Fremdbildes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Einfühlung in fremde Rollen und Situationen</li> <li>● Verarbeitung von traumatischen Ereignissen</li> <li>● Die emotionalen Anteile einer Handlung erkennen</li> <li>● Wahrnehmen der eigenen Gefühle und Bedürfnisse</li> <li>● Erweiterung der persönlichen Flexibilität</li> <li>● Konfliktbewältigung</li> <li>● Eigene Ambivalenzen erkennen</li> <li>● Distanz zu einer Situation gewinnen</li> <li>● Förderung der Selbstständigkeit und der Entscheidungsfähigkeit</li> <li>● Humor fördern</li> <li>● Spontaneität und Kreativität fördern</li> <li>● Toleranz und Solidarität fördern</li> <li>● Verbesserung des Wohlbefindens</li> <li>● Förderung der Gruppendynamik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Adäquates Rollenverhalten</li> <li>● Förderung der Verantwortungsfähigkeit</li> <li>● Der Fähigkeit zur Kooperation</li> <li>● Der Teamfähigkeit</li> <li>● Selbstsicherheits-training</li> <li>● Kommunikations-training (Aktives Zuhören, Interviews, Beratungsgespräche, Konfrontationsgespräche, Qualifikationsgespräche, Anstellungsgespräche, Aquisitionsgespräche etc.)</li> <li>● Verhaltenstraining (Führungstraining, Elterntraining, Suchtpräventionsverhalten etc.)</li> <li>● Rhetoriktraining</li> <li>● Sprachtraining</li> <li>● Training von psychomotorischen Fertigkeiten in der Berufsbildung (eventuell mit elektronischen Simulationen)</li> </ul>

Entwicklung von sozialer Empathie, der Umgang mit Anpassungskonflikten beim Erfüllen von Rollenerwartungen und die Nutzung bei Interaktions- oder Konfliktverhalten hervorgehoben. Das Rollenspiel gilt als „störungsübergreifende Standardmethode, mit der sozial angemessenes Rollenverhalten [...] eingeübt werden soll“ (*Burmeister 2004, S. 16 f.*).

Schaller unterscheidet verschiedene Lernziele des Rollenspiels, die er in den Kategorien kognitiv, affektiv und psychosozial zusammenfasst (s. Tabelle 2).

Betrachten wir im Folgenden die englischsprachigen Forschungserträge zum Rollenspiel: Einen grundlegenden Beitrag lieferten *Mann und Mann* bereits 1959: Sie konnten experimentell nachweisen, dass das Rollenspiel überhaupt einen Effekt hat. Dies klingt trivial, ist es aber nicht: Sie fanden heraus, dass das Beleben einer Rolle im Rollenspiel das Beleben dieser Rolle im späteren Alltag erleichtert. Darüber hinaus konnten sie zeigen, dass das Spielen einer Serie von Rollen grundsätzliche die Rollenübernahme später verbessert. Und last not least konnten sie belegen, dass das Rollenspielen grundsätzlich die allgemeine Effektivität des späteren Rollenhandelns verbessert (vgl. *Mann und Mann 1959, S.67 ff.*). Diese Nachweise sind elementar für alle Anwendungen des

psychodramatischen Rollenspiels, sowohl im klinischen Bereich, als auch im Coaching und Beratungsbereich oder im Feld der Supervision. Es ist der Beleg, dass eine Rollenerweiterung durch Rollenspiel wirksam gelingen kann.

*Kipper* ist wahrscheinlich derjenige, der am meisten zur klinischen Bedeutung des Rollenspiels geforscht und veröffentlicht hat (1988a, 1988b, 1992a, 1992b). So konnte er zeigen, dass das Rollenspiel zu einer besseren Selbsteinschätzung führt (*Kipper* 1988), dass es eine positive Korrelation zwischen Rollenspiel und der subjektiven Kontrollüberzeugung gibt (*Kipper* 1988b), dass es die Selbstsicherheit verbessert (*Kipper* 1992b), und dass das Rollenspiel sowohl sozio- als auch psychodramatisch essentiell ist (*Kipper* 1992a).

Für die Anwendung von besonderer Bedeutung war die Entwicklung des „Diagnostic Role-Playing Test“ (DRPT) von *Johnson* (1988). Bei diesem zweigliedrigen Test handelt es sich um ein projektives Rollenspiel-Verfahren, das besonders im klinischen Bereich zur Anwendung kommt und auf der Ich-Psychologie und Objektbeziehungstheorie basiert. Die Ergebnisse werden ausgewertet nach Kriterien wie Spontaneität, Fähigkeit, die Realität zu überschreiten, Rollenrepertoire, Szenenaufbau und -entwicklung, thematische Muster der gezeigten Szenen, Handlungsbereitschaft und Rollenspiel-Stil (*Johnson* 1988, S. 26). In einer Untersuchung von 1980 konnten *Johnson* und *Quinlan* nachweisen, dass mit dem DRPT eine valide diagnostische Unterscheidung zwischen verschiedenen Grenzen schizophrener erkrankter Menschen getroffen werden kann (*Johnson und Quinlan* 1980). Auf die diagnostische Bedeutung dieses Instruments beziehen sich ebenfalls *Forrester* (2000) sowie *Landy, Luck, Conner und McMullian* (2003).

Ein weiteres untersuchtes Anwendungsfeld ist das kulturelle Atom von Beratern. *Danskin* hat bereits 1955 mithilfe des Rollenspiels herausgefunden, welche Arten von Rollen im kulturellen Atom von BeraterInnen auftreten und in diesem beruflichen Kontext hilfreich sind (*Danskin* 1955). *Schneider-Düker* verwendete das psychodramatische Rollenspiel, um gezeigtes Verhalten drei verschiedenen Kategorien zuzuordnen: dominant vs. unterwürfig, freundlich vs. unfreundlich und instrumentell-kontrolliert vs. emotional-expressiv (1989, S. 121).

## 6. Fazit

*Rolle* definiert sich in klarer Weise handlungsbezogen und ist eingebunden in einen sozialen Kontext. Für das *Spiel* zeigte sich, dass es als zentrale Merkmale einen Wechsel des Realitätsbezuges und eine Übungs- und Entwicklungsfunktion beinhaltet. *Rollenspiele* tauchen in jeder Entwicklungsstufe des Menschen auf, sei es beim Kleinkind im Rahmen der kindlichen Selbstentwicklung, sei es im Zusammenhang von Identitätsentwicklung. Im Allgemeinen können Rollenspiele verschiedenen Kategorien zugeordnet werden: Den Imitationsspielen, den Als-Ob-Spielen, den freien und spontanen, sowie den Regelspielen.

Der soziale Handlungsbezug des psychodramatischen Rollenspiels ist auch für den Rollenbegriff klar gegeben. Der spielerische Realitätsbezugswechsel wird beinahe rituell durch den Schritt auf die Bühne vollzogen, aber auch durch die Über-

schreitung des eigenen, gewohnten Rollenatoms. Somit ist der psychodramatische Rollenspielbegriff inhaltlich eng mit seinen Ursprungsbegriffen assoziiert. Die Übungs- sowie Entwicklungsfunktion zeigt sich sowohl im übenden Rollenspiel als auch in dem grundsätzlichen, kreativitätsfördernden Moment des psychodramatischen Rollenspiels. Hinzu kommt der Einsatz in Diagnostik und Auswahl. Das psychodramatische Rollenspiel ist in seinen verschiedenen Dimensionen hilfreich und effektiv. Nicht umsonst wird das neuere Psychodrama eher mit Rollenspiel in Verbindung gebracht statt der älteren Zuordnung des Verfahrens zur Kategorie Gruppentherapie.<sup>6</sup>

In der vorliegenden Arbeit wurde eine Kategorienbildung vorgeschlagen, abhängig von dem Kriterium Spielen in eigener Rolle oder in fremder und dem Kriterium freies Spiel (Spontaneitätslage oder freie Kreativität) oder Spiel nach Vorgaben (Kulturkonserve oder gebundene Kreativität). Der entstehende Effekt ist immer eine Rollenerweiterung bzw. eine Öffnung, die Kreativität ermöglicht. Verschiedene Anwendungsfelder wie Beratung, Behandlung, Organisations- und Personalentwicklung, Personaldiagnostik und -auswahl sowie Supervision sind nahe liegend.

Die Effektivität des Rollenspiels lebt neben der passenden Erwärmung, die die aktuelle Lage der Beteiligten berücksichtigt, besonders von der Wiederholung. Mit der Wiederholung im Spiel wächst auch die befreiende Komponente; dies kann man feststellen, wenn in Gruppen Rollenspiele zum gleichen Thema oder Setting wiederholt werden.

## Anmerkungen

- 1 Zum Beispiel impliziert eine Lehrer-Schüler-Interaktion die Handlungsklassen Unterrichtender und Lernender, in Abgrenzung Vereinskameraden in einem Fußballverein.
- 2 Es sei denn, es beschränkt sich auf das reine Wiederholungsspiel: Ein Kleinkind, das im wieder eine Rassel hinunterschmeißt und darauf wartet, dass der Interaktionspartner den Gegenstand wieder aufhebt.
- 3 Selbst, wenn er nur die bislang bestehenden, früher aktivierten Rollen einnähme, wäre es schon eine Rollenerweiterung. Wenn also A bewusst die Rolle des Mieters einnähme, wäre dies eine andere Rollenerfahrung als die seines Alltagserlebens. Alleine die Positionalität bzw. der Perspektivenwechsel würde eine Rollenerweiterung beinhalten.
- 4 Sieht man einmal von dem reinen Wiederholen des Kindes ab, welches die Rassel immer wieder hinunterwirft.
- 5 Auf die Frage, was dann in solch einem Kontext unter „Anti-Rollen-Spiel“ verstanden wird, wird an dieser Stelle nicht eingegangen.
- 6 Psychodrama, Soziometrie, Rollenspiel statt Psychodrama, Soziometrie, Gruppentherapie

## Literatur

- Antonovsky, Aron und Franke, Alexa (1997): Salutogenese. Zur Entmystifizierung der Gesundheit. Tübingen
- Becker, Joachim (2008): Psychodrama und Neurobiologie – eine Begegnung. Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie 7 (1), S. 22-37

- Binkofski, Ferdinand und Buccino, Giovanni (2006): Der Nachmacher-Effekt. *Gehirn und Geist* (10), S. 41-43
- Burmeister, Jörg (2004): Die psychodramatische Rollentheorie im Lichte von Neurobiologie und Emotionsforschung. Unveröffentlichtes Manuskript
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1985): *Das Flow-Erlebnis*. Stuttgart
- Dahrendorf, Ralf (2006): *Homo Sociologicus*. Wiesbaden
- Danskin, David G. (1955): Roles played by counsellors in their interviews. *Journal of Counselling Psychology* 2 (1), S. 22-27
- Dornes, Martin (1998): *Die frühe Kindheit*. Frankfurt a. M.
- Elkonin, Daniil B. (1980): *Psychologie des Spiels*. Köln
- Erikson, Erik (1980): *Identität und Lebenszyklus*, Frankfurt a. M.
- Fliegel, Steffen (1996): Rollenspiele in: Markgraf, Jürgen (Hg.) (1996): *Lehrbuch der Verhaltenstherapie*. Berlin. S. 354
- Flitner, Andreas (1994) in: Huizinga, Johan (2006): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek, S. 232-238
- Forrester, Alice M. (2000): Role-playing and dramatic improvisation as an assessment tool. *The Arts in Psychotherapy* 27 (4), S. 235-243
- Freud, Sigmund (1920): *Jenseits des Lustprinzips*. Studienausgabe (1975), Bd. 3. Frankfurt a. M.
- Freud, Sigmund (1930). *Das Unbehagen in der Kultur*. Studienausgabe, Bd. 9, Frankfurt a. M.
- Gaschler, Katja (2006): Spiegelneurone. Die Entdeckung des Anderen. *Gehirn und Geist* (10), S. 28-33
- Hüther, Gerald (2005): *Die Macht der inneren Bilder*. Göttingen
- Hüther, Gerald (2006): Wie Embodiment neurobiologisch erklärt werden kann. In: Storch, Maja; Cantieni, Benita; Hüther, Gerald und Tschacher, Wolfgang (2006): *Embodiment. Die Wechselwirkung von Körper und Psyche verstehen und nutzen*. Bern
- Hüther, Gerald (2008): Was den nackten Vorstellungen ihre anziehende Kraft verleiht. Zur Wirksamkeit imaginativer Therapien aus neurobiologischer Sicht. Vortrag Heidelberg 1.-3.05.08
- Huizinga, Johan (2006): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek
- Johnson, David R. (1988): The diagnostic Role-Playing Test. *The Arts in Psychotherapy* 15, S. 23-36
- Johnson, David R. und Quinlan, Donald (1980): Fluid and rigid boundaries of paranoid and non-paranoid schizophrenics on a role-playing task. *Journal of Personality Assessment* 44 (5), S. 523-531
- Kellermann, Peter Felix (2000): *Focus on Psychodrama. The therapeutic aspects of psychodrama*. London
- Keupp, Heiner, Ahbe, Thomas, Gmür, Wolfgang, Höfer, Renate, Mitzscherlich, Beate, Kraus, Wolfgang und Straus, Florian. (1999): *Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne*. Reinbek
- Keupp, Heiner (2004): Fragmente oder Einheit? Wie Identität heute geschaffen wird. [Online], <http://www.ipp-muenchen.de/texte> [14.09.2004]
- Kipper, David A. (1988a): The differential effect of role-playing conditions on the accuracy of self-evaluation. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama and Sociometry* 41 (1), S. 30-35
- Kipper, David A. (1988b): Role-playing techniques: Locus of control and the attraction to behaviour simulation interventions. *Journal of Clinical Psychology* 44 (5), S. 810-816
- Kipper, David A. (1992a): Psychodrama: Group psychotherapy through role playing. *International Journal of Group Psychotherapy* 42 (4), S. 495-521
- Kipper, David A. (1992b): The effect of two kinds of role-playing on self-evaluation of improved assertiveness. *Journal of Clinical Psychology* 48 (2), S. 246-250
- Kipper, David A. (1996): The emergence of role playing as a form of psychotherapy. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama and Sociometry* 49 (3), S. 99-119

- Klein, Ulf (1996): Rollenkategorien menschlichen Handelns. Ein Beitrag zur Handlungs- und Rollentheorie im Psychodrama. *Psychodrama* 1, S. 145-165
- Krüger, Reinhard T. (1997): *Kreative Interaktion*. Göttingen
- Krüger, Reinhard T. (2001): Das Lachen in die Psychiatrie bringen!? Die Entwicklung von Raum und Zeit in der Psychotherapie mit psychotisch erkrankten Menschen. In: Kruse, Gunther und Gunkel, Stefan (Hg.) (2001): *Psychotherapie in der Zeit – Zeit in der Psychotherapie*. Hannover, S. 49–73
- Krüger, Reinhard T. und Lutz-Dreher, Dieter (2002): Zur störungsspezifischen psychodramatischen Behandlung von Fetischismus und Masochismus. *Kreativität als Ressource in der Psychotherapie*. *Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie* 2, S. 231-252
- Krüger, Reinhard T. (2006): Wo das Wünschen noch geholfen hat. Die Arbeit mit Fantasiegeschichten und Bewältigungsmärchen. Unveröffentlichtes Manuskript
- Krüger, Reinhard T. (2007): Die veränderte, transreale therapeutische Haltung des Therapeuten in der Psychotherapie mit psychotisch erkrankten Menschen. Warum es so wichtig ist, spielen zu lernen. Unveröffentlichtes Manuskript
- Landy, Robert J.; Luck, Bree; Conner, Erin und McMullian, Sara (2003): Role profiles: A drama therapy assessment instrument. *The Arts in Psychotherapy* 30, S. 151 – 161
- Leutz, Gretel (1986): *Psychodrama*. Heidelberg
- Mann, John H. und Mann Honroth, Carola (1959): The effect of role-playing experience on role-playing ability. *Sociometry* 22 (1), S. 64-74
- Mead, George H. (1934): *Mind, self and society*. Chicago
- Moreno, Jakob L. (1923): *Das Stegreiftheater*. Berlin
- Moreno, Jakob L. (1945): *Psychodrama and the psychopathology of interpersonal relations*. *Psychodrama Monographs* Nr.16. Beacon
- Moreno, Jakob L. (1972): *Psychodrama* (Vol.1, 4th Ed.). Beacon
- Moreno, Jakob L. (1981): *Soziometrie als experimentelle Methode*. Paderborn
- Moreno, Jakob L. (1982): Rolle. In: Petzold, Hilarion und Mathias, Ulrike (Hg.) (1982): *Rollenentwicklung und Identität. Von den Anfängen der Rollentheorie zum sozialpsychiatrischen Rollenkonzept Morenos*. (S. 259-266). Paderborn
- Moreno, Jakob L. (1988): *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama*. Stuttgart
- Oerter, Rolf (1999): *Psychologie des Spiels*. Weinheim
- Petzold, Hilarion und Mathias, Ulrike (Hg.) (1982): *Rollenentwicklung und Identität. Von den Anfängen der Rollentheorie zum sozialpsychiatrischen Rollenkonzept Morenos*. Paderborn
- Plessner, Helmuth (1982): *Mit anderen Augen*. Stuttgart
- Roth, Gerhard (2003): *Aus Sicht des Gehirns*. Frankfurt a. M.
- Schacht, Michael (2003): *Spontaneität und Begegnung*. München
- Schaller, Roger (2006): *Das große Rollenspiel-Buch*. Weinheim
- Schneider-Düker, Marianne (1989): Role as a unit of observation in psychodrama-research. *International Journal of Small Group Research* 5 (1), S. 119-130
- Stern, Daniel N. (2000): *Die Lebenserfahrung des Säuglings*. Stuttgart
- Storch, Maja; Cantieni, Benita; Hüther, Gerald und Tschacher, Wolfgang (2006): *Embodiment. Die Wechselwirkung von Körper und Psyche verstehen und nutzen*. Bern
- Von Ameln, Falko; Gerstmann, Ruth und Kramer, Josef (2004): *Psychodrama*. Heidelberg



**Christian Stadler**, 1961, Diplom-Psychologe, Psychologischer Psychotherapeut (TFP), Psychodrama-Therapeut (DFP / DAGG, IAGP), Supervisor (PSR), EMDR-Therapeut, Praxis in Dachau (Psychotherapie, Mediation, Supervision, Coaching); akkreditiert bei der bayerischen Psychotherapeutenkammer für Weiterbildung, Selbsterfahrung und Supervision und als Weiterbildungsleiter und Supervisor beim Moreno Institut Überlingen.



**Matthias Spörrle**, 1974, Dr. phil., Diplom-Psychologe, ist Professor für Statistik und Methodenlehre an der Fachhochschule für angewandtes Management in Erding und arbeitet als wissenschaftlicher Angestellter an der Ludwig-Maximilians-Universität in München in den Fachbereichen Allgemeine Psychologie II sowie Psychologische Methodenlehre und Informatik. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Emotionale Intelligenz, Kognitive Emotionstheorien sowie Fragebogendesign und Soziometrie.