

Rollenspiele zur Förderung langzeitarbeitsloser Personen

Inauguraldissertation
zur
Erlangung des Doktorgrades
der Humanwissenschaftlichen Fakultät
der Universität zu Köln
nach der Promotionsordnung vom 10.05.2010

vorgelegt von
Miriam Annika Lachnitt
aus Bergisch Gladbach

Februar 2022

Erstgutachter: Prof. Dr. Christian Rietz

Zweitgutachterin: Prof. Dr. Melanie Kuhn

Diese Dissertation wurde von der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln im Juli 2022 angenommen.

Danksagung

An dieser Stelle ist es mir ein besonderes Anliegen, Worte an die Menschen zu richten, die mich während der Verfassung meiner Dissertation auf verschiedenen Wegen unterstützten. Dazu zählt Herr Prof. Dr. Christian Rietz, dem ich für die Betreuung dieser Dissertation und für den angenehmen und konstruktiven Austausch danke, in welchem er mich mit seiner fachlichen Expertise unterstützte. Ebenfalls danke ich Frau Prof. Dr. Melanie Kuhn, die dazu bereit war, als Zweitgutachterin meine Dissertation zu betreuen und mir hilfreiche Ratschläge gab. Allen Interviewpartner*innen, insbesondere der ehemaligen Rollenspielgruppe, möchte ich meinen besonderen Dank aussprechen, da ohne sie meine Forschungsarbeit nicht möglich gewesen wäre. Ebenfalls danke ich meinen Eltern und Freunden, die während der gesamten Zeit immer für mich da waren und mir mit einem offenen Ohr zuhörten. Besonderer Dank gebührt dabei Sina, Lene und Lisa, die mich durch das Korrekturlesen meiner Arbeit unterstützten. Zuletzt möchte ich mich herzlich bei meinem lieben Ehemann Ibrahim bedanken, der mir in allen Phasen der Dissertation Halt gab, mir liebevoll und geduldig zur Seite stand und mich jederzeit darin bestärkte weiter zu machen.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	7
Zusammenfassung	8
1 Einleitung	9
2 Zur Situation und Unterstützung langzeitarbeitsloser Personen in Deutschland	11
2.1 Begriffsbestimmung	11
2.2 Verfestigte Langzeitarbeitslosigkeit trotz Neuorientierung der Arbeitsmarktpolitik	13
2.3 Die prekäre Situation langzeitarbeitsloser Personen	15
2.4 Die Grundsicherung für Arbeitssuchende zur Absicherung bei Arbeitslosigkeit	20
2.5 Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung – Beispiel „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“	23
3 Pen-&-Paper-Rollenspiele und ihre Anwendung im „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“	28
3.1 Was sind (Pen-&-Paper-)Rollenspiele?	28
3.1.1 Rollenspiele und ihre Anwendungsfelder	28
3.1.2 Pen-&-Paper-Rollenspiele	29
3.2 Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels im „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“	32
3.2.1 Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels als Maßnahmeangebot	32
3.2.2 Teilnehmende Beobachtungen	33
4 Aktueller Forschungsstand	36
4.1 (systematische) Literaturrecherchen	36
4.1.1 Recherchestrategie.....	36
4.1.2 Rechercheergebnisse	39
4.2 Darstellung des aktuellen Forschungsstandes	44
4.2.1 (Pen-&-Paper-)Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen	44
4.2.1.1 Tabellarische Übersicht.....	45
4.2.1.2 Analyse der Studieninhalte.....	50
4.2.2 Pen-&-Paper-Rollenspiele (zielgruppenunabhängig)	52
4.2.2.1 Tabellarische Übersicht.....	53
4.2.2.2 Analyse der Studieninhalte.....	68
5 Zwischenfazit und Herleitung der Forschungsfragen	74
6 Methoden	76
6.1 Untersuchungsdesign	76
6.2 Stichprobe.....	77
6.3 Expert*inneninterviews.....	78
6.3.1 Definition der Expert*innen	78
6.3.2 Erhebungsinstrumente.....	78

6.3.3	Expert*innenakquise.....	82
6.3.4	Datenerhebung.....	83
6.3.5	Transkription.....	83
6.4	Datenauswertung.....	84
6.4.1	Phase 1 bis 6: Entwicklung des Kategoriensystems	84
6.4.2	Tabellarische Darstellung des Kategoriensystems.....	87
6.4.3	Zwischenschritt: Fallbezogene thematische Fallzusammenfassungen.....	88
6.4.4	Phase 7: Kategorienbasierte Auswertung und weitergehende Analysen.....	88
7	Ergebnisse	95
7.1	Expert*innen	95
7.2	Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“	98
7.2.1	Struktur und Verteilung	98
7.2.2	Kategorienbasierte Auswertung.....	100
7.2.3	Weitergehende Analysen.....	109
7.3	Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“	115
7.3.1	Struktur und Verteilung	116
7.3.2	Kategorienbasierte Auswertung.....	117
7.3.3	Weitergehende Analysen.....	127
7.4	Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“	129
7.4.1	Struktur und Verteilung	129
7.4.2	Kategorienbasierte Auswertung.....	132
7.4.3	Weitergehende Analysen.....	155
7.5	Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“	161
7.5.1	Struktur und Verteilung	161
7.5.2	Kategorienbasierte Auswertung.....	162
7.5.3	Weitergehende Analysen.....	176
7.6	Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“.....	179
7.6.1	Struktur und Verteilung	180
7.6.2	Kategorienbasierte Auswertung.....	183
7.6.3	Weitergehende Analysen.....	191
8	Diskussion	198
8.1	Förderung Teilnehmende	198
8.2	Berufliche Eingliederung	210
8.3	Fördern und Fordern	217
8.4	Einführung in andere Kontexte	224
8.5	Limitationen.....	232

9 Fazit & Ausblick	236
Literaturverzeichnis	240
Abbildungsverzeichnis	245
Tabellenverzeichnis	247
Anhang	250
Anhang A: Screenshots der systematischen Literaturrecherchen	250
Anhang B: Unterlagen der Interviews.....	256
Datenschutzvereinbarung.....	256
Interviewleitfäden	257
Interviewprotokoll	265
Anhang C: Tabellarische Übersichten zu den interviewten Expert*innen	266
Anhang D: Interviewtranskripte	268
Interview JC1	268
Interview JC2	273
Interview JC3	280
Interview JC4	286
Interview JC5	292
Interview MAT1	297
Interview MAT2	302
Interview MAT3	308
Interview MAT4	318
Interview MAT5	325
Interview MAT6	341
Interview SL	356
Interview TN1	361
Interview TN2.....	367
Interview TN3.....	377
Interview TN5	384
Interview TN6.....	398
Interview TN7	405
Interview TN8.....	411
Interview TN9	420
Anhang E: Kategoriensystem.....	434
Anhang F: Codebuch – Kategorien und Definitionen.....	436

Abstract

Supporting the 'Long-term Unemployed' through Role-playing Games

Aim: The purpose of this study is to explore the offer of a Pen-&Paper-Role-Playing-Game (P&P-RPG) for long-term unemployed people in the 'Förderzentrum für Langzeitarbeitslose', a German active labour market programme that has a holistic orientation. The study should help to answer how long-term unemployed people are supported by the P&P-RPG, what it may contribute to occupational integration, whether it is an appropriate approach in the context of the principle 'Fördern und Fordern' (demanding and supporting) of active labour market policy and what aspects of the offer are relevant for its transferral into other programmes.

Background: The (re)integration into the labour market of long-term unemployed people with multiple barriers is difficult. These people are supported by active labour market programmes with holistic orientation to promote them in their personal lives and to realise their occupational (re)integration. The P&P-RPG 'Dungeons & Dragon' is offered in one such programme. Long-term unemployed people can participate voluntarily once a week. Several studies have identified the positive effects of P&P-RPGs for their players but have not yet been researched in comparable contexts.

Methods: The object of the research is explored by qualitative expert interviews with 20 stakeholders who are directly involved in the programme 'Förderzentrum für Langzeitarbeitslose'. The interviews are evaluated through content-structuring qualitative content analysis.

Results: P&P-RPG activities can support long-term unemployed people in different ways. Some aspects seem to benefit players of P&P-RPGs generally, while others appear to benefit long-term unemployed people in particular, who are far from (re)integrating into the labour market. Furthermore, it can support and stabilize the process of introduction to the labour market. Its transferral seems to be expedient particularly in programmes comparable to the 'Förderzentrum für Langzeitarbeitslose'. Its appropriateness in the context of the principle 'Fördern und Fordern' is evident as supporting individuals in their personal lives. However, the appropriateness remains questionable if long-term unemployed people shall be integrated into work as quickly as possible.

Conclusion: The study closes an important research gap in the field. Offering a P&P-RPG has benefits for supporting long-term unemployed people in active labour market programmes with holistic orientation. Further, it can be understood as a positive example of offers for long-term unemployed people that are oriented towards the support of the target group and its heterogeneity. Further research could be used to deepen the results of this study.

Zusammenfassung

Ziel: Ziel der Studie ist die explorative Erkundung des Angebots eines Pen-&-Paper-Rollenspiels (P&P-RPG) im Rahmen des „Förderzentrums für Langzeitarbeitslose“, einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung für langzeitarbeitslose Personen innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems in Deutschland. Es soll beantwortet werden, wie das P&P-RPG die langzeitarbeitslosen Personen fördert, was es zu dem übergeordneten (Maßnahme-)Ziel der beruflichen Eingliederung beitragen kann, ob es als ein angemessenes Maßnahmeangebot vor dem Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“ wahrgenommen wird, sowie welche Aspekte bei dessen Übertragung in andere Maßnahmekontexte relevant sind.

Hintergrund: Der berufliche (Wieder-)Einstieg von langzeitarbeitslosen Personen mit multiplen Vermittlungshemmnissen ist erschwert. Daher werden sie über arbeitsmarktpolitische Instrumente mit ganzheitlicher Ausrichtung wie dem Förderzentrum in ihren individuellen Problemlagen unterstützt, um eine berufliche Integration perspektivisch zu realisieren. Im Rahmen des Förderzentrums wird das P&P-RPG „Dungeons & Dragons“ einmal wöchentlich auf freiwilliger Basis für Teilnehmende angeboten. Verschiedene Untersuchungen zeigen, dass P&P-RPGs aufgrund ihrer Spielform Spielende hinsichtlich unterschiedlicher Aspekte fördern können. Allerdings wurden sie bisher in keinem vergleichbaren Kontext untersucht.

Methode: Zur Exploration des Forschungsgegenstandes werden 20 qualitative Expert*inneninterviews mit direkt involvierten Akteur*innen des Förderzentrums durchgeführt. Die Interviewtranskripte werden mittels inhaltlich strukturierender qualitativer Inhaltsanalyse ausgewertet.

Ergebnisse: Es können verschiedene Förderaspekte des P&P-RPGs herausgestellt werden. Ein Teil dieser Aspekte scheint zielgruppenunabhängig, ein anderer insbesondere im Kontext des arbeitsmarktpolitischen Systems und für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser integrationsferner Personen vorzuliegen. Des Weiteren kann es den Prozess der Heranführung an den Arbeitsmarkt der Zielgruppe im Rahmen des Förderzentrums auf verschiedenen Ebenen stabilisieren und unterstützen. Die Übertragbarkeit des Angebots scheint insbesondere in vergleichbare Maßnahmekontexte zielführend. Die Angemessenheit vor dem Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“ aus Perspektive der direkt involvierten Akteur*innen ist auf individueller Ebene zur Förderung Einzelner gegeben, aus Perspektive der möglichst zeitnahen Vermittlung in eine berufliche Tätigkeit jedoch fraglich.

Schlussfolgerung: Die Forschungsarbeit schließt eine Forschungslücke. Das Angebot des P&P-RPGs kann einen positiven Beitrag zur Förderung der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen im Rahmen einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung leisten. Ferner stellt es ein Positivbeispiel für ergänzende Maßnahmeangebote dar, die an der Förderung der Zielgruppe und an ihrer Heterogenität orientiert sind. Durch weitergehende Forschungen könnte dessen Potential vertiefend untersucht werden.

1 Einleitung

Erwerbsfähige arbeitslose bzw. langzeitarbeitslose Personen werden im arbeitsmarktpolitischen System in Deutschland, sofern sie hilfebedürftig sind und keinen Anspruch (mehr) auf Arbeitslosengeld I haben, über die Grundsicherung für Arbeitssuchende abgesichert. Gemäß dem Grundsatz des „Fördern und Fordern“ im Sozialgesetzbuch (SGB) Zweites Buch (II) - Grundsicherung für Arbeitssuchende erhalten sie zum einen Leistungen, um ihren Lebensunterhalt zu decken (Arbeitslosengeld II). Zum anderen sind sie dazu verpflichtet ihre Hilfebedürftigkeit und den damit einhergehenden Leistungsbezug schnellstmöglich zu beenden und dafür ihre Arbeitskraft aufzuwenden. Seit der Umstellung des arbeitsmarktpolitischen Systems im Jahr 2005 und der damit einhergehenden Einführung neuartiger arbeitsmarktpolitischer Instrumente konnte die Anzahl arbeitsloser Personen in Deutschland zwar insgesamt reduziert werden. Allerdings ist eine Verfestigung der Arbeitslosigkeit festzuhalten. Die Anzahl der Personen, die per Definition „langzeitarbeitslos“ sind und deren beruflicher (Wieder-)Einstieg aufgrund andauernder Arbeitslosigkeit und vermittlungshemmender Merkmale erschwert ist, stagniert (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 8ff.; Statistik der Bundesagentur für Arbeit, 2021). Diese Zielgruppe hat nicht nur mit dem erschwerten (Wieder-)Einstieg in eine Tätigkeit zu kämpfen. Verschiedene Untersuchungen zeigen, dass eine andauernde Arbeitslosigkeit weitreichende negative Folgen für Einzelne haben kann, wie beispielsweise die Verschlechterung der gesundheitlichen Situation, Überschuldung und (psycho-)soziale Folgen, wie eine fatalistische Einstellung, gesellschaftlicher Rückzug und soziale Stigmatisierung aufgrund des Leistungsbezugs (vgl. u.a. Bäcker et al. 2010, Robert Koch Institut 2015).

Zur Unterstützung dieser Zielgruppe werden arbeitsmarktpolitische Instrumente mit ganzheitlicher Ausrichtung eingesetzt, in denen Personen in ihrer individuellen Lebenslage unterstützt werden, um eine perspektivische (Wieder-)Eingliederung in Arbeit zu ermöglichen. Ein Beispiel ist das „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“ (kurz „Förderzentrum“), eine Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung von i.d.R. integrationsfernen langzeitarbeitslosen Personen im Bezug der Grundsicherung für Arbeitssuchende. Im Förderzentrum können sich Teilnehmende in verschiedenen berufsbezogenen Praxisfeldern erproben und werden dabei sozialpädagogisch begleitet, um sich berufliche Perspektiven zu erarbeiten und ihre Lebenssituation zu verbessern. Im Rahmen des Förderzentrums wird das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ eingeführt, an welchem sie einmal wöchentlich auf freiwilliger Basis teilnehmen können. Dieses Angebot unterscheidet sich maßgeblich von anderen Aktivitäten innerhalb der Maßnahme, da es weder auf die Arbeitsintegration bezogen ist, noch direkten lebenspraktischen Bezug hat. Im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten handelt es sich um ein Angebot, in welchem Teilnehmende kreativ werden, in unbefangenen Rahmen zusammenkommen und vordergründig Spaß haben können. Aufgrund positiver Resonanz und Entwicklungen von Teilnehmenden wird das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Rahmen des Förderzentrums innerhalb der vorliegenden Forschungsarbeit empirisch untersucht. Die Forschungsfragen (F) zur Exploration des Forschungsgegenstandes lauten:

F1: Wie fördert das Pen-&-Paper-Rollenspiel Teilnehmende des Förderzentrums?

F2: Was kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel zu dem übergeordneten (Maßnahme-)Ziel der beruflichen Eingliederung beitragen?

F3: Handelt es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel um ein angemessenes Maßnahmeangebot vor dem Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“?

F4: Welche Aspekte sollten bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmekontexte des arbeitsmarktpolitischen Systems berücksichtigt werden?

Zur Beantwortung der Forschungsfragen werden zunächst im theoretischen Hintergrund alle relevanten Aspekte beleuchtet, die zum Verständnis des Forschungsanliegens vonnöten sind. Im zweiten Kapitel wird dafür zunächst der Begriff der „(Langzeit-)Arbeitslosigkeit“ definiert und die Entwicklung und Ausrichtung des arbeitsmarktpolitischen Systems in Deutschland in Zusammenhang mit der verfestigten Langzeitarbeitslosigkeit dargestellt. Außerdem werden mögliche (psycho-)soziale, finanzielle und gesundheitliche Folgen andauernder Arbeitslosigkeit thematisiert und die Absicherung langzeitarbeitsloser Personen im Rahmen des Arbeitslosengeld II einschließlich der Nutzung arbeitsmarktpolitischer Instrumente erläutert. Darüber hinaus wird in diesem Kapitel das Förderzentrum für Langzeitarbeitslose als Beispiel für eine Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung beschrieben. Folgend dient das dritte Kapitel der Veranschaulichung von (Pen-&-Paper-)Rollenspielen und ihrer potentiellen Einsatzfelder. Hier werden außerdem die Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ im Rahmen des Förderzentrums und durchgeführte Beobachtungen, welche der späteren Interviewleitfadenerstellung dienen, dargestellt.

Um bisherige Forschungsergebnisse und relevante Erkenntnisse zum Forschungsgegenstand zu erfassen, werden (systematische) Literaturrecherchen durchgeführt, deren Darstellung einschließlich systematischer Analysen und tabellarischer Auflistungen relevanter Quellen im vierten Kapitel erfolgt. Die wichtigsten Erkenntnisse des theoretischen Hintergrunds und der (systematischen) Literaturrecherchen werden darauffolgend im fünften Kapitel zusammengefasst und anhand dessen die benannten Forschungsfragen hergeleitet. Anschließend wird im sechsten Kapitel die empirische Vorgehensweise zur Beantwortung der Forschungsfragen erläutert, die unter anderem die Durchführung der Expert*inneninterviews und Auswertung des erhobenen Materials mittels inhaltlich strukturierender qualitativer Inhaltsanalyse umfasst. Im siebten Kapitel folgt die Darstellung der Ergebnisse anhand der im Rahmen der Auswertung entwickelten Hauptkategorien zur Kategorisierung der Interviewinhalte. Diese Ergebnisse werden im achten Kapitel zur Beantwortung der Forschungsfragen diskutiert, sowie Limitationen der vorliegenden Forschungsarbeit aufgezeigt. Letztlich erfolgt im Fazit ein Resümee, in welches potentielle zukünftige Forschungsansätze einbezogen werden.

2 Zur Situation und Unterstützung langzeitarbeitsloser Personen in Deutschland

Das folgende Kapitel dient dem Verständnis der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen und deren Unterstützung innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems in Deutschland. Dafür erfolgt zunächst eine Begriffsbestimmung von „(Langzeit-)Arbeitslosigkeit“. Anschließend wird deren Entwicklung einschließlich ihrer zentralen Veränderungen seit der Umstellung der Arbeitsmarktpolitik dargestellt. Das darauffolgende Unterkapitel beschäftigt sich mit der prekären Situation langzeitarbeitsloser Personen, die mit zunehmender Arbeitslosigkeitsdauer zum einen Schwierigkeiten bei ihrem (Wieder-)Einstieg in eine berufliche Tätigkeit haben können. Zum anderen können sie zusätzlich an weiteren gesundheitlichen, finanziellen und (psycho-)sozialen Folgen der Arbeitslosigkeit leiden. Diese Zielgruppe wird in Deutschland über die Grundsicherung für Arbeitssuchende unterstützt, die sowohl finanzielle Leistungen zur Sicherung des Lebensunterhalts, als auch weitere Leistungen zur (Wieder-)Eingliederung in Arbeit vorhält und im darauffolgenden Unterkapitel erläutert wird. Dazu zählt auch die Nutzung arbeitsmarktpolitischer Instrumente, wie Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung. Ein Beispiel ist das „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“, welches im letzten Unterkapitel dargestellt wird.

2.1 Begriffsbestimmung

Für das Verständnis der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen ist zunächst relevant, was unter der Zuschreibung „arbeitslos“ verstanden wird, insbesondere in der Abgrenzung zu „erwerbslos“. Diese Begriffe werden im täglichen Sprachgebrauch teils synonym verwendet. Jedoch ist bei der Gegenüberstellung der Arbeitslosen- und Erwerbslosenzahlen bzw. -quoten desselben Monats auffällig, dass sich die Angaben unterscheiden. Beispielsweise gibt es im aktuellen Vergleichsmonat November 2021 [Stand: 27.01.2022] der Statistik der Bundesagentur für Arbeit ca. 2,3 Millionen arbeitslose Personen in Deutschland. Die Arbeitslosenquote beträgt 5,1 Prozent. Im Vergleich dazu gelten ca. 1,3 Millionen Personen als „erwerbslos“ und die Erwerbslosenquote liegt bei 3 Prozent (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2022, 22). Dies hängt mit den unterschiedlichen Definitionen von „Arbeitslosigkeit“ und „Erwerbslosigkeit“ und den damit verbundenen Datengrundlagen der Angaben zusammen.

Der Begriff „Erwerbslosigkeit“ wird von der International Labour Organisation (ILO) definiert. Im Rahmen des Mikrozensus wird jährlich ein Prozent aller Haushalte in Deutschland verpflichtend zu bevölkerungs- und erwerbsstatistischen Daten befragt. Im Rahmen dessen wird die Arbeitskräfteerhebung vorgenommen, deren Daten für die Berechnung der Erwerbslosenquote genutzt und vom Statistischen Bundesamt veröffentlicht werden. Die Definition von „Erwerbslosigkeit“ gemäß der ILO ist EU-weit normiert. Demnach handelt es sich bei der Erwerbslosenquote nach dem ILO-Erwerbsstatuskonzept um eine ökonomische Perspektive auf ausgeübte bzw. nicht-ausgeübte Beschäftigungen, die aufgrund eines einheitlichen Konzepts internationale Vergleiche ermöglicht (Sell & Becher 2020; Statistik der Bundesagentur für Arbeit o.J.).

Im Vergleich dazu handelt es sich bei der Definition von „Arbeitslosigkeit“ nach der Bundesagentur für Arbeit (BA), einer selbstverwalteten Bundesbehörde, um eine sozialpolitische Perspektive auf die Beschäftigung von Personen in Deutschland, da sie über

die gesetzlichen Grundlagen der aktivierenden Arbeitsmarktpolitik im Sozialgesetzbuch (SGB) Drittes Buch (III) - Arbeitsförderung definiert ist (vgl. §§ 16, 138 SGB III). Die Statistiken der BA beruhen auf den Daten, die sie durch die Arbeitslosmeldungen in Deutschland gesammelt hat und sind daher nicht international vergleichbar (Sell & Becher 2020; Statistik der Bundesagentur für Arbeit o.J.). Die Hauptaspekte der Definitionen und ihre Unterschiede sind Tabelle 1 zu entnehmen.

Tabelle 1: Arbeitslosigkeit und Erwerbslosigkeit im Vergleich. Verschiedene Aspekte der jeweiligen Definitionen werden zum Vergleich gegenübergestellt

Vergleichs- aspekte	Arbeitslosigkeit	Erwerbslosigkeit
Perspektive	sozialpolitisch	ökonomisch
Definition	<p>„Arbeitslose“ Person:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ im Alter von 15 Jahren bis zur flexiblen Altersgrenze ○ Bei der BA „arbeitslos“ gemeldet ○ Geht keiner sozialversicherungspflichtigen Beschäftigung nach (ein Minijob beendet die Arbeitslosigkeit demnach nicht) ○ Aktive Arbeitssuche und jederzeit verfügbar für Vermittlungen der BA, d.h. es ist jederzeit eine Beschäftigungsaufnahme möglich <p>„Langzeitarbeitslose“ Person:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Zwölf Monate oder länger „arbeitslos“ 	<p>„Erwerbslose“ Person:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ im Alter zwischen 15 und 74 Jahren ○ geht derzeit keiner oder einer maximal einstündigen Beschäftigung pro Woche nach ○ Aktive Arbeitssuche (hat eigenständig innerhalb der letzten vier Wochen nach Arbeit gesucht) ○ Beschäftigungsaufnahme innerhalb von zwei Wochen möglich <p>„Langzeiterwerbslose“ Person:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Zwölf Monate oder länger „erwerbslos“
Definitions- grundlage	Gesetzliche Definition gemäß § 16 u. § 138 SGB III	ILO-Erwerbsstatuskonzept
Veröffentlichte Statistiken	Bundesagentur für Arbeit	Statistisches Bundesamt
Datengrundlage	Arbeitslosmeldungen bei der BA	Arbeitskräfteerhebung im Rahmen des jährlichen Mikrozensus
Vergleichbarkeit	Innerhalb von Deutschland	International (EU-weit)

Quelle: eigene Darstellung.

Wie in Tabelle 1 ersichtlich wird, liegt der Hauptunterschied in den Definitionen abgesehen von unterschiedlichen Datengrundlagen und der Arbeitslosmeldung bei der BA in der Ausübung einer Tätigkeit, welche bei „erwerbslosen“ Menschen nicht mehr als eine Stunde pro Woche umfassen darf, um weiterhin als „erwerbslos“ zu gelten, wohingegen „arbeitslose“ Menschen eine nicht-sozialversicherungspflichtige Tätigkeit, einen sogenannten „Minijob“, ausüben können. Folglich können „arbeitslose“ bzw. „langzeitarbeitslose“ Personen gleichzeitig „erwerbslos“ oder „langzeiterwerbslos“ sein. Jedoch könnten sie auch einem nicht-sozialversicherungspflichtigen Minijob nachgehen, womit sie nicht mehr als „erwerbslos“ oder „langzeiterwerbslos“ gälten. Eine „erwerbslose“ Person muss nicht gleichzeitig bei der BA arbeitslos gemeldet sein. Allerdings ist die Arbeitslosmeldung Voraussetzung für den Bezug von Leistungen der Arbeitslosenhilfe in Deutschland (vgl. Kapitel 2.4). In der vorliegenden Arbeit werden die Begrifflichkeiten „Arbeitslosigkeit“ bzw. „Langzeitarbeitslosigkeit“ genutzt, da

das Forschungsinteresse mit dem arbeitsmarktpolitischen System in Deutschland zusammenhängt.

2.2 Verfestigte Langzeitarbeitslosigkeit trotz Neuorientierung der Arbeitsmarktpolitik

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts stellte die Arbeitslosigkeit in Deutschland, die sich im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts als Folge mehrerer Rezessionen, beispielsweise ausgelöst durch die Ölpreiskrise und die Wiedervereinigung Deutschlands, verfestigt hatte („Sockelarbeitslosigkeit“), eine besondere gesellschaftliche Herausforderung dar (Booth 2010, 4ff.; Promberger 2005, 66). Die Zahl der arbeitslosen Personen in Deutschland lag im Jahr 2000 bei ca. 3,9 Millionen, ungefähr 9,6 Prozent aller zivilen Erwerbspersonen und war somit seit 1991 um 1,9 Prozent gestiegen (Bundeszentrale für politische Bildung 2021). Davon waren 1,5 Millionen Personen langzeitarbeitslos gemeldet, folglich ca. 37,4 Prozent der arbeitslosen Personen (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 6).

Der Fokus der Politik wurde infolgedessen auf den Abbau der Arbeitslosigkeit gelegt. So verfolgte der damalige Bundeskanzler Gerhard Schröder im Rahmen seines arbeitsmarktpolitischen Programms das Ziel, die Arbeitslosigkeit in Deutschland zu reduzieren. Daher wurde 2001 das Job-AQTIV-Gesetz mit dem Ziel der schnelleren Vermittlung von Arbeitslosen in eine berufliche Tätigkeit durch eine Verbesserung des Service der Bundesanstalt für Arbeit eingeführt. Das in dem Gesetz verankerte Paradigma des „Fördern und Fordern“ kann als Grundlage der späteren Umorientierung der Arbeitsmarktpolitik durch die Hartz-Reform verstanden werden, auch wenn es in diesem Zeitraum lediglich selten angewandt wurde (Hegelich et al. 2011, 34ff.; Mohr 2012, 62).

Der Anfang 2002 in die Öffentlichkeit geratene „Vermittlungsskandal“ der damaligen Bundesanstalt für Arbeit, in welchem herausgestellt wurde, dass Vermittlungsergebnisse aufgrund einer Falschzuordnung von knapp sieben Prozent der verbuchten Vermittlungen beschönigt worden waren (Mohr 2012, 62; Lamping 2006, 237; Nullmeier 2008, 151), hatte zur Folge, dass das *„Vertrauen in die Bundesanstalt für Arbeit [ist] durch die aufgedeckten Fehler bei ihren Arbeitsvermittlungen schwer beschädigt“* war (Kommission für moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt 2002, 11). Dieses Ereignis zum Anlass nehmend und vor dem Hintergrund des öffentlichen Drucks durch die bevorstehenden Bundestagswahlen, setzte die Bundesregierung umgehend die Kommission „Moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt“ ein, mit dem Auftrag Vorschläge für eine Arbeitsmarktreform zu entwickeln. Bereits im August 2002, fünf Monate nach ihrem Einsetzen, legte die 15-köpfige Kommission unter Leitung des VW-Arbeitsdirektors Peter Hartz ein Konzept vor, in dem sie Empfehlungen für eine umfassende Arbeitsmarktreform unterbreitete (Lamping 2006, 237; Mohr 2012, 62).

Die Leitidee der Kommission war *„Eigenaktivitäten auslösen – Sicherheit einlösen“* (Kommission für moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt 2002, 19), was den Umbau zu einer aktivierenden Arbeitsmarktpolitik bedeutete. Arbeitslose sollten durch die Befähigung zur Eigeninitiative durch staatliche Leistungen ganz im Sinne des primären Ziels der Integration in Erwerbsarbeit agieren können und gleichzeitig dazu verpflichtet sein (Kommission für moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt 2002, 19). So schrieb die Kommission:

„Fördern und Fordern‘ entspricht der Erwartungshaltung des Versicherers an den Versicherten, den materiellen und nichtmateriellen Leistungen des Arbeitsamtes im Sinne der Schadensminderungspflicht durch ein angemessenes, zielführendes Verhalten zu begegnen.“ (Kommission für moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt 2002, 45).

Zentrale Bestandteile des Berichts gingen darauf in die Agenda 2010 ein und wurden im Zeitraum von 2003 bis 2005 im Rahmen der vier „Gesetze für Moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt“ nach und nach umgesetzt. Heute sind sie primär unter dem Begriff der „Hartz-Gesetze I bis IV“ bekannt. Kern der Arbeitsmarktreform durch die Umsetzung der Hartz-Gesetze war, wie von der Kommission vorgeschlagen, die Umstellung zu einer aktivierenden Arbeitsmarktpolitik. „Aktivierung“ bedeutet in dem Zusammenhang, dass die Eigenverantwortlichkeit Einzelner in den Fokus genommen wird (Hegelich et al. 2011, 34). (Langzeit-)arbeitslose Menschen sollen „aktiviert“ werden, damit sie das übergeordnete Ziel, einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nachzugehen und unabhängig von staatlichen Transferleistungen zu leben, erreichen. Eine genaue begriffliche Definition von „Aktivierung“ liegt im Gesetzestext allerdings nicht vor. Marquardsen (2007) definiert den Begriff im Kontext der aktivierenden Arbeitsmarktpolitik anhand seiner Analysen wie folgt:

„Durch die aktivierende Arbeitsmarktpolitik wird das individuelle Verhalten der Arbeitslosen zum Bezugspunkt der arbeitsmarktpolitischen Intervention. Aktivierung bedeutet, durch geeignete Verhaltensanreize unerwünschtes Verhalten zu verhindern und erwünschtes Verhalten herzustellen.“ (Marquardsen 2007, 263).

Zusammengefasst wurden im Rahmen der Umstellung zur aktivierenden Arbeitsmarktpolitik neuartige arbeitsmarktpolitische Instrumente eingeführt, die Bundesanstalt für Arbeit umstrukturiert und umbenannt in „Bundesagentur für Arbeit“, die Arbeitslosen- und Sozialhilfe zusammengelegt und eine Anlaufstelle für Arbeitssuchende und Leistungsbeziehende, die Arbeitsgemeinschaften (ARGE) bzw. „Job-Center“, heutzutage „Jobcenter“, eingeführt (Knuth 2012, 71; Hassel & Schiller 2010, 30). Die Zusammenlegung der Arbeitslosenhilfe und Sozialhilfe zur „Grundsicherung für Arbeitssuchende“, welche im Rahmen des vierten Gesetzes für moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt erfolgte, sollte durch die Zusammenlegung zweier nebeneinander herlaufender Systeme mit einer ähnlichen Zielgruppe Transparenz schaffen (Bäcker et al. 2010, 336ff.). Heute ist die Grundsicherung für Arbeitssuchende allgemein unter dem Begriff „Arbeitslosengeld II“ (kurz „ALG II“) oder umgangssprachlich „Hartz 4“ bekannt und im SGB II gesetzlich verankert.

Durch die arbeitsmarktpolitische Umorientierung und der damit einhergehenden Neudefinition der Zielgruppe stieg die Zahl der arbeitslosen Personen im Jahr 2005 schlagartig auf einen Rekordstand von ca. 4,9 Millionen arbeitslose bzw. 1,9 Millionen langzeitarbeitslose Personen an (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 6). In den Jahren nach der Umstrukturierung, der Zusammenlegung von Arbeitslosen- und Sozialhilfe und der damit verbundenen Höchstzahl von arbeitslosen Personen konnten die Arbeitslosigkeit und Langzeitarbeitslosigkeit merklich verringert werden. Auslöser hierfür waren mitunter die Nutzung verschiedener arbeitsmarktpolitischer Instrumente und Programme zur Reduzierung der Arbeitslosigkeit und der allgemeine wirtschaftliche Aufschwung seit 2005 (Booth 2010, 7f.). Die Arbeitslosigkeit insgesamt sank, mit Ausnahme von 2009 in Zusammenhang mit der Finanz- und Wirtschaftskrise, bis 2019 stetig. Im Jahr 2019 waren lediglich noch 2,3 Millionen Menschen arbeitslos gemeldet (Bundeszentrale für politische Bildung 2021). Hinsichtlich der Langzeitarbeitslosigkeit ist zu vermerken, dass diese im Zeitraum von 2009 bis 2016 bei etwa

1 Million langzeitarbeitsloser Personen stagnierte. Dann konnte sie allerdings von 2016 bis 2019 auf 730.000 langzeitarbeitslose Menschen reduziert werden, vorrangig, da das Risiko langzeitarbeitslos zu werden durch die Nutzung arbeitsmarktpolitischer Instrumente abnahm (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2019, 7; Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 6f.).

Allerdings ist bei der Analyse der Arbeitslosigkeitszahlen ebenfalls die jeweilige Arbeitslosigkeitsdauer relevant, da diese innerhalb einer Volkswirtschaft die Verfestigung von Arbeitslosigkeit aufzeigt. Aus volkswirtschaftlicher Perspektive hat andauernde Arbeitslosigkeit die Entwertung von Humankapital und Bildungsinvestitionen zur Folge und zusätzlich persönliche Nachteile für die langfristig arbeitssuchenden Menschen wie sozialen Abstieg und Verarmung (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 6). Dahingehend ist seit 2010 ein Rückgang der „marktnäheren“ langzeitarbeitslosen Personen, die ein bis unter zwei Jahre langzeitarbeitslos sind, zu verzeichnen. Im Jahr 2019 sind von 730.000 langzeitarbeitslosen Personen 187.000 Personen, ca. 25 Prozent (eigene Berechnung), bereits vier Jahre oder länger langzeitarbeitslos (Statistik der Bundesagentur für Arbeit 2021, 6). Die Bundesagentur für Arbeit Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung (2019) spricht dahingehend von einer „Verhärtung“ der Langzeitarbeitslosigkeit, die sie zum einen in der Fokussierung arbeitsmarktpolitischer Instrumente auf die Vermeidung des Übergangs in Langzeitarbeitslosigkeit und zum anderen in einer positiven Arbeitsmarktentwicklung, von der langzeitarbeitslose Menschen mit kürzerer Arbeitslosigkeitsdauer profitieren, begründet (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2019, 7).

Diese Situation hat sich nunmehr durch die Corona-Pandemie ab März 2020 verschärft. Zunächst stieg aufgrund zunehmender Arbeitslosigkeit im Pandemieverlauf die Anzahl der kurzzeitig arbeitssuchenden Personen an, weswegen der prozentuale Anteil langzeitarbeitsloser Personen abnahm. Jedoch wurden im weiteren Verlauf der Pandemie viele kurzzeitig arbeitssuchende Personen „langzeitarbeitslos“, weswegen diese Gruppe nun deutlich gewachsen ist (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2022, 49f.). Im Jahresdurchschnitt 2021 liegt der Anteil langzeitarbeitsloser Personen in Deutschland mit 1,03 Millionen von 2,6 Millionen arbeitslosen Menschen bei ca. 39,3 Prozent. Zwar ist der relative Anteil langzeitarbeitsloser Personen mit einer Bezugsdauer von vier oder mehr Jahren mit Zunahme der kurzzeitig langzeitarbeitslosen Personen auf ca. 19 Prozent (eigene Berechnung) gesunken. Absolut gesehen liegt dieser Anteil allerdings bei 193.000 Menschen, womit die Anzahl seit 2019 – vor der Corona-Pandemie – leicht gestiegen ist (Statistik der Bundesagentur für Arbeit 2021, 4 ff.).

Folglich kann festgehalten werden, dass sowohl die Arbeitslosigkeit, als auch Langzeitarbeitslosigkeit in Deutschland insgesamt seit der Umstellung der Arbeitsmarktpolitik reduziert werden konnten. Jedoch ist eine Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit zu verzeichnen, da die Anzahl längerfristig langzeitarbeitsloser Personen stagniert.

2.3 Die prekäre Situation langzeitarbeitsloser Personen

Längerfristige Arbeitslosigkeit ist nicht nur aus volkswirtschaftlicher Perspektive problematisch. Für Einzelne kann dies bedeuten, dass sie kaum noch Chancen haben, eine berufliche Eingliederung zu erreichen, sich ggf. mit multiplen Problemlagen auseinandersetzen bzw. zurechtfinden müssen und womöglich an individuellen Folgen andauernder Arbeitslosigkeit leiden.

Zunächst ist festzuhalten, dass einige arbeitslose Personen ein besonders hohes Risiko haben, langzeitarbeitslos zu werden und zu bleiben. Dies kann zum einen von externen Faktoren abhängen, aufgrund derer eine Stellenaufnahme erschwert wird. Dazu zählen infrastrukturelle Hindernisse und die Arbeitsmarktlage der Region, in welcher die Person lebt. Hinsichtlich der Arbeitsmarktlage ist beispielsweise die Arbeitsmarktanspannung relevant, also die Relation von offenen Stellen zu arbeitslosen Personen und welche offenen Stellen vorhanden sind. Zu der Infrastruktur, von welcher arbeitssuchende Personen abhängig sein können, gehören unter anderem die Betreuungsmöglichkeiten von Kindern oder Pflegebedürftigen vor Ort (Klingert & Lenhart 2017, 14ff.). Zum anderen können interne Faktoren der Person, sogenannte vermittlungshemmende Merkmale bzw. Vermittlungshemmnisse, für die Eingliederung in eine Tätigkeit relevant sein. Darunter werden Merkmale verstanden, die das Risiko arbeitsloser Personen, langzeitarbeitslos zu werden bzw. zu bleiben, erhöhen und folglich bei bestehender (Langzeit-)Arbeitslosigkeit eine berufliche (Wieder-)Eingliederung in den Arbeitsmarkt erschweren können. Neben einer andauernden Arbeitslosigkeit und damit einhergehendem Langzeitleistungsbezug zählen dazu unter anderem eine geringe berufliche Qualifikation, ein fortgeschrittenes Alter, Schulden, gesundheitliche Einschränkungen, sprachliche Barrieren, sowie der Status alleinerziehend zu sein (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 9ff.; Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. 2018, 6f.). Diese Merkmale spiegeln sich teilweise in der Struktur der Langzeitarbeitslosigkeit wider. So sind im aktuellen Berichtsmonat [Stand: 27.01.2022] der Statistik der Bundesagentur für Arbeit, Dezember 2021, insgesamt 28,9 Prozent der langzeitarbeitslosen Menschen über 55 Jahre alt, 59,9 Prozent haben keinen Berufsabschluss und 53,2 Prozent sind seit zwei oder mehr Jahren langzeitarbeitslos (Statistik der Bundesagentur für Arbeit 2021, 1). Jedoch können auch weitere individuelle Problemlagen einer Person vorliegen, die sich auf die psychische Verfassung auswirken können (Bäcker et al. 2010, 511f.). In der Praxis wird dahingehend zwischen „harten“, sprich eindeutig erkennbaren bzw. messbaren Vermittlungshemmnissen wie einer geringen Qualifizierung, einem fortgeschrittenen Alter oder einer Schuldenproblematik, und „weichen“ Problemlagen bzw. Vermittlungshemmnissen „sozialer Art“, die nicht offensichtlich bzw. auf den ersten Blick erkennbar sind und „in der Person liegen“, unterschieden. Dazu zählen beispielsweise eine fatalistische Einstellung, eine geringe Motivation und Frustrationen hinsichtlich der Aufnahme einer Tätigkeit und der Verlust von beruflichen Schlüsselkompetenzen, die ebenfalls einen maßgeblichen Einfluss auf die berufliche Integration haben können.

Besonders problematisch ist, wenn eine Person gleich mehrere vermittlungshemmende Merkmale aufweist. Verschiedene Untersuchungen zeigen, dass aufgrund der Kumulation von Vermittlungshemmnissen die Wahrscheinlichkeit eines beruflichen (Wieder-)Einstiegs für langzeitarbeitslose Personen mit jedem weiteren Vermittlungshemmnis, welches sie aufweisen, nahezu halbiert wird. Diese Untersuchungen beziehen sich allerdings auf die „harten“ Vermittlungshemmnisse (Achatz & Trappmann 2011, 31f.; Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 12; Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. 2018, 9f.). Wenn eine Person kein Vermittlungshemmnis aufweist, liegt die Wahrscheinlichkeit nach einem Jahr Arbeitslosigkeit eine bedarfsdeckende Stelle aufzunehmen bei ca. 32 Prozent. Mit einem Vermittlungshemmnis verringert sich die Wahrscheinlichkeit auf 18 Prozent und bei noch einem weiteren Merkmal auf lediglich acht Prozent. Kommen noch weitere Vermittlungshemmnisse hinzu, hat die Person kaum noch Abgangschancen aus der Arbeitslosigkeit. Umgekehrt bedeutet dies, dass die Reduzierung eines Vermittlungshemmnisses bei einer Person mit insgesamt fünf Vermittlungshemmnissen kaum zu einer Verbesserung der Integrationschancen führt, wohingegen die Integrationschancen

einer Person mit lediglich einem Vermittlungshemmnis allgemein deutlich größer sind und sich nochmals merklich verbessern, wenn dieses eine Vermittlungshemmnis verringert oder beseitigt wird (Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. 2018, 10). Langzeitarbeitslose Personen mit multiplen Vermittlungshemmnissen haben folglich mit hoher Wahrscheinlichkeit große Schwierigkeiten wieder eine Stelle zu finden und es besteht die Gefahr, dass sie dauerhaft abhängig vom Leistungsbezug bleiben (Achatz & Trappmann 2011, 31f.). Dies betrifft einen Großteil der langzeitarbeitslosen Personen, da ca. 78 Prozent mindestens zwei Vermittlungshemmnisse vorweisen, womit die Wahrscheinlichkeit ihres beruflichen (Wieder-)Einstiegs nach einem Jahr bei lediglich acht Prozent liegt. Abgesehen vom Alter können relevante Vermittlungshemmnisse jedoch vollständig, oder zumindest teilweise verringert werden (Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. 2018, 17f.) Daher ist es umso bedeutender veränderbare Vermittlungshemmnisse zu verringern oder zu beseitigen, um eine berufliche Eingliederung potentiell überhaupt zu ermöglichen.

Einzelne können allerdings neben der verringerten Wahrscheinlichkeit einer Integration in eine berufliche Tätigkeit zusätzlich von weitreichenden individuellen Folgen der andauernden Langzeitarbeitslosigkeit betroffen sein. Dazu zählen gesundheitliche, finanzielle und (psycho-)soziale Folgen der Langzeitarbeitslosigkeit, sowie gesellschaftliche Stigmatisierung durch den Leistungsbezug der Grundsicherung für Arbeitssuchende, die sich teils gegenseitig bedingen und verstärken können und folgend exemplarisch dargestellt werden.

Hinsichtlich gesundheitlicher Einschränkungen von langzeitarbeitslosen Menschen ist festzuhalten, dass diese nicht nur eine Stellenaufnahme erschweren können, sondern gleichzeitig häufiger auftreten, wenn eine Person langzeitarbeitslos ist. Sie können folglich sowohl die Ursache von Arbeitslosigkeit, als auch eine Folge von Arbeitslosigkeit darstellen (Herbig et al. 2013, 414). Dazu zählen gesundheitliche Einschränkungen physischer und psychischer Art, die häufiger bei einem niedrigeren sozialen Status bzw. arbeitslosen und prekär beschäftigten Menschen vorliegen, wie Herzinfarkt, Schlaganfall, Diabetes und Depressionen (Robert Koch Institut 2015, 148ff.). Insbesondere Depressionen und Angststörungen werden mehr als doppelt so häufig bei arbeitslosen im Vergleich zu berufstätigen Menschen festgestellt (Herbig et al. 2013, 414ff.) und sie tendieren zu einem gesundheitsriskanteren Verhalten, da sie häufiger rauchen, weniger Sport treiben und seltener Präventionsmaßnahmen nutzen (Robert Koch Institut 2015, 164). Des Weiteren liegt eine geringere Lebenserwartung bei Personen mit niedrigerem Einkommen vor (Robert Koch Institut 2015, 148ff.) und arbeitslose Menschen haben ein erhöhtes Sterblichkeitsrisiko aufgrund von psychischen und gesundheitlichen Einschränkungen (Herbig et al. 2013, 414). Die Arbeitslosigkeit der Eltern kann außerdem Folgen für die Gesundheit ihrer Kinder haben. Kinder in sozial benachteiligten Familien leiden häufiger unter gesundheitlichen Einschränkungen, Übergewicht und Verhaltensauffälligkeiten (Robert Koch Institut 2015, 148) und entwickeln mit zunehmender Arbeitslosigkeitsdauer der Eltern vermehrt Belastungssymptome, wie Konzentrationsschwäche und Unruhe (Bäcker et al. 2010, 512).

Darüber hinaus kann langandauernde Arbeitslosigkeit finanziell sehr belastend sein, wenn Menschen die Grundsicherung für Arbeitssuchende beziehen. Alleinstehende leistungsbeziehende Personen verfügen im Jahr 2022 über 449 Euro monatlich, sofern sie nicht in einer Bedarfsgemeinschaft leben oder einen Minijob ausüben (vgl. Kapitel 2.4). Ihr Lebensstandard muss an die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel angepasst werden. Beispielsweise müssen größere Anschaffungen in Raten bezahlt werden, wodurch ihr monatlich verfügbares Einkommen reduziert wird. Dadurch kann es zu Verschuldungen kommen. Die empfundene Belastung durch die Arbeitslosigkeit steigt mit der materiellen Not

der Person. Dies kann weitreichende Folgen haben – Personen tendieren mit größerer finanzieller Not zu sozialem Rückzug, der in sozialer Isolation münden kann (Bäcker et al. 2010, 512ff.). Da sie nicht über die zur sozialen Partizipation benötigten finanziellen Ressourcen verfügen und daher nicht im selben Ausmaß wie Nicht-Leistungsbeziehende an kostenpflichtigen Freizeitaktivitäten teilnehmen können, ist ihre soziale und kulturelle Teilhabe durch die ökonomische Unsicherheit gefährdet (Dieckhoff 2015, 21ff; Kroll et al. 2016, 228).

Aber auch die fehlende Erwerbsarbeit als solche kann zu einem sozialen Rückzug führen, da gesellschaftliche Zugehörigkeit und gesellschaftlicher Status in einer Arbeitsgesellschaft, wie sie in Deutschland vorliegt, über Erwerbstätigkeit definiert wird (Christoph et al. 2015, 2). Geht eine Person keiner Beschäftigung nach, kann dies dazu führen, dass sie sich gesellschaftlich nicht zugehörig und weniger integriert fühlt, was wiederum eng mit dem persönlichen Wohlbefinden einer Person zusammenhängt (Gundert & Hohendanner 2014, 146). Diese nicht-finanziellen Belastungen resultierend aus ihrer finanziellen Situation werden teilweise sogar noch deutlicher von den Betroffenen erlebt, als die finanziellen. Die soziale Anerkennung durch die Erwerbstätigkeit fehlt, sozial vermittelte Lebensmuster, die sich an dauerhafter Erwerbstätigkeit orientieren, beispielsweise hinsichtlich eigener Unabhängigkeit und individueller Lebensgestaltung, können nicht vollumfänglich ausgelebt werden und es besteht ein finanzielles Abhängigkeitsverhältnis zum Jobcenter. Dies kann zu einer Verunsicherung der Person und damit einhergehend einem sinkenden Selbstwertgefühl, sowie der Erschütterung der eigenen Identität führen. Personen sehen sich nicht mehr dazu in der Lage, etwas an ihrer Situation zu verändern, unter anderem aufgrund einer Vielzahl von Misserfolgen bei der Stellensuche (Bäcker et al. 2010, 512). Dies kann eine demotivierende Wirkung auf das weitere Bewerbungsverhalten der Person haben. Zudem können Misserfolge im Bewerbungsverfahren zu Ängsten der Person führen, sich weiter zu bewerben, zu einer pessimistischen Einstellung keine neue Stelle finden zu können und letztlich dadurch in Resignation münden (Bäcker et al. 2010, 512; Klingert & Lenhart 2017, 15). Nach Marquardsen (2012) tendieren längerfristig arbeitslose Personen außerdem dazu, sich aus zwischenmenschlichen Beziehungen zurückzuziehen, da sie das Gefühl haben, soziale Erwartungen aufgrund ihrer Arbeitslosigkeit nicht erfüllen zu können. Daher gehen sie eher Beziehungen mit Menschen ein, die in einer vergleichbaren Situation leben, bei denen sie keine sozialen Erwartungen erfüllen müssen oder der Erwartungsdruck zumindest geringer erscheint (Marquardsen 2012, 305).

Des Weiteren kann eine zunehmende Dauer der Arbeitslosigkeit zu einer Destrukturierung des Alltags führen, da Personen nicht an zeitliche Routinen aufgrund einer Berufstätigkeit gebunden sind und ihren Tagesrhythmus frei gestalten können. Sie verlieren das Zeitgefühl, was wiederum dazu führen kann, dass die freie Zeit als Belastung empfunden wird (Bäcker et al. 2010, 512). Soziale Kompetenzen wie Pünktlichkeit, Zuverlässigkeit und Durchhaltevermögen können dadurch leiden bzw. sogar verlernt werden (Klingert & Lenhart 2017, 17). Eine klassische Studie zum Umgang mit langandauernder Arbeitslosigkeit ist die Studie von Jahoda et al., die erstmals 1933 veröffentlicht wurde. Das Forschungsteam untersuchte mit verschiedenen Erhebungsmethoden wie Interviews und Beobachtungen die Auswirkung der Arbeitslosigkeit auf die Bewohner des Industriedorfes Marienthal. Dieses wurde ausgewählt, da mit Schließung der für die Ortsgründung verantwortlichen ansässigen Firma nahezu der ganze Ort gleichzeitig arbeitslos wurde (Jahoda et al. 2015, 34f.). Zentral waren ihre Ergebnisse zur Haltung der Personen bei andauernder Arbeitslosigkeit. Bei einem Großteil der arbeitslosen Personen konnte das Forschungsteam eine zunehmende negative Haltung und Verwahrlosung aufgrund der Arbeitslosigkeit beobachten. Dies reichte von

Resignation über Verzweiflung bis zur Apathie der Personen. Lediglich 16 Prozent der Familien konnten eine „ungebrochene“ und somit positive Haltung gegenüber der Arbeitslosigkeit und ihrer Zukunft aufrechterhalten (Jahoda et al. 2015; 64ff.). Die psychosoziale Belastung durch Langzeitarbeitslosigkeit kann folglich immens sein (Bäcker et al. 2010, 512).

Letztlich kann ebenfalls die soziale Stigmatisierung für ALG II-beziehende Personen aufgrund ihres Leistungsbezugs eine Belastung darstellen. Hintergrund dieser sozialen Stigmatisierung sind unter anderem verschiedene gesellschaftliche Debatten, beispielsweise basierend auf der Äußerung des damaligen Bundeskanzlers Schröder, es gebe kein Recht auf Faulheit in unserer Gesellschaft und der damit implizierten eigenen Schuld langzeitarbeitsloser Personen an ihrer Arbeitslosigkeit (Kaufmann 2013, 125). Aber auch die gesetzlichen Grundlagen der aktivierenden Arbeitsmarktpolitik sind für diese Stigmatisierung entscheidend. Durch die Umstrukturierung der Gesetzeslage zur aktivierenden Arbeitsmarktpolitik im Zuge der Sozial- und Arbeitsmarktreform wurde die hilfebedürftige Person innerhalb der Gesellschaft neu positioniert. Der Fokus wird auf die Eigenverantwortlichkeit der einzelnen Person gelegt, die somit verantwortlich für ihre Arbeitslosigkeit ist (Freier 2016, 47; Hirsland & Ramos Lobato 2014, 181). Es wird von Einzelnen erwartet, aktiv etwas für die Veränderung ihrer Situation zu tun. Wenn sie dem nicht nachkommen, können ihre finanziellen Mittel gekürzt werden – ganz im Sinne des Paradigmas „Fördern und Fordern“ (vgl. Kapitel 2.4). Dadurch entstehen gesellschaftliche Ansprüche an ALG II-beziehende Personen, beispielsweise wie sie ihre Stellensuche vorzunehmen haben (Kaufmann 2013, 298). Ausschlaggebend ist dabei der gesetzlich verankerte Aktivierungsbegriff. Dadurch, dass Personen per Gesetz „aktiviert“ werden müssen, wird ihnen implizit Passivität unterstellt (Hirsland & Ramos Lobato 2014, 186f.). Dies fördert das Bild einer Personengruppe, die diszipliniert und kontrolliert werden muss (Kaufmann 2013, 298) und deren Arbeitslosigkeit als Folge ihrer individuellen Einstellungen und Verhaltensweisen selbstverschuldet ist (Hirsland & Ramos Lobato 2014, 186f.). Hirsland und Ramos Lobato (2014) finden in ihrer Untersuchung heraus, dass selbst ALG II-beziehende Personen dazu tendieren, eine negative Sichtweise auf andere leistungsbeziehende Personen in ihrer Selbstwahrnehmung fortzuführen, indem sie ihre eigenen Erfahrungen nicht auf andere hilfebedürftige Personen übertragen, sondern ihre persönliche Situation auf individuellen Ursachen begründen. Über verschiedene Bewältigungsstrategien, wie Rechtfertigung oder Abgrenzung zu anderen Arbeitslosengeld II-Beziehenden, versuchen sie von ihrem Umfeld als „gute Hilfeempfänger*innen“ wahrgenommen zu werden, die aktiv und nicht selbstverschuldet arbeitssuchend sind. Folglich wird von langzeitarbeitslosen Personen selbst ein negativer Blick auf die Zielgruppe weitergeführt (Hirsland & Ramos Lobato 2014, 190ff.). Diese Sichtweise auf die Personengruppe wird durch negative mediale Darstellungen verschärft. Regelmäßig erscheinen in den Medien beispielsweise Fernsehsendungen oder Artikel zum Thema (Langzeit-)Arbeitslosigkeit, in welchen langzeitarbeitslose Personen als „faule Arbeitslose“ dargestellt werden, die selbst schuld an ihrer Situation sind und denen der Wille fehlt, etwas gegen ihre Arbeitslosigkeit zu unternehmen (Hirsland & Ramos Lobato 2014, 186; Kaufmann 2013, 297). Die Belastungen durch die Arbeitslosigkeit als solche, können demnach durch den arbeitsmarktpolitischen Umgang mit Arbeitslosigkeit und die damit verbundene Positionierung von Menschen in der Grundsicherung für Arbeitssuchende in der Gesellschaft verschärft werden.

2.4 Die Grundsicherung für Arbeitssuchende zur Absicherung bei Arbeitslosigkeit

Das allgemeine Ziel der Grundsicherung für Arbeitssuchende ist, Leistungsberechtigten ein menschenwürdiges Leben zu ermöglichen bis sie nicht mehr hilfebedürftig sind und nach Möglichkeit ein eigenständiges, unabhängiges Leben führen können. Da es sich hierbei primär um die Bestreitung des Lebensunterhalts durch eigene finanzielle Mittel handelt, sollen erwerbsfähige Leistungsberechtigte auf verschiedenen Wegen dabei unterstützt werden, eine sozialversicherungspflichtige Erwerbstätigkeit aufzunehmen. Dazu zählt die Unterstützung durch Beratung, Eingliederung in Ausbildung oder Arbeit und die Sicherung des Lebensunterhalts (§ 1 SGB II).

Die Träger der Grundsicherung für Arbeitssuchende sind zum einen die Bundesagentur für Arbeit und zum anderen die kreisfreien Städte und Kreise. Ihre Aufgaben werden im SGB II aufgeteilt (§ 6 SGB II). Die Koordinierung und Betreuung der leistungsbeziehenden Personen erfolgt im örtlichen Jobcenter. Leistungsbeziehende wenden sich mit sämtlichen auf die Grundsicherung für Arbeitssuchende bezogenen Anliegen an dieses, unter anderem zur Auskunftserteilung und Berechnung der Leistungen zur Sicherung des Lebensunterhalts. Außerdem haben Leistungsbeziehende im Jobcenter eine*n persönliche*n Ansprechpartner*in (Integrationsfachkraft), der*die sie im Eingliederungsprozess begleitet, berät und diesen nachhält (§ 14 Abs. 2 und 3 SGB II).

Um die Grundsicherung für Arbeitssuchende beziehen zu können, wird zunächst überprüft, ob eine Person leistungsberechtigt ist. Dafür müssen Personen „erwerbsfähig“ sein, da ansonsten alternative Leistungen wie Sozialhilfe zum Tragen kommen (§ 44a Abs. 1 SGB II). Darüber hinaus dürfen Personen keinen Anspruch (mehr) auf Arbeitslosengeld I haben. Sofern die Höhe ihres Arbeitslosengeld I geringer ausfällt als die Höhe des Existenzminimums, ist eine Aufstockung mit Arbeitslosengeld II möglich. Das Arbeitslosengeld I wird durch die während einer Beschäftigung gezahlte Arbeitslosenversicherung finanziert und steht in Abhängigkeit zur vorherigen Beschäftigung der Person. Die Auszahlung ist zeitlich befristet (§§ 149-154 SGB III). Das Arbeitslosengeld II wird im Vergleich dazu durch Steuergelder finanziert (Bundesagentur für Arbeit o.J. b).

Langzeitarbeitslosigkeit und der Bezug von Arbeitslosengeld II werden in der öffentlichen Diskussion teils gleichgesetzt. Diese Gleichsetzung ist allerdings unzutreffend, da der Leistungsbezug nicht von der Dauer der Arbeitslosigkeit, sondern von der Leistungsberechtigung und Ausschöpfung vorangestellter Leistungen abhängt (Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung 2021, 19). War eine Person noch nie beschäftigt, hat sie folglich keinen Anspruch auf Arbeitslosengeld I und kann direkt Arbeitslosengeld II beziehen, ohne „langzeitarbeitslos“ zu sein. Dies betrifft beispielsweise Jugendliche, die nach der Schule keine Ausbildung finden und daher arbeitslos sind.

Weitere Voraussetzungen für den Leistungsbezug sind das Alter (zwischen 15 und 65 bzw. 67 Jahren) (§§ 7 Abs. 1, 7a SGB II) und die „Hilfebedürftigkeit“ der Person, welche überprüft wird (§ 44a Abs. 4 SGB II). „Hilfebedürftigkeit“ liegt vor, wenn eine Person ihren Lebensunterhalt nicht (vollständig) aus eigenen Mitteln bestreiten kann und daher auf staatliche Hilfe angewiesen ist (§ 9 SGB II). Ferner muss eine Person ihren regulären Aufenthalt in Deutschland haben (§ 7 Abs. 1 SGB II). In Bedarfsgemeinschaften und Hausgemeinschaften wird das Einkommen

der zusammenlebenden Personen zusammengerechnet und anhand dessen geprüft, ob eine Leistungsberechtigung vorliegt (§ 7 Abs. 3 SGB II).

Die Grundsicherung für Arbeitssuchende setzt sich dann aus dem Arbeitslosengeld II (finanzielle Leistungen zur Sicherung des Lebensunterhalts, für Unterkunft und Heizung) und weiteren Leistungen zur (Wieder-)Eingliederung in Arbeit (Geld-, Dienst- und Sachleistungen) zusammen, um das primäre Ziel der unabhängigen, sozialversicherungspflichtigen Erwerbstätigkeit zu erreichen (vgl. Kapitel 3 SGB II).

Die Höhe des Arbeitslosengeldes II wird anhand der Bedarfe der Person berechnet. Dabei werden Einnahmen (z.B. durch Erwerbsarbeit, Rente), Vermögen, sowie jeweilige Freibeträge berücksichtigt (§§ 11, 12 SGB II). Der „Regelbedarf“ der Leistungen zur Sicherung des Lebensunterhalts wird in Regelbedarfsstufen gemessen und dient in erster Linie dazu das Existenzminimum zu decken, was die Finanzierung von Ernährung, Kleidung, Körperpflege und persönlichen Bedürfnissen des täglichen Lebens einschließt. Die Regelbedarfsstufe ist unter anderem davon abhängig, ob eine Person in einer Bedarfsgemeinschaft lebt und wie alt sie ist (§ 20 SGB II). Der Höchstregelsatz beträgt seit dem 01.01.2022 449 Euro (Bundesregierung 2022). Zusätzlich zum Regelbedarf werden die Kosten für Unterkunft und Heizung in tatsächlicher Höhe übernommen, sofern sie angemessen sind. Die Angemessenheit ist regional unterschiedlich und bezieht sich auf die Größe und Warmmiete der Wohnung (§ 22 SGB II). Zusätzlich können je nach Lebenssituation Mehrbedarfe und Einmalleistungen gewährt werden, beispielsweise bei Alleinerziehenden, Menschen mit Behinderung, aufgrund von Umzügen oder in der Schwangerschaft (§§ 21, 24, 28 SGB II). Für die Dauer des Leistungsbezugs wird des Weiteren der Beitrag zur gesetzlichen Kranken- und Pflegeversicherung übernommen (§ 26 SGB II).

Neben dem Arbeitslosengeld II zur Sicherung des Lebensunterhalts werden Instrumente der aktivierenden Arbeitsmarktpolitik zur Förderung der (Wieder-)Aufnahme einer Tätigkeit und zum Abbau der Hilfebedürftigkeit der leistungsbeziehenden Person eingesetzt – sogenannte „Leistungen zur Eingliederung“. Sobald die Grundsicherung für Arbeitssuchende beantragt wird, sollen Eingliederungsleistungen erbracht werden (§ 3 Abs. 2 SGB II). Die Leistungen zur Eingliederung ALG II-beziehender Personen werden im § 16 SGB II beschrieben und können in Form von Dienst-, Sach- und Geldleistungen gewährt werden. Beispiele sind Förderangebote für schwer erreichbare junge Menschen (§ 16h SGB II), kommunale Eingliederungsleistungen wie Schuldner- und Suchtberatung (§ 16a SGB II) und psychosoziale Betreuung und Unterstützungsmöglichkeiten zur Arbeitsaufnahme über geförderte Beschäftigungen (§§ 16e, 16i SGB II). Ferner gibt es Förderangebote zur Verbesserung der Integrationschancen oder zur Erhaltung oder Wiedererlangung der Beschäftigungsfähigkeit, sogenannte „Arbeitsgelegenheiten“ (AGH – umgangssprachlich „Ein-Euro-Jobs“) (§ 16d SGB II). Des Weiteren können Leistungen nach dem dritten Abschnitt im SGB III erbracht werden, wie Leistungen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung (§ 16 Abs. 1 SGB II). Ein Teil der Leistungen, wie etwa die Beratung, wird direkt beim Jobcenter erbracht. Andere Leistungen werden hingegen ausgelagert und Dritte, wie Arbeitgeber*innen und Maßnahmeträger, mit der Durchführung beauftragt (§ 3 SGB II).

Die konkrete Eingliederungsstrategie wird mit der zuständigen Integrationsfachkraft vereinbart. Dabei wird auch die Leistungserbringung festgelegt. Da es sich um Ermessensdienstleistungen handelt, haben leistungsbeziehende Personen keinen automatischen Anspruch auf alle Leistungen (Bundesagentur für Arbeit 2017, 3). Voraussetzung der Leistungsgewährung ist, dass sie zur (Wieder-)Eingliederung in Arbeit erforderlich sind oder zumindest die

Hilfebedürftigkeit der Person verringern. Dabei werden verschiedene Faktoren berücksichtigt, wie die Eignung und individuelle Lebenssituation der Person, sowie ihre Arbeitsmarktnähe. Darunter wird die Wahrscheinlichkeit einer Integration in den Arbeitsmarkt unter Berücksichtigung der Arbeitslosigkeitsdauer und möglicher Vermittlungshemmnisse verstanden (vgl. Klingert und Lenhart 2017, 19).

Bei der Festlegung der Eingliederungsstrategie ist der arbeitsmarktpolitische Grundsatz des „Fördern und Fordern“ relevant, welcher im SGB II Kapitel 1 beschrieben wird. Dieser Grundsatz bedeutet, dass Personen durch verschiedene Leistungen wie Arbeitslosengeld II, Beratung oder Instrumente der aktivierenden Arbeitsmarktpolitik unterstützt werden („Fördern“), wodurch eine Gegenleistungspflicht entsteht („Fordern“). Eine Person ist bei Leistungsbezug dazu verpflichtet, alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um ihre Hilfebedürftigkeit zu verringern oder sogar zu beenden und ihren Lebensunterhalt z.B. durch die Aufnahme einer Erwerbstätigkeit selbstständig und eigenverantwortlich zu bestreiten. Per Gesetz muss sie dafür ihre Arbeitskraft nutzen (§ 2 Abs. 2 SGB II). Eine Person ist dabei dazu verpflichtet jegliche zumutbare Arbeit aufzunehmen. „Zumutbarkeit“ kann bedeuten, dass die Stelle nicht der Qualifizierung der Person entspricht, in einem anderen Bereich als ihre frühere Tätigkeit liegt oder einen Wohnortwechsel voraussetzt (§ 10 Abs. 2 SGB II). Nicht zumutbar wäre beispielsweise eine Tätigkeit, zu der eine Person aufgrund ihrer gesundheitlichen Situation nicht in der Lage ist oder die eine Gefährdung bei der Kindererziehung darstellen würde (§ 10 Abs. 1 SGB II). Es liegt folglich der Anspruch vor, dass Leistungsbeziehende möglichst schnell in eine berufliche Tätigkeit integriert werden und dies selbst forcieren.

Um sicherzustellen, dass eine Person ihre Hilfebedürftigkeit beenden wird und sich gemäß dem Grundsatz des Förderns und Forderns verhält, wird die Eingliederungsstrategie mit der Integrationsfachkraft in Form einer Eingliederungsvereinbarung (EV) festgehalten. Dazu wird zunächst eine Potentialanalyse zu Merkmalen und Fähigkeiten einer Person erstellt, auf welche sich die Eingliederungsvereinbarung bezieht. In der EV wird außerdem festgelegt, welche Eigenbemühungen die Person (einschl. Häufigkeit und Nachweisform) zur Eingliederung in Arbeit leisten soll, welche Leistungen zur Eingliederung einbezogen werden, sowie in welche Tätigkeitsbereiche die Person vermittelt werden soll. Es kann zum Beispiel die Teilnahme an einer Maßnahme zur Eingliederung in Arbeit festgehalten werden (§ 15 Abs. 2 SGB II). Unter „Maßnahmen“ werden Qualifizierungen, berufliche Weiterbildungen und weitere Angebote der Bundesagentur für Arbeit oder der Jobcenter verstanden, die Menschen in verschiedenen Lebenssituationen dabei unterstützen sollen, einen Arbeitsplatz zu bekommen oder zu erhalten, wie Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung (Bundesagentur für Arbeit o.J. a) (vgl. Kapitel 2.5). Diese sind in ihrer Form im Rahmen einer Zusammenlegung verschiedener arbeitsmarktpolitischer Instrumente im Jahr 2009 entstanden und werden im § 45 SGB III (ursprünglich § 46 SGB III) beschrieben. Ziel war durch die Bündelung verschiedener Instrumente diese zu strukturieren und somit leichter nutzbar zu machen (Oschmiansky & Ebach 2012, 97f.). Dies hat zur Folge, dass die Inhalte von Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung sehr unterschiedlich sein können. Je nach individueller Ausrichtung einer Maßnahme kann ihr Gegenstand die Unterstützung der beruflichen Eingliederung durch Vermittlung in eine versicherungspflichtige Beschäftigung; die Heranführung an den Ausbildungs- und Arbeitsmarkt oder eine selbstständige Tätigkeit; die Feststellung, Verringerung und Beseitigung von Vermittlungshemmnissen; sowie die Stabilisierung bei einer Beschäftigungsaufnahme darstellen (§ 45 SGB III). Es kann sich ebenfalls um eine Kombination mehrerer dieser benannten Zielsetzungen handeln, wie im Beispiel des „Förderzentrums für Langzeitarbeitslose“, welches im nächsten Unterkapitel dargestellt wird. Folglich kann es sich bei Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung beispielsweise um Bewerbungstrainings,

Vermittlungsmaßnahmen und ganzheitliche Maßnahmen handeln (Oschmiansky & Ebach 2012, 97f.).

Eine leistungsbeziehende Person ist zu aktiver Mitwirkung bei sämtlichen Eingliederungsmaßnahmen verpflichtet (§ 2 Abs. 1 SGB II) und es wird regelmäßig geprüft, ob eine Person der Eingliederungsvereinbarung nachkommt, unter anderem durch Nachweise über das Bewerbungsverhalten oder die Anwesenheitsmeldungen und Berichte von Maßnahmeträgern. Außerdem wird sie regelmäßig ergänzt und fortgeschrieben (§ 15 Abs. 3 SGB II).

Wenn eine Person ihren in der Eingliederungsvereinbarung festgelegten Verpflichtungen nicht nachkommt, nur in unzureichendem Umfang Eigenbemühungen nachweist, sich weigert eine zumutbare Arbeit, Ausbildung oder Arbeitsgelegenheit aufzunehmen oder eine zumutbare Maßnahme zur Eingliederung in Arbeit entweder nicht antritt oder abbricht, handelt es sich um eine Pflichtverletzung, sofern die Person keinen wichtigen Grund dafür nachweisen kann (§ 31 Abs. 1 SGB II). Ebenfalls wird ein absichtliches Herbeiführen von Leistungsbezug durch die Verminderung von Einkommen oder Vermögen als Pflichtverletzung verstanden (§ 31 Abs. 2 SGB II) oder wenn ein Meldeversäumnis, z.B. durch Nicht-Wahrnehmen eines Termins beim Jobcenter, vorliegt. Auf Pflichtverletzungen kann mit prozentualen Leistungskürzungen, sogenannten Sanktionen, reagiert werden. Bis November 2019 war es noch möglich, die Geldleistungen gestaffelt bis zu einer kompletten Leistungseinstellung für drei Monate zu kürzen. Dies wurde jedoch vom Bundesverfassungsgericht für teilweise verfassungswidrig erklärt. Das Bundesverfassungsgericht entschied, dass lediglich eine Sanktion um maximal 30 Prozent des Regelsatzes erlaubt ist, sowie dass die Sanktionsdauer flexibler gestaltet und somit für einen kürzeren Zeitraum als drei Monate verhängt werden kann. Im § 31a SGB II sind nach wie vor die bisherigen Rechtsfolgen bei Pflichtverletzung beschrieben, allerdings muss dieser aufgrund des Urteils vom Gesetzgeber überarbeitet werden (BVerfG, Urteil des Ersten Senats vom 05. November 2019 - 1 BvL 7/16).

2.5 Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung – Beispiel „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“

Im angebotenen Maßnahmespektrum wird zunehmend auf die Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit reagiert und die Unterstützung von „integrationsferneren“ langzeitarbeitslosen Personen berücksichtigt, deren beruflicher (Wieder-)Einstieg aufgrund eines andauernden Leistungsbezugs und multipler Problemlagen erschwert ist (vgl. Kapitel 2.3). Dazu zählen Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung, wovon Maßnahmen verstanden werden, die neben dem Ziel der beruflichen Eingliederung die Förderung des einzelnen Menschen in seiner individuellen Lebenssituation beinhalten. Menschen werden beim Abbau ihrer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse wie Schulden, einer prekären Wohnsituation und Suchtproblematik unterstützt und sollen „sozial aktiviert“ werden, was beispielsweise die Förderung von Alltagskompetenzen und beruflicher Schlüsselkompetenzen bedeuten kann. Dadurch sollen ganzheitliche Maßnahmen zum Ziel der beruflichen Eingliederung befähigen und werden dementsprechend vorangehend oder flankierend zu Elementen mit Ausrichtung auf die direkte Arbeitsmarktintegration genutzt (Freier 2016, 13ff.). Ein Beispiel für eine solche Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung bietet das „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“, welches im

Folgendes dargestellt wird. Zum einen basieren die Beschreibungen auf den praktischen Erfahrungen der Autorin in der Maßnahmedurchführung beim Maßnahmeträger. Zum anderen liegen die in der Leistungsbeschreibung der Bundesagentur für Arbeit beschriebenen Maßnahmeinhalte zu Grunde, welche bei der Durchführung des Förderzentrums vom Maßnahmeträger verlangt werden. Die Leistungsbeschreibung ist ein nicht öffentlich zugängliches Dokument und wird im Literaturverzeichnis als Quelle der Bundesagentur für Arbeit 2016 aufgeführt. Daher werden folgend keine Quellen angegeben.

Beim Förderzentrum für Langzeitarbeitslose handelt es sich um eine Maßnahme mit ganzheitlichem Ansatz für ALG II-beziehende, i.d.R. langzeitarbeitslose Personen. Gegenstand bzw. Zielsetzung des Förderzentrums ist nach § 16 Abs. 1 SGB II i.V.m. § 45 Abs. 1 SGB III die Heranführung an den Ausbildungs- und Arbeitsmarkt; die Feststellung, Verringerung und Beseitigung von Vermittlungshemmnissen und die Stabilisierung der Beschäftigungsaufnahme. Das übergeordnete Ziel der Aufnahme einer sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit zum Abbau der Hilfebedürftigkeit bzw. Beendigung des Leistungsbezugs soll durch die genannten Zielsetzungen ermöglicht und stabilisiert werden. Es umfasst daher verschiedene Elemente, die zur Zielerreichung je nach individuellem Förderbedarf der Teilnehmenden genutzt werden. Dazu zählen unter anderem berufsbezogene Aktivitäten zur Heranführung an den Arbeitsmarkt, welche die Berufsorientierung, Bewerbungstraining und Bewerbungscoaching beinhalten, die gezielte Verringerung und Beseitigung von Vermittlungshemmnissen und das Festhalten von Integrationsfortschritten. Außerdem sind die Förderung arbeitsmarktintegrativer Aktivitäten (z.B. Stabilisierung der persönlichen, finanziellen und Wohn-Situation; Förderung der örtlichen Mobilität) und die Förderung sozialintegrativer Aktivitäten (z.B. lebenspraktischer Fähigkeiten wie der Umgang mit Behörden, die Herstellung einer Tagesstruktur, die Förderung methodischer, sozialer und persönlicher Kompetenzen) Bestandteil. Des Weiteren umfasst das Förderzentrum Gesundheitsorientierung durch gesundheitsbezogene Inhalte wie Stressbewältigung, gesundheitsbewusstes Ernährungs- und Konsumverhalten.

Diese Elemente werden über verschiedene Maßnahmebestandteile wie die Praxisteilnahme im Projekt, sozialpädagogische Beratung und Begleitung, Jobcoaching und ergänzende Module umgesetzt. Die Gesamtkonzeption (Inhalt, Durchführung und Methodik) des Förderzentrums liegt in der Gestaltungsfreiheit des jeweils anbietenden Maßnahmeträgers. Während bestimmte Inhalte und Abläufe wie die Praxisteilnahme, die sozialpädagogische Begleitung und der Personaleinsatz vorgegeben und innerhalb der Leistungsabteilung konkret erfasst sind, können insbesondere die ergänzenden Elemente durch einen Maßnahmeträger selbst gestaltet werden. Allerdings muss er nachweisen, dass die Inhalte in der Maßnahme behandelt werden, was unter anderem durch Dokumentationen, Prüfungen oder Berichte erfolgt. Zusätzlich obliegt es dem Maßnahmeträger die geforderten Maßnahmeinhalte eigeninitiativ zu ergänzen, um die teilnehmenden Personen zielgerichtet zu unterstützen.

Das Förderzentrum für Langzeitarbeitslose wird im vorliegenden Fall bei einem Maßnahmeträger angeboten, der primär auf die Zielgruppen der langzeitarbeitslosen und geflüchteten Personen ausgerichtet ist. Er bietet unter anderem Sprachkurse, diverse Maßnahmen (z.B. Arbeitsgelegenheiten, Aktivcenter, Förderzentrum) und Beschäftigungsprojekte (z.B. Beschäftigungen nach dem Teilhabechancengesetz, § 16i SGB II), teilweise in Kooperation mit anderen Maßnahmeträgern und Netzwerkpartner*innen, an. Auftraggeber*innen sind dabei beispielsweise die Stadt, das Sozialamt und das örtliche Jobcenter. Im Fall des Förderzentrums ist das örtliche Jobcenter der Auftraggeber.

Zur Einleitung der Teilnahme am Förderzentrum für Langzeitarbeitslose weist die zuständige Integrationsfachkraft im Jobcenter eine Person diesem über das Internetportal VerBis zu und beauftragt den Maßnahmeträger dadurch mit der Maßnahmedurchführung. Voraussetzung für die Zuweisung ist, dass die Person erwerbsfähig ist, keiner sozialversicherungspflichtigen Tätigkeit nachgeht, Arbeitslosengeld II bezieht und individuellen Unterstützungsbedarf hat. Demnach ist nicht zwingend notwendig, dass die zugewiesene Person per Definition „langzeitarbeitslos“ ist (vgl. Kapitel 2.4). Da allerdings aufgrund der konzeptionellen Ausgestaltung mit ganzheitlichem Ansatz i.d.R. integrationsferne langzeitarbeitslose Personen mit multiplen Vermittlungshemmnissen und einer längeren Leistungsbezugsdauer von Arbeitslosengeld II dem Förderzentrum zugewiesen werden, wird in der Praxis bei Teilnehmenden des Förderzentrums von „langzeitarbeitslosen Personen“ gesprochen. Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird dies für die vorliegende Arbeit übernommen, auch wenn diese Zuschreibung nicht pauschalisiert zutreffen muss.

Im ersten Informationsgespräch beim Maßnahmeträger wird die zugewiesene Person ausführlich über den Ablauf und die Inhalte der Maßnahme informiert. Bei Zustimmung nimmt sie ab sofort nach Klärung der Formalia an der Maßnahme teil. Die Zustimmung erfolgt nicht zwingend freiwillig, da bereits im Vorfeld eine Teilnahme mit der Integrationsfachkraft im Rahmen einer Eingliederungsvereinbarung festgelegt wurde (vgl. Kapitel 2.4). Sollte eine Person sich demnach im Informationsgespräch gegen die Teilnahme entscheiden, muss sie sich mit dem Jobcenter und eventuellen Folgen der Ablehnung, die je nach Vorgeschichte und Absprachen mit der Integrationsfachkraft mit Sanktionen verbunden sein können, auseinandersetzen.

Die reguläre Maßnahmeteilnahme erfolgt in Vollzeit (39 Wochenstunden) mit täglicher Anwesenheitspflicht. Die Maßnahmeteilnahme kann nach individueller Abstimmung mit der Integrationsfachkraft jedoch auch auf Teilzeitbasis mit mindestens 15 Wochenstunden stattfinden, beispielsweise aufgrund einer Erkrankung oder Kinderbetreuung. Die Maßnahmedauer beträgt zunächst sechs Monate, wobei sie je nach Maßnahmeverlauf und –ziel auf bis zu 18 Monate verlängert werden kann, sofern die teilnehmende Person dem zustimmt.

Ein wesentlicher Bestandteil des Förderzentrums ist die Praxisteilnahme an einem von vier Berufsfeldern, welche zeitlich gesehen den Großteil der Maßnahmezeit beansprucht. Teilnehmende können sich für eines dieser Berufsfelder entscheiden. Im vorliegenden Fall werden die Bereiche „Wirtschaft und Verwaltung“, „Metall“, „Lager/Logistik/Handel“ und „Hotel/Gastwirtschaft, Hauswirtschaft und Ernährung“ angeboten. Die Auswahl erfolgt entweder bereits im Zuweisungsgespräch mit der Integrationsfachkraft oder im Erstgespräch beim Maßnahmeträger und wird anhand der persönlichen beruflichen Ziele, der biografischen Hintergründe und der Interessen der einzelnen Person vereinbart. Es sind weder Vorkenntnisse notwendig, noch ist die Person dazu verpflichtet im jeweiligen Berufsfeld eine Tätigkeit anzustreben. Während der Maßnahmeteilnahme ist außerdem ein Berufsfeldwechsel jederzeit möglich. Die Praxisteilnahme erfolgt in Gruppen von bis zu 20 Personen und wird durch eine Fachanleitung begleitet. Neben bereichsbezogener Kenntnisvermittlung erfolgt eine fachpraktische Erprobung über praktische Übungen in Unterstützung durch die Fachanleitung. Dies dient dem Kennenlernen praktischer Tätigkeiten, der Vermittlung theoretischer Inhalte, soll beschäftigungsrelevante Fähigkeiten bzw. Schlüsselkompetenzen wie Zuverlässigkeit, Teamfähigkeit und Arbeitsorganisation fördern und bietet eine arbeitsähnliche Tagesstruktur, die einen erleichterten (Wieder-)Einstieg in eine Stelle ermöglicht.

Des Weiteren werden Teilnehmende während der gesamten Maßnahmeteilnahme durch eine sozialpädagogische Begleitung beraten und unterstützt, den sogenannten „Sozialcoach“. Diese Begleitung ist am jeweiligen Bedarf der teilnehmenden Person orientiert. Es erfolgen regelmäßige Einzelgespräche mit dem Ziel eine Lebens- und Berufsperspektive zu entwickeln. Dafür ist es notwendig, die jeweiligen Problemlagen und Vermittlungshemmnisse der Teilnehmenden, die mit einem beruflichen (Wieder-)Einstieg zusammenhängen oder diesen erschweren, zu erkennen, sie hinsichtlich des Abbaus bzw. der Verringerung dieser Problemlagen zu unterstützen und letztlich so einen beruflichen (Wieder-)Einstieg zu erleichtern bzw. überhaupt erst zu ermöglichen. Zur Realisation dessen werden die individuelle Lebenssituation einschließlich notwendiger nächster Schritte zur Zielverfolgung und Verbesserung der Lebenssituation thematisiert, eine Strategie dahingehend vereinbart und regelmäßig Fortschritte und die Maßnahmeteilnahme reflektiert und festgehalten. Die Betreuung durch den Sozialcoach umfasst dabei unter anderem Einzelfallhilfen bei Problemlagen, beispielsweise über Alltagshilfen und Kriseninterventionen, den Aufbau von verlässlichen Beziehungsstrukturen, persönliches Coaching, die Herstellung eines positiven Lern- und Arbeitsverhaltens, insbesondere durch die Entwicklung und Förderung von Motivation und Schlüsselkompetenzen und Hilfestellungen bei der Beantragung von Sozialleistungen. Darüber hinaus unterstützen und koordinieren Sozialcoaches die Kontaktaufnahme zu Netzwerkpartner*innen des örtlichen Hilfenetzwerks. Typische Kooperationspartner*innen sind Schuldnerberater*innen, Beratungsstellen für Menschen mit psychischen Problemlagen oder Suchtproblematiken und Ärzt*innen zur Klärung der gesundheitlichen Situation. Der Sozialcoach steht überdies in regelmäßigem Kontakt zur Integrationsfachkraft des Jobcenters und hält die Maßnahmefortschritte in Zwischen- und Abschlussberichten fest.

Zur Heranführung an den Ausbildungs- und Arbeitsmarkt werden Teilnehmende intensiv bei der Erarbeitung beruflicher Perspektiven unter Einbeziehung ihrer beruflichen Vorerfahrungen, ihrer individuellen Qualifikation und persönlicher Interessen unterstützt. Je nach aktuellem Stand kann dies die berufliche Orientierung, Stellenrecherchen, eine Ausbildungsplatzsuche, aber auch die Recherche nach Weiterbildungsmöglichkeiten beinhalten. Teilnehmende werden im gesamten Bewerbungsprozess, angefangen bei der Erstellung zeitgemäßer Bewerbungsunterlagen, unterstützt. Dabei sind neben den Sozialcoaches und der Fachanleitung ebenfalls Jobcoaches involviert, die Einzel- und Gruppen-Bewerbungscoachings bzw. -trainings durchführen und Teilnehmende so unter anderem auf Bewerbungsgespräche vorbereiten. Die Jobcoaches stehen zudem in Kontakt zu regionalen Arbeitgeber*innen und unterstützen Teilnehmende bei dem Finden einer passenden Stelle, sowie bei Beschäftigungsaufnahme im (Wieder-)Einstieg in ihre berufliche Tätigkeit. Zusätzlich können Teilnehmende während der Maßnahmeteilnahme Praktika bei externen Arbeitgeber*innen oder in internen Beschäftigungsprojekten absolvieren, um ihre Praxiskenntnisse zu erweitern oder ihre beruflichen Ziele zu festigen.

Darüber hinaus werden projektübergreifende Gruppenmodule und Unterrichtseinheiten durchgeführt, um die Praxisteilnahme, das Job- und Sozialcoaching zu ergänzen. Dies betrifft insbesondere Module zur Gesundheitsorientierung und zu wiederkehrenden relevanten Themen für die Zielgruppe. Beispielsweise finden regelmäßige Unterrichtseinheiten zu Themen wie dem Umgang mit Behörden, gesetzlichen Grundlagen im SGB II oder gesundheitsbewusstem und Konsum-Verhalten statt. Außerdem wird in einer projektübergreifenden Kochgruppe gemeinsam mit möglichst geringem finanziellem Aufwand gesund gekocht. In halbjährigen Projektarbeiten werden des Weiteren projektübergreifende

Feste für alle Teilnehmenden und Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers, sowie Integrationsfachkräfte des Jobcenters organisiert, zu denen Teilnehmende ihre persönlichen Ideen beitragen können.

Um Teilnehmende zielgerichtet unterstützen zu können und individuelle Förderbedarfe zu erkennen, ist eine enge Zusammenarbeit aller Beteiligten notwendig. Dafür werden regelmäßige Fallkonferenzen durchgeführt, in welchen Sozialcoaches, die Fachanleitungen und Jobcoaches sich austauschen und Unterstützungsbedarfe, Entwicklungen und Zielsetzungen von Teilnehmenden thematisieren.

Die Maßnahmeteilnahme endet entweder durch die Aufnahme einer sozialversicherungspflichtigen Beschäftigung bzw. einer Alternative, wie dem Beginn einer Ausbildung, durch den Ablauf der individuellen Förderdauer oder durch einen Maßnahmeabbruch. Gründe für einen Abbruch sind der Übergang in eine andere Maßnahme, eine längere Krankmeldung oder mehrtägige unentschuldigte Fehlzeiten. Ein Maßnahmeabbruch kann ebenfalls aus individuellen Gründen mit der Integrationsfachkraft abgestimmt werden.

3 Pen-&-Paper-Rollenspiele und ihre Anwendung im „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“

Das dritte Kapitel thematisiert Pen-&-Paper-Rollenspiele und ihre Anwendung innerhalb des Förderzentrums. Im ersten Unterkapitel werden Rollenspiele, insbesondere die Spielform der Pen-&-Paper-Rollenspiele, dargestellt. Daraufhin wird im zweiten Unterkapitel die Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ innerhalb des Förderzentrums für Langzeitarbeitslose einschließlich teilnehmender Beobachtungen der Autorin erläutert.

3.1 Was sind (Pen-&-Paper-)Rollenspiele?

Zur Annäherung an die Thematik der Rollenspiele wird folgend zunächst erörtert, was unter „Rollenspielen“ verstanden wird, welche Rollenspielformen es gibt und in welchen professionellen Kontexten sie didaktisch angewandt werden. Die Auflistung soll einen einführenden Überblick der Rollenspielformen und Anwendungsfelder ermöglichen und hat daher keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Anschließend wird die Spielform der Pen-&-Paper-Rollenspiele einschließlich ihrer Geschichte, Spielmerkmale und Spielabläufe konkretisiert.

3.1.1 Rollenspiele und ihre Anwendungsfelder

Seit jeher spielt der Mensch. Nach Warwitz und Rudolf (2016) stellt das Spielen ein „unverzichtbares Element werthaltigen Lebens“ dar, woraus sich Lebensfreude nährt und Kompetenzen spielerisch erweitert werden können (Warwitz & Rudolf 2016, 9). Schaller (2006) beschreibt das Spielen als eine „lebensnotwendige und konstitutive Form des Lernens“, da beim Spielen Schlüsselkompetenzen trainiert, Spontaneität erhöht, Emotionen im sicheren Rahmen erprobt und das Erleben eines wohlthuenden „Flow-Zustands“ ermöglicht werden. Sowohl das Bedürfnis der Person, als auch äußere Auslöser können dabei zum Spielen anregen, wobei es erst durch die Spiellaune des Menschen zum Spiel kommt. Diese Spiellaune ist bei jedem Menschen unterschiedlich stark ausgeprägt (Schaller 2006, 98; Warwitz & Rudolf 2016, 9ff.).

Es gibt viele verschiedene Spielformen. Dazu gehören unter anderem Glücksspiele, Denkspiele, Bewegungsspiele, Kennenlernspiele, aber auch Rollenspiele. Kurzgefasst wird von „Rollenspielen“ gesprochen, wenn spielerisch eine bestimmte Rolle übernommen und deren Verhalten nachgeahmt wird. Spielende können dabei reale oder fiktive Rollen, eine fremde Rolle, aber auch die Rolle ihrer selbst einnehmen. Dadurch erhalten sie die Möglichkeit andere Lebensformen, Denkansätze und Verhaltensweisen wahrzunehmen und diese kreativ zu gestalten (Günther 2019, 7; Warwitz & Rudolf 2016, 78).

Bereits im kindlichen Rollenspiel werden unter anderem im Kaufmannsladen und beim Mutter-Vater-Kind-Spiel Rollen von Erwachsenen und Tieren übernommen. Kinder können durch diese Nachahmung der Rollen ihre Grundkompetenzen erweitern und Verhaltensweisen einstudieren. Sie üben dadurch sich in andere hineinzusetzen, fremde Identitäten anzunehmen, dementsprechend zu denken und zu handeln, die übernommenen Rollen kritisch zu hinterfragen und kreativ zu verändern (Warwitz & Rudolf 2016, 79).

Aber nicht nur im Kindesalter werden Rollenspiele gespielt. Neben dem kindlichen Rollenspiel gibt es viele weitere Formen von Rollenspielen oder Spielen, die Rollenspielelemente beinhalten, wie beispielsweise Scharade. Rollenspiele werden von sämtlichen Altersgruppen

gespielt. Zu den bekanntesten Rollenspielen gehören Pen-&-Paper-Rollenspiele (abgekürzt P&P-Rollenspiele oder P&P-RPGs – aus dem englischen: RPG = role-playing game), Live-Action-Role-Plays (LARPs) und Videospiele. Hierbei unterscheiden sich die Rollenspielformen in erster Linie darin, wie eine Rolle eingenommen und miteinander gespielt wird. So wird ein Pen-&-Paper-Rollenspiel am Tisch und in der Fantasie mit Hilfe von Charakterbögen über die Kommunikation gespielt. Im LARP übernehmen die Spielenden ihre Rolle physisch, indem sie sich dieser entsprechend verkleiden und verhalten. In Videospiele übernehmen die Spielenden ihre Rolle in einer digitalen Welt, entweder alleine oder in Multiplayer-Spielen, die es auch online gibt – sogenannte Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games (MMORPGs) (Schaller 2006, 69f.). Das klassische Genre dieser Rollenspiele ist „Fantasy“, welches die verbreitete Nutzung der Begrifflichkeit „Fantasy-Rollenspiel“ erklärt. Dies bedeutet, dass sie in einer Fantasiewelt stattfinden, beispielsweise mit mittelalterlich anmutenden Einflüssen, Fabelwesen wie Drachen und Elfen, sowie Magie. Heutzutage werden Rollenspiele mit verschiedensten Genres, wie Science-Fiction oder Horror, angeboten (Wichter 2007, 60ff.).

Rollenspiele werden aber nicht nur aus reiner Spielfreude gespielt, sondern es ist ebenfalls möglich, sie didaktisch anzuwenden. Laut Schaller (2006) sind Rollenspiele geeignet, um die sozialen Fertigkeiten von Menschen sämtlicher Altersklassen und unterschiedlicher Bildungsniveaus zu trainieren (Schaller 2006, 66). Sie werden unter anderem in pädagogischen und psychologischen Gruppensituationen genutzt, um aktives und effektives Lernen zu ermöglichen, Emotionen bei den Mitspielenden auszulösen und Inhalte zugänglicher zu machen. Dabei gibt es eine Vielzahl von Rollenspielmethoden, die abhängig von Lernziel und Rahmenbedingungen angewandt werden (Günther 2019, 13ff.). Zu den psychologischen Anwendungen zählt beispielsweise das Psychodrama, das vom Psychiater J.L. Moreno in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelt wurde. Im Psychodrama werden im Rahmen einer Gruppenpsychotherapie verschiedene spontane Rollenspiele als psychotherapeutisches Verfahren genutzt. Es umfasst verschiedene Grundtechniken wie Rollentausch, leerer Stuhl und Standbilder, die mittlerweile auch in anderen Bereichen, wie in der Erwachsenenbildung, eingesetzt werden (Schaller 2006, 20). In der Sozialpädagogik werden Rollenspiele beispielsweise angewandt um problematisches Verhalten zu verdeutlichen, zu reflektieren und neue Verhaltensweisen einzuüben, indem Situationen aus der realen Welt nachgespielt werden. In anderen pädagogischen Kontexten können über Rollenspiele Handlungskompetenzen entwickelt werden, indem spezielle Situationen persönlich oder digital simuliert werden, um Personen auf die Realität vorzubereiten. Ein Beispiel hierfür sind Gewaltpräventionsangebote der Polizei, die im Unterricht für Schüler*innen angeboten werden (Günther 2019, 39ff.).

3.1.2 Pen-&-Paper-Rollenspiele

Das erste veröffentlichte Pen-&-Paper-Rollenspiel war „Dungeons & Dragons“ (kurz „D&D“), welches 1974 in den USA von Gary Gygax und Dave Arneson herausgebracht wurde und dem Fantasy-Genre angehört. Die Entwicklung von D&D resultierte aus einer Kombination der bis dato gespielten „Wargames“, in denen historische Schlachten auf einem Spielfeld nachgespielt wurden, sowie dem zunehmend steigenden Interesse der Gesellschaft an Fantasiewelten. Dieses Interesse basierte unter anderem auf der im Jahr 1965 in Buchform herausgegebenen Trilogie „The Lord of the Rings“ von Autor J. R. R. Tolkien. In den Jahren nach der erstmaligen Veröffentlichung von D&D wurde das Spiel mehrfach überarbeitet und in anderen Sprachen

herausgegeben. Außerdem wurde eine Vielzahl weiterer Pen-&-Paper-Rollenspiele entwickelt, aber auch andere Rollenspielformen, wie Videospiele und LARP. D&D wird daher als „Urahn“ jüngerer Pen-&-Paper-, bzw. allgemein von Fantasy-Rollenspielen angesehen (Nagel 2007, 35ff.). Auffällig im Vergleich zwischen deutsch- und englischsprachiger Literatur ist, dass in der englischen Sprache die Begriffe „Pen-&-Paper“-Rollenspiel und „Tabletop“-Rollenspiel synonym verwendet werden. So wird in der englischsprachigen Literatur das Spiel Dungeons & Dragons als Tabletop-Rollenspiel bezeichnet (vgl. Kapitel 4.1.1 und 4.2.2). Im deutschen Sprachgebrauch hingegen hat sich durchgesetzt, dass mit dem Zusatz „Tabletop“ diejenigen Rollenspiele versehen werden, in denen permanent teils selbstbemalte Spielfiguren und Spielbretter genutzt und in erster Linie (historische) Schlachten nachgespielt werden, wodurch sie eher an die klassischen „Wargames“ erinnern (Janus 2007b, 23). Ein bekanntes Tabletop-Rollenspiel ist beispielsweise „Warhammer“. Bei Pen-&-Paper-Rollenspielen nach deutschsprachigem Verständnis liegt der Fokus nicht allein auf Schlachten oder Kämpfen, sondern vielmehr auf der Geschichte und dem gemeinsamen Erleben von Abenteuern. Außerdem werden seltener Spielfiguren und Spielbretter eingesetzt, wobei dies ebenfalls möglich ist. Es liegt demnach eine präzisere Differenzierung in der deutschsprachigen Literatur zwischen diesen beiden Spielformen vor. Daher wird auch in der vorliegenden Arbeit der Begriff „Pen-&-Paper-Rollenspiel“ in der deutschsprachigen Verwendung genutzt.

Zusammengefasst handelt es sich bei Pen-&-Paper-Rollenspielen um sehr fantasievolle und individuelle Rollenspiele, da ihr Verlauf maßgeblich von den Mitspielenden abhängt. Sie werden üblicherweise am Tisch in Kleingruppen gespielt und finden hauptsächlich in der Fantasie der Mitspielenden statt, indem sie sich in ihre Rolle und die Geschichte hineinversetzen und davon berichten. Kern der Pen-&-Paper-Rollenspiele sind dementsprechend die sozialen Interaktionen zwischen den Mitspielenden, auf denen das gesamte Spiel basiert. Spielende improvisieren und interagieren miteinander und entwickeln somit ihre eigene, gemeinsame Geschichte. Dabei können sie ihre Rolle gestalten und diese nach eigenen Wünschen ausleben. Üblicherweise spielen die Spielenden nicht gegeneinander, sondern im Team und lösen gemeinsam Aufgaben. Es bedarf nur weniger Mittel, um Pen-&-Paper-Rollenspiele spielen zu können. Dazu zählen eine Spielleitung, motivierte Mitspielende und Materialien wie Regelwerk, Würfel und die namensgebenden Stifte und Papier (Hüttinger 2011, 11ff.; Schaller 2006, 68f.). Folgend werden grundlegende Spielbestandteile und Spielmerkmale zum genaueren Verständnis erläutert.

Maßgeblich für ein Pen-&-Paper-Rollenspiel ist zunächst die jeweilige **Fantasiewelt**, in der es stattfindet. Wie bereits zuvor beschrieben, gibt es verschiedene Spielgenres. Im klassischen Fantasy-Genre finden sich die Spielenden in mittelalterlich anmutenden Welten wieder, in denen sie unter anderem Fabelwesen begegnen und Magie nutzen können. Es gibt aber auch Spielwelten anderer Genres wie unter anderem Science-Fiction und Cyberpunk. Die Spielwelten bieten den gedanklichen Rahmen für das Spielgeschehen und werden beispielsweise in Büchern zum Rollenspiel beschrieben oder von der Spielleitung bzw. der Spielgruppe erfunden (Janus 2007b, 22). Die Fantasiewelt hat dabei unter anderem Einfluss auf die Rollengestaltung, Abläufe und Regeln im Spiel.

Jede mitspielende Person verkörpert und spielt im Pen-&-Paper-Rollenspiel eine **Rolle**. „Spielen“ bedeutet, dass er*sie berichtet, was die Rolle – der sogenannte „Charakter“ – sagt oder macht. In bestimmten Spielsituationen würfelt er*sie, ob Aktionen gelingen und hält dies schriftlich fest. Dementsprechend ist Würfelglück notwendig, wenn beispielsweise mit einem zwanzigseitigen Würfel eine möglichst hohe Zahl gewürfelt werden muss, damit eine Aktion gelingt. So bleibt immer spannend, wie das weitere Spiel verläuft und auch die Spielleitung

kann dies im Vorfeld nicht genau wissen (Janus 2007b, 18f.). Durch das Spielen entwickelt sich der Charakter weiter, erlernt zusätzliche Fähigkeiten und erhält weitere Gegenstände, welche der*die Spielende dann mit einbeziehen kann (Janus 2007b, 19).

Jede mitspielende Person kann ihren eigenen Charakter zu Beginn des Rollenspiels nach persönlichen Vorlieben gestalten. Je nach Fantasiewelt gibt es dabei verschiedenste Möglichkeiten. In klassischen Fantasy-Pen-&-Paper-Rollenspielen wie Dungeons & Dragons suchen sich Spielende beispielsweise aus, ob ihr Charakter einen Menschen, einen Zwerg oder eine Elfe darstellt (im Spiel „Rasse“ genannt) und bestimmen dessen Ausrichtung, d.h. ob es sich um eine*n Krieger*in, Priester*in oder Magier*in (im Spiel „Klasse“ genannt) handelt. Jede Rasse und Klasse hat dabei spezielle Vor- und Nachteile und bringt bestimmte Eigenarten mit sich. Beispielsweise haben Elfen im Spiel Dungeons & Dragons die Fähigkeit der Nachtsicht, was bedeutet, dass sie im Dunkeln über eine gewisse Distanz Dinge erkennen können. Ferner können sich die Spielenden eine Lebensgeschichte zu ihrem Charakter und dessen Charaktereigenschaften, beispielsweise ob es sich um einen aufbrausenden oder zurückhaltenden Charakter handelt, ausdenken (Janus 2007b, 20).

Der jeweilige Charakter wird auf einem **Charakterbogen** erfasst. Darauf werden physische Eigenschaften des Charakters, unter anderem sein Aussehen, seine Größe, aber auch sein Name, seine Rasse und seine Klasse festgehalten. Außerdem werden die verschiedenen Eigenschaften bzw. Fähigkeiten des Charakters, unter anderem seine Stärke und Geschicklichkeit, seine Fertigkeiten, wie der Umgang mit einem Schwert oder das Sprechen verschiedener Sprachen und seine Ausrüstungsgegenstände, wie Kettenhemden, Seile oder Heiltränke, eingetragen. Dabei wird die jeweilige Ausprägung beispielsweise über Punktesysteme erfasst, wodurch erkennbar wird, welche Stärken und Schwächen der Charakter hat und wodurch die Charaktere miteinander verglichen werden können. Je nach Spielsystem werden die Ausprägungen zu Beginn des Spiels gewürfelt oder nach einem bestimmten Schema verteilt (Janus 2007b, 17). Beispielsweise ist es üblich, dass ein*e Krieger*in im Spiel stark, ein*e Magier*in intelligent und ein*e Priester*in weise ist.

Eine entscheidende Rolle im Pen-&-Paper-Rollenspiel nimmt die **Spielleitung** ein. Sie hat den Überblick über die Geschichte, die Spielwelt und die Entwicklung der Charaktere. Ferner kennt sie die Spielregeln und weiß, wie bestimmte Situationen ablaufen und wann mit welchem Würfel etwas ausgewürfelt werden muss. Die Spielleitung verfügt über verschiedene Materialien, die für den Spielverlauf wichtig sind. Dazu zählen unter anderem Karten, Aufgabenbeschreibungen und Handlungsstränge. Dabei kann entweder auf vorgefertigte Handlungen und Abenteuer zurückgegriffen oder eine selbst ausgedachte Geschichte genutzt werden. Die Spielleitung ist eine Art aktive*r Erzähler*in und beschreibt Spielenden, was sie im Spiel sehen, erleben oder wem sie begegnen, reagiert im Gegenzug aber auch auf die Interaktionen der Spielenden und baut diese in die Geschichte ein. Gleichzeitig verkörpert die Spielleitung all die verschiedenen Wesen und Charaktere, mit denen die Spielenden in der Fantasiewelt in Kontakt treten (sogenannte Nicht-Spieler-Charaktere, „NSC“). Beispielsweise spricht sie die Händlerin, von der ein Charakter auf dem Markt Waren einkaufen möchte und verkörpert den Mann, von dem die Abenteurer*innengruppe ein Geheimnis erfährt. Ebenso lenkt sie die Monster, von denen die Spielenden im Wald angegriffen werden. Dabei werden Improvisationsgeschick und Flexibilität verlangt, da nie vorauszusehen ist, wie die Spielenden in den verschiedenen Situationen reagieren. Darüber hinaus verkörpert die Spielleitung eine*n Schiedsrichter*in, da sie letztendlich bei Konflikten und Unklarheiten eingreift und über das Fortsetzen des Spiels entscheidet. Die Rolle der Spielleitung ist folglich sehr komplex und bedarf einer guten Vorbereitung (Janus 2007b, 17ff.).

Für die Spielleitung ist außerdem eine gute Kenntnis der **Spielregeln** notwendig, die je nach Pen-&-Paper-Rollenspiel stark variieren können, unter anderem hinsichtlich ihrer Komplexität. Die Spielregeln bestimmen grundlegende Spielabläufe, die an die jeweilige Spielwelt angepasst sind. Dadurch wird festgelegt, in welcher Situation mit welchem Würfel gewürfelt werden muss, wie die Charaktererstellung zu Beginn des Spiels abläuft und auf welche Weise die Charaktere Erfahrung sammeln. Des Weiteren legen sie Gesetzmäßigkeiten der Fantasiewelt und deren Auswirkungen auf die Charaktere der Spieler*innen fest, beispielsweise von Zaubern und den Ablauf bestimmter Situationen im Spiel. Durch die Regeln wird die Gleichberechtigung der Mitspielenden ermöglicht. Sie bilden außerdem die Rahmenbedingungen für die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden und erleichtern der Spielleitung das Treffen von Entscheidungen. Es ist allerdings üblich, dass die Spielregeln im Rahmen der eigenen Rollenspielgruppe angepasst werden, um sie beispielsweise zu vereinfachen (Janus 2007b, 24). Die üblichen Hilfsmittel, die zum Spielen genutzt werden und deren Nutzung teilweise in den Regeln festgehalten wird, sind Stifte, Papier, je nach Spielsystem Regelbücher, verschiedene Würfel mit bis zu zwanzig Seiten und zusätzliches Material wie gemalte oder ausgedruckte Karten, manchmal auch Spielfiguren (Janus 2007b, 23).

Letztendlich gibt es im Pen-&-Paper-Rollenspiel kein festgelegtes **Ende** oder **Ziel**, sondern es kann durch die Spielgruppe bzw. die Spielleitung gesteuert werden. Üblicherweise erleben die Mitspielenden gemeinsam Abenteuer und erfüllen Missionen und Aufträge, die aneinandergereiht und so ewig fortgesetzt werden können. Ein Spiel kann daher über Jahre hinweg gespielt werden. Jedoch gibt es ebenfalls Spielsysteme, die gezielt auf einmalige oder kurzzeitige Spielepisoden ausgelegt sind. Je nach Gruppe verläuft das Spiel dabei komplett unterschiedlich, da Mitspielende durch ihre Fantasie, Motivation und Eigenschaften direkt das Spielgeschehen beeinflussen. So kann durch unvorhersehbare Ereignisse die Geschichte eine Wendung nehmen, die selbst für die Spielleitung überraschend ist (Janus 2007a, 268; Janus 2007b, 22f.).

3.2 Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels im „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“

Im folgenden Unterkapitel wird zunächst die Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons innerhalb des Förderzentrums einschließlich der Anpassungen des Spiels an den Maßnahmekontext beschrieben. Da das Angebot durch qualitative Expert*inneninterviews explorativ untersucht werden soll, werden zur Annäherung an die Thematik aus Forschungsperspektive und zur Unterstützung bei der Erstellung von Interviewleitfäden teilnehmende Beobachtungen innerhalb des Angebots durchgeführt, die anschließend dargestellt werden.

3.2.1 Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels als Maßnahmeangebot

Wie bereits in Kapitel 2.5 beschrieben, hat ein Maßnahmeträger teilweise Gestaltungsspielräume in einer angebotenen Maßnahme, so auch innerhalb des Förderzentrums für Langzeitarbeitslose. Dies resultiert aus den zwar konzeptionell vorgeschriebenen, aber hinsichtlich der Durchführung offen formulierten Maßnahmeinhalten. Zudem kann er geforderte Maßnahmebestandteile eigeninitiativ und je nach Bedarf der

Zielgruppe ergänzen. Im Rahmen dieser Gestaltungsmöglichkeiten entsteht die Idee, das Pen-&-Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons im Förderzentrum anzubieten, um teilnehmende Personen individuell zu fördern und ihnen ein alternatives Angebot innerhalb der üblichen Maßnahmeteilnahme zu bieten. Es wird im November 2016 unter dem Namen „Workshop Kommunikation“ zunächst auf Probe eingeführt und stellt mit seinem freiwilligen Workshopcharakter ein einzigartiges Angebot im Förderzentrum dar. Der Name des Workshops resultiert aus der Eigenschaft von Pen-&-Paper-Rollenspielen, dass sie auf Kommunikation und Interaktion basieren. Das Angebot findet einmal wöchentlich für je ungefähr zweieinhalb Stunden gemeinsam mit einem Spielleiter¹ und der Autorin der vorliegenden Forschungsarbeit in der beruflichen Position als Sozialcoach parallel zur üblichen Maßnahmeteilnahme statt. Jede Person aus dem Förderzentrum kann freiwillig daran teilnehmen. Dabei wird ein Besprechungsraum mit einem großen, runden Tisch und Platz für ca. zwölf Personen genutzt. Beim Spielen wird den Teilnehmenden kostenfrei Kaffee und Tee angeboten und im Hintergrund läuft thematisch passende Musik, wie mittelalterlich anmutende Musik oder Musik aus Fantasy-Filmen. Die komplexen Regeln des Spiels werden vereinfacht, um einen Einstieg jederzeit zu ermöglichen und die Teilnehmenden nicht zu überfordern oder abzuschrecken. Außerdem wird die Anzahl der üblichen Charakterklassen und -rassen im Rahmen des Angebots zur Verringerung der Komplexität des Spiels reduziert. Die Erstellung der Charakterbögen wird anhand der Wünsche der Teilnehmenden gemeinsam mit dem Spielleiter durchgeführt. Dabei wird auf ein ausgewogenes Verhältnis hinsichtlich der jeweiligen Stärken und Fähigkeiten der Charaktere geachtet, sodass sich diese gegenseitig ergänzen. Die Kämpfe und Monster werden ebenfalls vereinfacht um Niederlagen zu vermeiden und Erfolgserlebnisse zu garantieren. Die Charaktere sammeln außerdem verhältnismäßig schnell Erfahrungspunkte, wodurch sie sich zügig weiterentwickeln und ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitern können. Darüber hinaus werden die Mitspielenden bei Bedarf während des Spiels unterstützt, indem sie beispielsweise an verschiedene Aktionsmöglichkeiten im Spiel erinnert werden. Diese Vereinfachungen und zusätzlichen Hilfestellungen ermöglichen einen Spielfluss auch ohne Vorkenntnisse seitens der Teilnehmenden.

Da das Angebot positive Resonanz sowohl von Teilnehmenden als auch Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers erhält und in den regulären Maßnahmeablauf erfolgreich integriert werden kann, wird es fortlaufend bis März 2020 angeboten. Dann muss es als Folge der Covid-19-Pandemie und damit einhergehender Kontaktbeschränkungen eingestellt werden. Perspektivisch wird allerdings angestrebt es erneut anzubieten.

3.2.2 Teilnehmende Beobachtungen

Im Zeitraum von Mai bis Juli 2018 werden insgesamt acht qualitative Feldbeobachtungen mit geringem Komplexitätsgrad durchgeführt und deren Ergebnisse analysiert. Sie dienen zum einen der Annäherung und dem Verständnis des Forschungsfeldes, zum anderen der Erstellung von Interviewleitfäden über daraus resultierenden Themen. Dabei wird eine Teilstrukturierung vorgenommen, indem der Fokus auf die Aspekte des Spielablaufes und

¹ Die Rolle des Spielleiters übernimmt der damalige Teilnehmer des Förderzentrums, mit dem die Idee des Angebots im Zuge der pädagogischen Begleitung während der Maßnahmeteilnahme entstand. Dieser hatte zuvor im privaten Kontext bereits zwanzigjährige Erfahrung als Spielleitung gesammelt. Der Teilnehmer wurde später im Rahmen einer geförderten Beschäftigung im administrativen Bereich beim Maßnahmeträger bis zum Renteneintritt eingestellt. Auch nach Renteneintritt war er ehrenamtlicher Spielleiter des „Workshop Kommunikation“, solange dieser angeboten werden konnte.

damit verbunden die Interaktionen der Teilnehmenden des Pen-&-Paper-Rollenspiels gelegt wird (Döring & Bortz 2016, 334).

Bei den Beobachtungen handelt es sich um teilnehmende, verdeckte Fremd-Beobachtungen. „Teilnehmend“ bedeutet in diesem Fall, dass nicht als außenstehende Person, sondern als Teil der Gruppe beobachtet wird, um den Spielablauf nicht zu stören. Um die Teilnehmenden durch das Wissen über die Beobachtung nicht zu beeinflussen, werden sie nicht darüber informiert. Der Spielleiter wird lediglich einmalig darüber in Kenntnis gesetzt, dass Beobachtungen folgen werden, ohne dies zu konkretisieren, um ihn ebenfalls möglichst wenig zu beeinflussen (van Ophuysen et al. 2017, 30ff.). Die Beobachtungen werden ungefähr fünf bis zehn Minuten lang durchgeführt, wobei stichpunktartig Feldnotizen gemacht werden um das Geschehene, wie die Abfolge von Ereignissen und Interaktionen, zu protokollieren (van Ophuysen et al. 2017, 88f.). Dies ist im Spielfluss unauffällig, da es üblich ist während des Spiels Notizen anzufertigen, beispielsweise um Ereignisse und neu erhaltene Informationen festzuhalten. Eine Beobachtung über einen längeren Zeitraum wäre hingegen auffällig gewesen. Die Beobachtungen werden bewusst zu Beginn, in der Mitte und gegen Ende des Rollenspiels durchgeführt, um verschiedene Abläufe und Spielmomente festzuhalten. Währenddessen verhält sich die Forscherin, die gleichzeitig als Spielerin teilnimmt, möglichst passiv, um durch ihr Handeln im Spiel den beobachteten Spielablauf und die Interaktionen der Mitspielenden nicht aktiv zu beeinflussen (van Ophuysen et al. 2017, 32). Die Feldnotizen werden anschließend möglichst zeitnah, aber außerhalb des Rollenspiels, in anonymisierten Beobachtungsprotokollen ausformuliert (van Ophuysen et al. 2017, 89f.). Dabei werden Fragen zum Ort der Beobachtung, der Beobachtungssituation, sowie zur Handlung und zu Interaktionen der Mitspielenden und deren Folgen im Spielkontext in einem Fließtext beantwortet und interpretiert (vgl. van Ophuysen et al. 2017, 84).

Aufgrund der beschriebenen Zielsetzung der Beobachtungen erfolgt eine einfache Auswertung der Beobachtungsprotokolle, die sich an der thematischen Zusammenfassung nach Fisseni (1997) orientiert. Da es sich um einen geringen Materialumfang handelt, erfolgt die Auswertung handschriftlich unter Zuhilfenahme der ausgedruckten Beobachtungsprotokolle. Im ersten Schritt werden die Beobachtungsprotokolle durchgearbeitet und dabei Textstellen markiert, Memos und aufkommende Fragen notiert sowie relevante Themen identifiziert. Die Themen werden anschließend miteinander verglichen und zusammengeführt, um ihnen anschließend Textpassagen, Memos und Fragen zuzuordnen und sie dadurch zu sortieren und zu strukturieren. Dabei werden weitere Fragen und Gedanken ergänzt (Fisseni 1997, 239). Im letzten Schritt werden diese Inhalte, anders als in der thematischen Zusammenfassung nach Fisseni (1997), nicht zum Fließtext ausformuliert, sondern sie werden als Unterstützung bei der Entwicklung der Interviewleitfäden genutzt. Dafür werden für die Interviews relevante Themen entweder als Analysedimensionen eingesetzt oder als Teilaspekte Analysedimensionen beigefügt, zu denen dann mit Hilfe der Memos und notierten Fragen Interviewleitfragen formuliert werden. Beispielsweise wird im Zuge der Beobachtungsauswertung die Analysedimension „Soziale Interaktionen“ festgehalten, welche über verschiedene Thematiken, die in den Beobachtungen konkretisiert werden, erfasst werden soll. Da Pen-&-Paper-Rollenspiele auf Kommunikation basieren, werden primär verbale, aber auch nonverbale Interaktionen im Spiel beobachtet. Daher wird die Interviewfrage an Teilnehmende *„Miteinander sprechen ist eine Grundlage des Spiels. Wie ist das für Sie?“* im Interviewleitfaden aufgenommen. Außerdem werden mehrmals übliche Spielabläufe des Pen-&-Paper-Rollenspiels, die über Gruppenprozesse funktionieren, beobachtet, wie Entscheidungsfindungen und Abstimmungen in der Gruppe. Dazu werden

Interviewfragen wie *„Es kommt immer wieder zu Situationen im Spiel, in denen Sie gemeinsam entscheiden müssen, was zu tun ist. Wie werden Entscheidungen in der Gruppe getroffen?“* oder *„Erzählen Sie von schwierigen Situationen beim Rollenspiel. Wie geht die Gruppe damit um?“* formuliert. Aufgrund der Ausrichtung der Beobachtung auf die Spielpraxis dient die Auswertung der Beobachtungsprotokolle primär zur Formulierung von Fragen für die Interviewleitfäden, welche sich an die teilnehmenden Personen und den Spielleiter richten. Die detaillierte Erstellung der Interviewleitfäden wird im Methodenkapitel erläutert (vgl. Kapitel 6.3.2).

4 Aktueller Forschungsstand

Im Kapitel „Aktueller Forschungsgegenstand“ werden zunächst die (systematischen) Literaturrecherchen zu bisherigen Forschungsergebnissen zum Untersuchungsgegenstand und weiteren relevanten Quellen dargestellt. Die eingeschlossenen Quellen werden anschließend zusammengefasst und analysiert. Ziel ist es, relevante Ergebnisse zu ermitteln und die vorliegende Forschungsarbeit darauffolgend im Rahmen des Zwischenfazits (vgl. Kapitel 5) in den Forschungskontext einzuordnen, Anknüpfungspunkte festzustellen, sowie Forschungsfragen vor dem Hintergrund der Ergebnisse bisheriger Studien herzuleiten.

4.1 (systematische) Literaturrecherchen

Im folgenden Unterkapitel wird zunächst die Recherchestrategie inklusive der Entwicklung von Suchtermen beschrieben. Anschließend werden die Literaturrecherchen zur Identifikation relevanter Studien dargestellt.

4.1.1 Recherchestrategie

Bevor die systematische Literaturrecherche zur Erfassung des aktuellen Forschungsstandes mit Hilfe wissenschaftlicher Datenbanken durchgeführt wird, werden vorausgehende Recherchen über die Internet-Suchmaschinen „Google“ und „Google Scholar“, sowie über die Online-Universitätsbibliothek der Universität zu Köln bzw. deren Fachbibliotheken durchgeführt. Das Ziel dieser Recherchen ist es, einen ersten Eindruck vom Forschungsfeld zu erhalten, erste relevante Quellen zu ermitteln und Schlüsselbegriffe für die Entwicklung der Suchterme zu identifizieren. Mittels Schneeballverfahren wird anhand der so ermittelten Quellen über die in ihnen zitierte Literatur auf weitere potentiell relevante Quellen geschlossen, deren Volltexte ebenfalls gesichtet werden.

Anschließend werden für die systematische Literaturrecherche die wissenschaftlichen Datenbanken „Web of Science“, „PsycInfo“ und „Scopus“ ausgewählt, da diese Datenbanken den psychologischen und sozial- bzw. geisteswissenschaftlichen Fachdisziplinen zugeordnet und somit aus fachlicher Sicht geeignet für die vorliegende Arbeit sind. Außerdem verfügen sie über eine Vielzahl von Referenzen (Döring & Bortz 2016, 160). Durch die Auswahl mehrerer Datenbanken soll vermieden werden, dass relevante Literatur aufgrund der Schwerpunktsetzung einzelner Datenbanken ausgeschlossen wird.

Im nächsten Schritt werden für die Recherche Suchterme zu den Themenbereichen „langzeitarbeitslose Personen“, „Pen-&-Paper-Rollenspiele“, sowie zu „Rollenspielen“ entwickelt, um sie in den wissenschaftlichen Datenbanken miteinander zu kombinieren und so möglichst passende Treffer zu erzielen. Dafür werden Schlüsselbegriffe zu den Themenbereichen in englischer und deutscher Sprache mit Hilfe der bereits vorliegenden Literatur identifiziert. Je nach Thema handelt es sich dabei um allgemeine (primäre) und spezifische (sekundäre) Begriffe, wie beispielweise den Spielnamen „Dungeons and Dragons“ bei der Recherche nach Pen-&-Paper-Rollenspielen (Döring & Bortz 2016, 158). Die Suchbegriffe werden mit booleschen Operatoren (z.B. „AND“) und Klammern verbunden, mit Anführungszeichen versehen sowie teilweise mit einem Stern (*) trunkiert, um Treffer zu erhalten, die eine abgeänderte Form des Suchbegriffs beinhalten und um die Anzahl der aufgelisteten Suchbegriffe zu verringern. Durch Hinzufügen, Weglassen und Abändern von

Suchbegriffen werden die Suchterme anschließend in Web of Science getestet und anhand der Analyse der ersten Trefferseiten optimiert. Folgend wird die Entwicklung der Suchterme exemplarisch anhand der Themenbereiche dargestellt.

In der vorausgehenden Recherche fällt auf, dass in Quellen die Begriffe „Pen-and-Paper-Rollenspiel“, „Tabletop-Rollenspiel“ und „Fantasy-Rollenspiel“ synonym genutzt werden, weshalb der Suchterm zum Themenbereich „Pen-&-Paper-Rollenspiel“ alle drei Begriffe enthält. Der Begriff „role play*“ wird zu „role playing*“ abgeändert, da ansonsten Ergebnisse aufgelistet werden, die inhaltlich keinen Rollenspielbezug haben, sondern lediglich „role played“ in der Bedeutung, dass etwas eine Rolle spielt, nutzen. Außerdem wird die Abkürzung „RPG“ (= Role Playing Game) herausgenommen, da diese in den Treffern primär medizinische Begriffe anstelle von Rollenspielen abkürzt. „Pen and Paper“ wird in der Kombination mit „role-play“ eingefügt, da zuvor Studien angezeigt werden, in denen Stift und Papier ohne Bezug zu Pen-&-Paper-Rollenspielen genutzt werden. Der finale Suchterm zum Themenbereich „Pen-&-Paper-Rollenspiele“ lautet:

("Rollenspiel" OR "role-playing game" OR "fantasy role-play*" OR "fantasy game" OR "Dungeons and Dragons" OR "das schwarze Auge" OR "table-top role-play*" OR "tabletop role-play*" OR "Pen and Paper role-play*").*

Für den Themenbereich „langzeitarbeitslose Personen“ werden sowohl Suchbegriffe zu „Langzeitarbeitslosigkeit“, als auch „Arbeitslosigkeit“ und „Erwerbslosigkeit“ genutzt, da es sich bei dem Begriff „Langzeitarbeitslosigkeit“ um einen in Deutschland verwendeten, gesetzlich definierten Begriff handelt, wie in Kapitel 2.1 dargestellt wird. So kann ausgeschlossen werden, dass relevante englischsprachige Artikel aufgrund einer anderen Definition von „Langzeitarbeitslosigkeit“ und „Arbeitslosigkeit“ herausgefiltert werden. Zudem wird der Begriff „unemploy*“ zu „unemployed“ verändert, da er teilweise Treffer durch den Begriff „unemployment“ anzeigt, aber lediglich im Abstract innerhalb eines Nebensatzes Arbeitslosigkeit allgemein und nicht die Personengruppe langzeitarbeitsloser Personen thematisiert. Letztendlich lautet der Suchterm zum Themenbereich „langzeitarbeitslose Personen“:

("arbeitslos" OR "erwerbslos*" OR "langzeitarbeitslos*" OR "unemployed" OR "long-term-unemployed" OR "longterm-unemployed" OR "jobless*").*

Da sich während der systematischen Literaturrecherche herausstellt, dass keine Studien zum Thema Pen-&-Paper-Rollenspiel in Verbindung mit langzeitarbeitslosen Personen vorliegen, wird außerdem ein Suchterm zu Rollenspielen allgemein entwickelt. Dadurch sollen ebenfalls Studien zur Anwendung anderer Rollenspiele mit dieser Personengruppe eingeschlossen werden. Hier muss kein Begriff verändert oder entfernt werden, da ein Großteil der Ergebnisse Rollenspielbezug hat. Der Suchterm zum Themenbereich „Rollenspiele“ lautet:

("Rollenspiel" OR "role play" OR "role playing").

Nachdem die Teil-Suchterme feststehen, werden sie kombiniert in der eigentlichen systematischen Literaturrecherche angewandt. Die ursprüngliche Recherche erfolgt im Mai 2018. Die Suchterme zu den Teilbereichen werden miteinander kombiniert und in den drei Datenbanken genutzt. In dieser ursprünglichen Recherche werden die Ergebnisse nicht nach englisch- und/oder deutschsprachigen Treffern gefiltert, um keine Treffer, die sich mit dem Untersuchungsgegenstand auseinandersetzen, auszuschließen. Hinsichtlich des Zeitraums wird ebenfalls keine Einschränkung getroffen, da zum einen aufgrund der vorherigen Recherche anzunehmen ist, dass insgesamt lediglich wenig Literatur zum

Forschungsgegenstand vorliegt und durch eine Eingrenzung die Trefferanzahl stark begrenzt wäre. Zum anderen wird aufgrund der erstmaligen Erscheinung von Pen-&-Paper-Rollenspielen wie Dungeons & Dragons ab 1974, sowie durch die in der vorangehenden Recherche gefundenen, älteren Pionierstudien (Fine 1983; Blackmon 1994) angenommen, dass weitere ältere Studien vorliegen, die ansonsten ausgeschlossen würden.

Zunächst werden die Titel der Treffer geprüft. Sofern sie potentiell relevant erscheinen, werden anschließend ihre Abstracts, sowie nach erneuter Prüfung die Volltexte gesichtet, die entweder direkt über die Datenbanken oder die Universitätsbibliothek zugänglich sind. Die Auswahl der Studien erfolgt anhand der Bewertung nach inhaltlichen Ein- bzw. Ausschlusskriterien. Grundsätzlich werden sowohl quantitative als auch qualitative Untersuchungsdesigns bei allen Recherchen eingeschlossen und keine Einschränkung hinsichtlich der Evidenzstufen getroffen, da davon auszugehen ist, dass insgesamt lediglich eine kleine Anzahl von Untersuchungen vorliegt. Außerdem werden hinsichtlich der Zielgruppe sowohl langzeitarbeitslose als auch arbeitslose Personen einbezogen, um nicht aufgrund der speziellen Definition von „Langzeitarbeitslosigkeit“ relevante Studien auszuschließen. Daher wird innerhalb der folgenden Kapitel zum Forschungsstand von „(langzeit-)arbeitslosen“ und nicht „langzeitarbeitslosen“ Personen geschrieben. In der Darstellung der Forschungsergebnisse einzelner Studien wird allerdings, wenn aus der jeweiligen Studie ersichtlich, die konkrete Zielgruppe genannt.

Bei der Recherche zum Thema „Pen-&-Paper-Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen“ werden lediglich Studien eingeschlossen, deren Gegenstand die Anwendung von Pen-&-Paper-Rollenspielen mit der speziellen Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen ist. So wird eine Studie ausgeschlossen, die thematisiert, dass sich eine langzeitarbeitslose, psychisch erkrankte Frau im Online-Rollenspiel verliert und in welcher der Zusammenhang mit ihrer psychischen Erkrankung untersucht wird. Der Fokus in der Studie liegt demnach nicht auf ihrer Arbeitslosigkeit, sondern dies stellt lediglich eine Beschreibung der Frau dar. Zudem werden hier keine Pen-&-Paper-Rollenspiele thematisiert.

Bei der Recherche zum Thema „Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen“ wird die Recherche auf die Anwendung sämtlicher Rollenspielformen, wie pädagogische oder Online-Rollenspiele, mit (langzeit-)arbeitslosen Personen erweitert.

In der Recherche zu Pen-&-Paper-Rollenspielen unabhängig einer speziellen Zielgruppe werden Studien eingeschlossen, in denen Pen-&-Paper Rollenspiele (bzw. Tabletop/Fantasy-Rollenspiele, da häufig synonym genutzt) entweder gezielt als Instrument bzw. Methode didaktisch angewandt werden, oder deren Forschungsgegenstand das Pen-&-Paper-Rollenspiel an sich ist, um daraus Erkenntnisse hinsichtlich ihrer Wirkung und möglicher Anwendungsfelder zu gewinnen und die Ergebnisse für die vorliegende Arbeit, unter anderem zur Präzisierung der Forschungsfragen, zu nutzen. Aufgrund der Ungenauigkeit des Suchterms werden hier lediglich Studien aus human- bzw. geisteswissenschaftlichen Disziplinen, wie der Psychologie oder Pädagogik, eingeschlossen, da nur diese als relevant für die vorliegende Studie eingeschätzt werden. In dieser Recherche wird daher der Suchterm zum Teilbereich „Pen-&-Paper-Rollenspiele“ ohne weitere Ergänzungen angewandt, um zu vermeiden, dass relevante Ergebnisse durch weitere Suchbegriffe wie beispielsweise „Wirkung“ oder „Anwendungsfeld“ ausgeschlossen werden. Allerdings werden hierbei in den Datenbanken Web of Science und PsycInfo thematische bzw. kategoriale Filter gesetzt, die manuell anhand einer Liste ausgewählt werden. So werden Studien, die medizinischen oder naturwissenschaftlichen Bereichen zugeordnet werden, herausgefiltert und die Trefferanzahl auf Studien aus den interessierenden Fachdisziplinen reduziert. In der Datenbank Scopus ist das thematische oder kategoriale Filtern jedoch nicht möglich. Im Anhang sind Screenshots

aller eingesetzter Filter zu finden (vgl. Anhang A). In Tabelle 2 werden die Einschlusskriterien zur Übersicht dargestellt.

Tabelle 2: Einschlusskriterien der Recherchen. Zeigt, welche Einschlusskriterien in den Recherchen einbezogen werden, sowie die zusätzlichen Einschränkungen des Forschungsgegenstandes pro Teilrecherche.

Alle Recherchen	<ul style="list-style-type: none"> - Sprache: englisch oder deutsch (außer 1. Recherche) - Keine Einschränkung des Veröffentlichungsjahrs - Qualitative und quantitative Forschungsdesigns - Keine Einschränkung der Evidenzstufe
P&P-RPG und Zielgruppe	Studien, in denen ein P&P-RPG gezielt mit der Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen angewandt wird.
Andere Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen	Studien, in denen jegliche Rollenspielform gezielt mit der Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen angewandt wird.
P&P-RPG zielgruppenunabhängig	Studien, in denen ein P&P-RPG gezielt als Instrument bzw. Methode didaktisch angewandt wird <i>oder</i> konkrete Untersuchungen von P&P-RPGs allgemein aus human- bzw. geisteswissenschaftlichen Disziplinen.

Quelle: eigene Darstellung.

Die systematische Literaturrecherche wird im Oktober 2019 vollständig, sowie im Juli 2021 eingeschränkt wiederholt, um in der Zwischenzeit veröffentlichte relevante Quellen ebenfalls einzuschließen (Einschränkung nach Veröffentlichungsjahren, englisch- und deutschsprachiger Literatur). In der Recherche im Juli 2021 kann nicht auf die Datenbank Scopus zugegriffen werden, die auch nicht mehr in der Datenbankliste der Universität zu Köln aufgeführt wird. Dies könnte mit einer abgelaufenen Lizenz zusammenhängen und wird als nicht problematisch gewertet, da die Recherchen in den anderen Datenbanken erneut durchgeführt werden können und daher das Risiko, relevante Studien nicht einzuschließen, als gering eingeschätzt wird. In dieser Recherche wird außerdem davon abgesehen, erneut nach weiteren allgemeinen Quellen zu Pen-&Paper-Rollenspielen unabhängig von langzeitarbeitslosen Personen zu recherchieren, da diese Recherche im ersten Durchlauf lediglich einen Zugang zur potentiellen Wirkung und möglichen Anwendungsfeldern von Pen-&Paper-Rollenspielen ermöglichen sollte.

4.1.2 Rechercheergebnisse

Folgend werden die Rechercheergebnisse pro Recherchegegenstand dargestellt. Insgesamt erfolgen drei thematische Literaturrecherchen.

Pen-&Paper-Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen

In der vorausgehenden Literaturrecherche kann keine Quelle gefunden werden, deren Forschungsgegenstand die Anwendung von Pen-&Paper-Rollenspielen mit der Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen ist.

In der systematischen Literaturrecherche wird in der Datenbank Web of Science kein Treffer erzielt. Bei PsycInfo wird eine Studie gefunden, deren Abstract und Volltext gesichtet werden. Inhalt der Studie ist die Begleitung einer Person mit einer psychischen Erkrankung, die ein Online-Rollenspiel spielt. Daher wird sie für die vorliegende Forschung als irrelevant eingestuft und ausgeschlossen. In der Datenbank Scopus wird ebenfalls eine Studie gefunden, die allerdings ebenfalls nach Sichtung des Abstracts ausgeschlossen wird. Es handelt sich dabei um eine Studie, welche die empirische Analyse von Kriminalitäts-Charakteristika in Online-Spielen thematisiert.

Es können demnach weder über die vorausgehende, noch über die systematische Literaturrecherche Studien, deren Gegenstand die Anwendung von Pen-&-Paper-Rollenspielen mit der Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen ist, gefunden werden.

Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen

Auch zu dieser Thematik können zumindest in der vorausgehenden Recherche keine Quellen eingeschlossen werden.

In der systematischen Literaturrecherche liegen in Web of Science vier Treffer vor. Eine der Studien ist bereits aus der vorherigen Recherche zu (langzeit-)arbeitslosen Personen und Pen-&-Paper-Rollenspielen bekannt, bereits als irrelevant eingestuft worden und kann daher ausgeschlossen werden. Die Abstracts und Volltexte der anderen drei Studien werden gesichtet und zwei davon eingeschlossen (Aysina et al. 2016; Aysina et al. 2017).

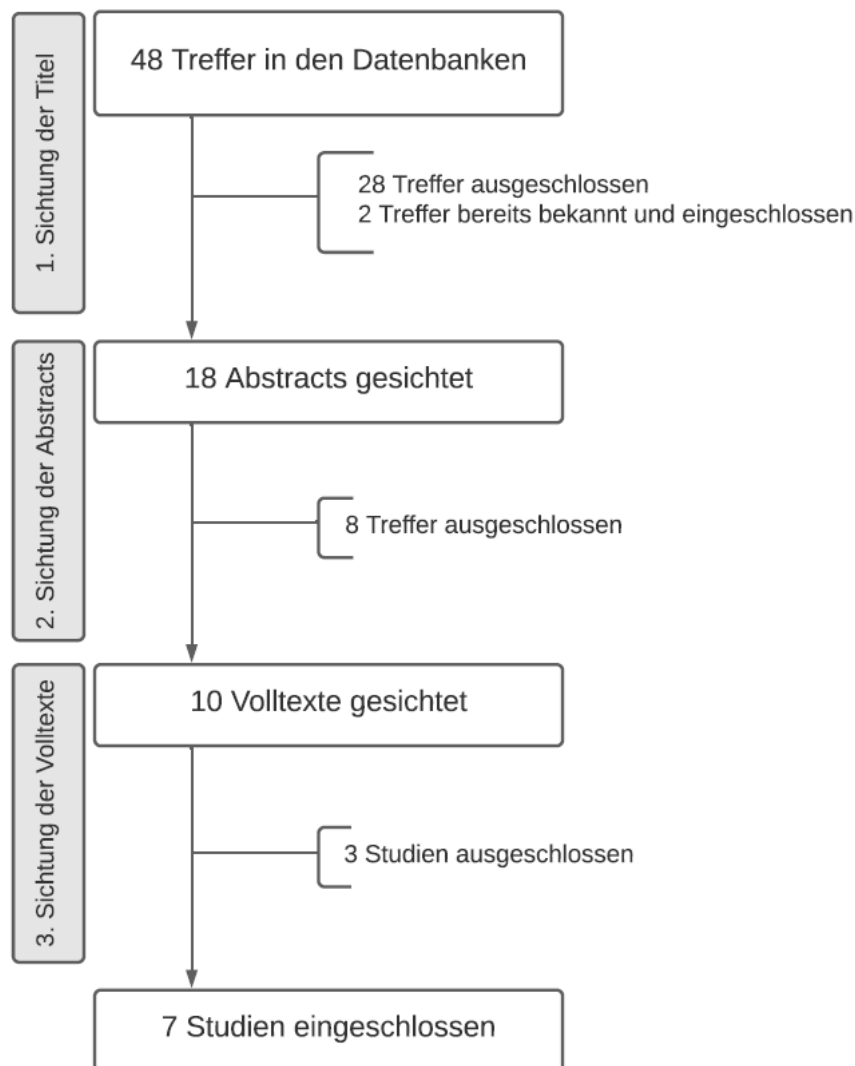
In der Datenbank PsycInfo werden 14 Ergebnisse angezeigt. Davon werden drei anhand der Titel ausgeschlossen, da diese inhaltlich beispielsweise arbeitslose Jugendliche in einem Raucherprogramm oder die Feindschaft psychisch kranker Mörder*innen behandeln. Zwei der recherchierten Studien sind bereits aus der Recherche in Web of Science bekannt und werden in dieser bereits eingeschlossen. Von neun weiteren Studien werden die Abstracts gesichtet, wodurch wiederum drei Studien ausgeschlossen werden. Von den übrigen sechs Studien werden die Volltexte gesichtet und fünf davon eingeschlossen. Es werden über PsycInfo insgesamt fünf bisher unbekannte aber relevante Studien gefunden (Azrin et al. 1975; Heimberg et al. 1982; Humm et al. 2014; O'Leary 1972; Salipante & Goodman 1976).

In Scopus werden 30 Treffer erzielt. Davon sind neun bereits durch die vorherigen Recherchen in den anderen Datenbanken bekannt und bereits ausgeschlossen worden. Eine der bereits bekannten Studien wird zudem drei Mal in der Liste aufgeführt. Anhand der Titel werden zwölf Studien ausgeschlossen, da es darin beispielsweise um das Wohlbefinden von iranischen Krebspatient*innen oder die Pflege von demenzerkrankten Personen geht. Allgemein ist hier häufig ein medizinischer Bezug vorhanden und weder der Fokus auf die Zielgruppe (langzeit-)arbeitslose Personen noch auf Rollenspiele gegeben. Von sechs Studien werden die Abstracts gesichtet. Davon werden fünf ausgeschlossen, da in ihnen andere Themen wie die Cyberkriminalität in Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing Games (MMORPGs) oder das Rollenverständnis arbeitender iranischer Frauen behandelt werden. Von einer Studie wird der Volltext gesichtet. Sie wird jedoch ebenfalls ausgeschlossen, da die Studie das Stellensuchverhalten von arbeitslosen Personen ohne jeglichen Bezug zu Rollenspielen behandelt.

Insgesamt werden folglich über die systematische Literaturrecherche sieben Studien eingeschlossen, in denen Rollenspiele gezielt mit der Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser

Personen angewandt werden. Abbildung 1 zeigt ein zusammenfassendes Flussdiagramm der beschriebenen Recherchen in den Datenbanken.

Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 1: Flussdiagramm „Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen“. Zeigt den dreistufigen Verlauf der Sichtung der Ergebnisse in den Datenbanken. Die Recherchen in den verschiedenen Datenbanken sind zusammengefasst

Pen-&-Paper-Rollenspiele (zielgruppenunabhängig)

Über die vorausgehende Recherche und die Schneeballrecherche werden zwei Studien, welche als Pionierstudien bzw. Grundlagenliteratur in vielen weiteren Studien sowie in Sekundärliteratur zu Pen-&-Paper-Rollenspielen zitiert werden, ermittelt (Fine 1983, Blackmon 1994). Die Studie von Blackmon (1994) wird später ebenfalls in der systematischen Literaturrecherche gefunden. Die Studie von Fine (1983) wird in der Datenbankrecherche nicht ausfindig gemacht, vermutlich da es sich bei dem Werk um eine Monografie mit Forschungsanteil handelt. Zusätzlich werden über die Schneeballrecherche drei weitere

Studien zum Thema Pen-&-Paper-Rollenspiel einbezogen, die nicht in den wissenschaftlichen Datenbanken zu finden sind (Adams 2013; Enfield 2007; Hüttinger 2011).

Auffällig bei der vorangehenden Recherche ist, dass neben einer Vielzahl von Online-Artikeln, Internetbeiträgen von Spieler*innen und Sekundärliteratur, einige graue Literatur in Form von Abschlussarbeiten wie Diplom- und Masterarbeiten zu Pen-&-Paper-Rollenspielen, entweder namentlich über eine Liste oder teilweise im Volltext gefunden werden. Diese werden teilweise auf der Internetseite eines Rollenspielvereins, welcher mit Hilfe einer Literaturliste das Thema Fantasy-Rollenspiele zugänglicher machen möchte, aufgeführt (<http://www.rpgstudies.net/> - allerdings im Juli 2021 nicht mehr aufrufbar). Hierbei handelt es sich hauptsächlich um Abschlussarbeiten aus den 1980er und 1990er Jahren, welche in den meisten Fällen allerdings thematisch nicht relevant, nicht empirisch oder nicht öffentlich zugänglich sind. Die thematisch passenden und zugänglichen Abschlussarbeiten werden auf ihre Zitierwürdigkeit anhand der Beurteilung ihrer Wissenschaftlichkeit geprüft und ihr Mehrgewicht im Vergleich zu den anderen vorliegenden Studien beurteilt. Letztendlich werden zwei der Abschlussarbeiten eingeschlossen (Ritter 1984; Kathe 1986).

Des Weiteren wird eine systematische Literaturrecherche zu Pen-&-Paper-Rollenspielen (bzw. Tabletop-/Fantasy-Rollenspielen) ohne die Verknüpfung zur Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen durchgeführt, um weitere Informationen zu ihren Wirkungsweisen oder Anwendungsgebieten zu erhalten.

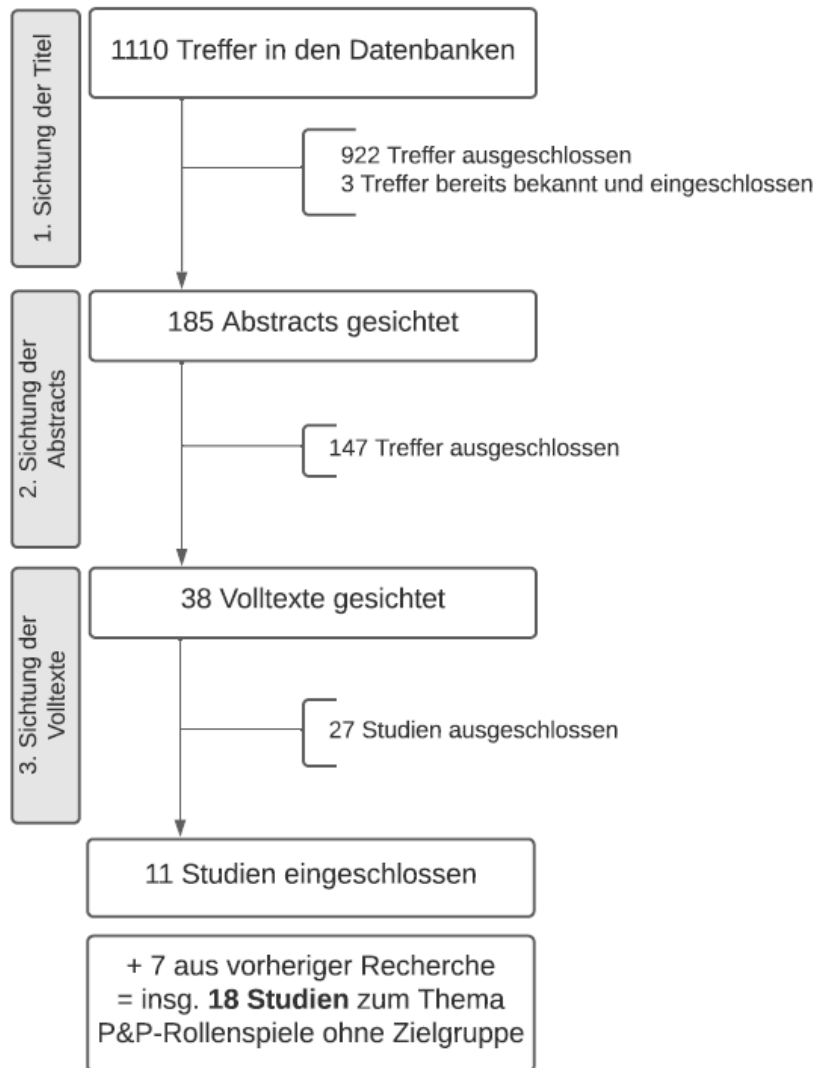
In Web of Science werden 190 Treffer erzielt. Insgesamt werden davon 129 Treffer anhand des Titels ausgeschlossen. Viele der Treffer behandeln Themen, die auf Online-Rollenspiele oder MMORPGs wie „World of Warcraft“ bezogen sind. Eine Studie ist bereits aus der vorangehenden Recherche bekannt (Blackmon 1994). Von den 60 übrigen Treffern werden die Abstracts gesichtet. Davon werden wiederum 49 ausgeschlossen, da sie Themen wie MMORPGs oder Online-Lernprogramme behandeln. Von 11 Abstracts werden die Volltexte gesichtet. Dabei werden erneut sechs Artikel aufgrund ihres Inhalts ausgeschlossen. Insgesamt werden fünf zuvor unbekannte Studien eingeschlossen (Coe 2017; Cook et al. 2017; Daniau 2016; Dyson et al. 2016; Zayas & Lewis 1986).

In PsycInfo werden 94 Ergebnisse erzielt. Dabei fällt auf, dass viele der Treffer trotz der thematischen Einschränkung Online-Rollenspiele behandeln. Es werden 69 Treffer anhand der Titel ausgeschlossen, sowie die bereits bekannte Studie von Blackmon (1994) eingeschlossen. Von den übrigen 24 Treffern werden die Abstracts gesichtet. Davon werden 18 ausgeschlossen. Von den sechs übrigen Ergebnissen werden die Volltexte gesichtet. Davon werden zwei Ergebnisse ausgeschlossen und vier bisher unbekannte Studien eingeschlossen (Fuist 2012; Rosselet & Stauffer 2014; Shay 2017; Waskul & Lust 2004).

Die Recherche in Scopus ist am umfangreichsten, da hier nicht thematisch gefiltert werden kann. Insgesamt werden 826 Ergebnisse gesichtet. Ein Großteil davon, insgesamt 724 Treffer, wird bereits anhand des Titels ausgeschlossen. Auch hier wird die bereits eingeschlossene Studie von Blackmon (1994) aufgeführt. Von den übrigen 101 gesichteten Abstracts werden 80 ausgeschlossen, da sie wie bei den anderen Recherchen Online-Rollenspiele behandeln oder aus anderen Gründen als thematisch irrelevant eingestuft werden. Von den 21 gesichteten Volltexten werden zwei eingeschlossen (Bowman 2010; Clarke et al. 2018).

Folglich werden insgesamt 18 Studien zum Thema Pen-&-Paper-Rollenspiele eingeschlossen. Davon werden sieben Studien über die vorangehende bzw. Schneeballrecherche und elf über die Datenbankrecherche ausfindig gemacht. Abbildung 2 zeigt eine Zusammenfassung der beschriebenen Recherchen in den Datenbanken in Form eines Flussdiagramms.

P&P-Rollenspiele zielgruppenunabhängig



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 2: Flussdiagramm „P&P-Rollenspiele (zielgruppenunabhängig)“: Zeigt den dreistufigen Verlauf der Sichtung der Ergebnisse in den Datenbanken. Die Recherchen in den verschiedenen Datenbanken sind zusammengefasst

4.2 Darstellung des aktuellen Forschungsstandes

In den folgenden Unterkapiteln werden die Inhalte der recherchierten Studien systematisch dargestellt und analysiert. Dafür wird zunächst jeweils eine tabellarische Übersicht über die recherchierten Studien aufgezeigt. Anschließend folgt die zusammenfassende Analyse der Studieninhalte, die für die vorliegende Forschungsarbeit relevant sind. Die Übertragung der Erkenntnisse aus den Analysen auf die vorliegende Arbeit dient anschließend im Kapitel „Zwischenfazit“ zur Herleitung der Forschungsfragen (vgl. Kapitel 5).

4.2.1 (Pen-&-Paper-)Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen

Wie bereits im vorherigen Unterkapitel beschrieben, können in den Recherchen keine Quellen gefunden werden, die sich mit der Anwendung von Pen-&-Paper-Rollenspielen mit (langzeit-)arbeitslosen Personen beschäftigen. Daher kann zu dieser Thematik kein aktueller Forschungsstand dargestellt werden. Allerdings werden sieben Studien ermittelt, in denen andere Rollenspiele, beispielsweise persönliche Rollenspiele zur Einübung von Vorstellungsgesprächen, mit (langzeit-)arbeitslosen Personen angewandt werden.

4.2.1.1 Tabellarische Übersicht

Tabelle 3: Forschungsübersicht zu Rollenspielen und (langzeit-)arbeitslosen Personen. Enthält Zusammenfassungen der eingeschlossenen Studien, auf denen die anschließenden Analysen basieren. Es werden die jeweils in den Studien genutzten Begrifflichkeiten und Definitionen übernommen.

Autor*innen, Jahr, Titel	Forschungsthema/-ziel	Forschungsdesign	Ergebnisse	Schlussfolgerung, Ausblick
<p>Aysina et al. (2016):</p> <p>Feasibility and efficacy of job interview simulation training for long-term unemployed individuals</p>	<p>Untersuchung der Umsetzbarkeit und Effektivität eines Job Interview Simulation Trainings (JIST) in Form einer eigens kreierten Virtual-Reality (VR) – Software, in welcher Vorstellungsgespräche simuliert werden, um langzeitarbeitslose Personen (>1 Jahr arbeitslos) auf Vorstellungsgespräche vorzubereiten, ihre Ängste zu reduzieren, ihre Kompetenzen zu verbessern und ihr Selbstbewusstsein zu steigern.</p>	<p>Randomisierte, kontrollierte Studie</p> <p>Stichprobe: n=28 langzeitarbeitslose Personen, Versuchsgruppe: n=16; Kontrollgruppe: n=12</p> <p>Ablauf: Beide Gruppen nehmen an zwei simulierten Vorstellungsgesprächen teil, die bewertet werden. Die Versuchsgruppe übt dazwischen mit der Software insgesamt fünf Mal.</p> <p>Methode: Psychologische Interviews, Auswertung der standardisierten Übungs-Vorstellungsgespräche, Selbstbericht der Versuchspersonen</p>	<p>Die langzeitarbeitslosen Personen können erfolgreich mittels der VR-Software Vorstellungsgespräche erproben. Sie empfinden die Anwendung als einfach und geben an, dass die Software hilfreich sei, um ihre Kommunikationsfähigkeit zu trainieren.</p> <p>Die Versuchsgruppe weist zudem signifikant höhere Werte des Selbstvertrauens hinsichtlich der Vorstellungsgespräche auf und kann ihre Ängste vor Vorstellungsgesprächen reduzieren. Zudem erhöhen die Versuchspersonen ihre Rollenperformance in den simulierten Vorstellungsgesprächen.</p>	<p>Die Studie liefert laut den Autor*innen erste Belege dafür, dass die Software erfolgreich zur Vorbereitung langzeitarbeitsloser Personen auf Vorstellungsgespräche eingesetzt werden kann.</p> <p>Zukünftige Forschung könnte thematisieren, ob durch die Anwendung der Software die Anzahl von Vorstellungsgesprächen und Einstellungen erhöht wird.</p>
<p>Aysina et al. (2017):</p> <p>Using a computer simulation to improve psychological readiness for job interviewing in unemployed individuals of pre-retirement age</p>	<p>Es wird ein Job Interview Simulation Training (JIST) in Form eines computergestützten Programms, in welchem Vorstellungsgespräche simuliert werden, untersucht. Ziel ist die Untersuchung der Effektivität des JIST hinsichtlich des Ziels der Erhöhung der psychologischen Bereitschaft arbeitsloser Personen im</p>	<p>Randomisierte, kontrollierte Studie</p> <p>Stichprobe: n=39 arbeitslose Personen im Vorruhestandsalter (laut Autor*innen Frauen über 53 Jahre, Männer über 58 Jahre); Versuchsgruppe: n=21; Kontrollgruppe: n=18</p> <p>Ablauf: Beide Gruppen nehmen an zwei simulierten Vorstellungsgesprächen teil, die bewertet werden. Die</p>	<p>Die Versuchsgruppe zeigt beim zweiten simulierten Vorstellungsgespräch eine signifikant geringere Herzfrequenz.</p> <p>Zudem zeigt die Versuchsgruppe im Vergleich zur Kontrollgruppe in der Selbsteinschätzung eine signifikant höhere psychologische Bereit-</p>	<p>Laut den Autor*innen kann das Programm dabei helfen, das Wohlbefinden von arbeitslosen Personen im Vorruhestandsalter hinsichtlich der Teilnahme an Vorstellungsgesprächen zu erhöhen.</p> <p>Zukünftige Forschung könnte thematisieren, ob durch Anwendung von JIST die</p>

	Vorruhestandsalter in Russland, an Vorstellungsgesprächen teilzunehmen.	Versuchsgruppe übt dazwischen mit dem Programm insgesamt fünf Mal. Methode: Messung der Herzfrequenz, Selbsteinschätzung über einen Fragebogen	schaft an einem Vorstellungsgespräch teilzunehmen.	Rückkehrquote auf den Arbeitsmarkt von arbeitslosen Personen im Vorruhestandsalter in Russland erhöht wird.
Azrin et al. (1975): Job-finding club: A group-assisted program for obtaining employment	Es wird ein Beratungsprogramm für arbeitslose Personen mit verschiedenen Bestandteilen, wie beispielsweise Gruppenangeboten zur gegenseitigen Unterstützung, Stellenrecherchen und persönlichen Rollenspielen zur Einübung von Vorstellungsgesprächen, hinsichtlich des Ziels, die arbeitslosen Personen beim Finden einer Stelle zu unterstützen, evaluiert.	Randomisierte, kontrollierte Studie Stichprobe: n=120 arbeitslose Personen, die eine Vollzeitstelle suchen; Versuchsgruppe: n=60; Kontrollgruppe n=60 Ablauf: Die Versuchsgruppe nimmt an mind. 5 Sitzungen des Programms teil. Es wird untersucht, wie schnell die Personen eine Stelle finden und ob sie diese drei Monate später noch ausüben. Die Kontrollgruppe nimmt nicht am Programm teil. Methode: wird nicht genauer beschrieben	Es kann ein signifikanter Unterschied zwischen Versuchs- und Kontrollgruppe gemessen werden. Im Vergleich zur Kontrollgruppe finden die Personen der Versuchsgruppe häufiger und schneller eine Stelle. Zudem handelt es sich dabei um nachhaltigere Stellen mit einem höheren Verdienst. Allerdings wird nicht explizit untersucht oder dargestellt, welchen Effekt oder Vorteil die Anwendung von Rollenspielen hat.	Die Autor*innen schließen daraus, dass die Teilnahme an einem Beratungs-Programm zur Unterstützung bei der Arbeitssuche für arbeitslose Personen effektiver ist als eigenständige Stellenrecherchen. Da es in einem ländlichen Gebiet angewandt wird, ist für die Autor*innen perspektivisch von Interesse, wie der Effekt innerhalb einer Stadt ausfällt. Sie vermuten, dass der Effekt aufgrund vermehrter Stellenangebote größer wäre.
Heimberg et al. (1982): Preparing unemployed youth for job interviews. A controlled evaluation of social skills training	Es wird ein Sozialkompetenz-Training in Form eines persönlichen Rollenspiels einschließlich Reflexionseinheit für junge Erwachsene zur Erhöhung der Vorstellungsgesprächperformance innerhalb eines Arbeitsvorbereitungsprogramms untersucht. Ziel ist die	Quasi-experimentelle Studie Stichprobe: n=36 arbeitslose junge Erwachsene (Alter 16-21 Jahre) mit geringer Schulbildung und Berufserfahrung; zwei Versuchsgruppen mit zwei oder vier Trainingseinheiten (n=11, n=9), zwei Kontrollgruppen mit Rollenspielen ohne Reflexion oder ohne Rollenspielteilnahme (n=8, n=8)	Die Autor*innen finden heraus, dass das Sozialkompetenz-Training zu einer besseren Rollenspielleistung der Versuchsgruppen im Vergleich zu den Kontrollgruppen führt. Dies äußert sich sowohl in der Gesamtbewertung, als auch in mehreren spezifischen Verhaltensdimensionen wie beispielsweise im verbalen Verhalten, wobei	Aufgrund ihrer Ergebnisse empfehlen die Autor*innen den Einsatz von Sozialkompetenztrainings mit Rollenspielansatz, angepasst an die Bedürfnisse der Zielgruppe, wobei sie aufgrund der Bewertungen der Arbeitgeber*innen eher vier anstelle von zwei Trainingseinheiten empfehlen.

	<p>Evaluation der Auswirkungen des Sozialkompetenz-Trainings mit dem Fokus auf der Entwicklung von Verhaltenskompetenzen, die in Vorstellungsgesprächen relevant sind.</p>	<p>Ablauf: Alle Personen nehmen an dem Arbeitsvorbereitungsprogramm teil, aber nur ein Teil davon an den speziellen Trainingseinheiten. Alle nehmen anschließend an simulierten und echten Vorstellungsgesprächen teil.</p> <p>Datenerhebung/Datenanalyse: videobasierte Auswertung der simulierten Vorstellungsgespräche, Befragung der Arbeitgeber*innen</p>	<p>es kaum einen Unterschied zwischen den Versuchsgruppen mit zwei oder vier Trainingseinheiten gibt. Zudem zeigen sich Unterschiede hinsichtlich der Bewertung durch die potentiellen Arbeitgeber*innen nach den tatsächlichen Vorstellungsgesprächen. Die Gespräche mit Personen der Versuchsgruppe mit vier Trainingseinheiten werden am besten bewertet.</p>	<p>Die Autor*innen empfehlen außerdem weitere Forschungen zu der Steigerung Vorstellungsgesprächsrelevanter Kompetenzen, sowie die Ausweitung der Sozialkompetenztrainings auf andere berufsbezogene Inhalte wie z.B. Konflikte auf der Arbeit.</p>
<p>Humm et al. (2014):</p> <p>Simulated job interview improves skills for adults with serious mental illnesses</p>	<p>Es wird ein Vorstellungsgesprächs-Training in Form eines Online-Programms namens „Job Interview Training System with Molly Porter“ mit benutzergesteuerten Lehrmaterialien, einer interaktiven Rollenspiel-Simulation eines Vorstellungsgesprächs und Feedback untersucht. Dabei wird die Effektivität des Programms für arbeitslose Menschen mit psychischen Erkrankungen, wie Schizophrenie, Posttraumatischer Belastungsstörung, sowie im Autismus-Spektrum erforscht.</p>	<p>Randomisierte, kontrollierte Studie; Qualitative und quantitative Auswertungsmethoden</p> <p>Stichprobe: n=96 arbeitslose Personen mit diagnostizierter psychischer Erkrankung und Wunsch der Stellenaufnahme, Versuchsgruppe: n=64; Kontrollgruppe: n=32</p> <p>Ablauf: Die Versuchs- und Kontrollgruppen nehmen jeweils an zwei simulierten Vorstellungsgesprächen im Abstand von zwei Wochen teil, wobei die Versuchsgruppe zwischen den beiden Terminen mit dem Programm Vorstellungsgespräche trainiert.</p> <p>Methode: Interviews, neuro- und sozialkognitive Assessments, Auswertung der standardisierten Rollenspiele, Selbstbericht über Selbstvertrauen</p>	<p>Die simulierten Vorstellungsgespräche mit den Personen der Versuchsgruppe werden nach dem Training besser bewertet im Vergleich zur Kontrollgruppe. Sie erhöhen ihre Vorstellungsgesprächskompetenzen. Die Personen der Versuchsgruppe bewerten zudem ihr Selbstbewusstsein hinsichtlich der Vorstellungsgespräche höher und fühlen sich wohler. Es kann kein auf der Diagnose der Versuchspersonen basierender Unterschied festgestellt werden.</p>	<p>Die Autor*innen vermuten aufgrund ihrer Ergebnisse, dass das Programm „Job Interview Training System with Molly Porter“ erfolgreich Menschen mit unterschiedlichen psychischen Erkrankungen unterstützen kann. Zukünftige Forschung könnte thematisieren, ob die Personen, die mit dem Programm Vorstellungsgespräche üben, auch häufiger eingestellt werden.</p>

<p>O'Leary (1972): The Hawthorne effect in reverse: Trainee orientation for the hard-core unemployed women</p>	<p>Es werden Gruppen-Problemlösesitzungen mit langzeitarbeitslosen schwarzen Frauen bei der Anpassung an ihr Arbeitsumfeld während ihres beruflichen Einstiegs untersucht, welche unter anderem Rollenspiele beinhalten. Ziel ist die Evaluation des Programms mit dem Zweck eine gewisse Akzeptanz und ein Verständnis von Werten, beispielsweise hinsichtlich Arbeitsregelkonformität und Arbeitsmotivation, zu entwickeln.</p>	<p>Randomisierte, kontrollierte Studie Stichprobe: n=72 bis vor kurzem langzeitarbeitslose schwarze Frauen, Versuchsgruppe: n=36, Kontrollgruppe: n=36 Ablauf: Die Sitzungen werden nach einem achtwöchigen Traineeprogramm für die Frauen innerhalb einer Firma eingeführt. Die Versuchsgruppe nimmt zwölf Wochen lang einmal wöchentlich daran teil, die Kontrollgruppe nicht. Methode: verschiedene Fragebögen</p>	<p>Entgegen der Erwartung von O'Leary kann sie keinen positiven Effekt der Rollenspiele auf die in der Firma verbleibenden Frauen, sondern auf die, welche die Firma wieder verlassen, feststellen. Sie entwickeln eine bessere Einstellung gegenüber sich selbst und schätzen ihre Zukunft positiver ein. Auch nimmt ihre Rollenspielperformance entgegen der Erwartung der Autorin nicht zu.</p>	<p>Die Autorin vermutet, dass sie diese Ergebnisse erzielt, da es sich um eine verhältnismäßig schlecht bezahlte und sehr strukturierte, eintönige Tätigkeit handelt und die Frauen sich durch die Gruppensitzungen, in welchen die Rollenspiele stattfanden, gestärkt fühlen, die Firma wieder zu verlassen. Zudem vermutet sie zunehmend verringertes Interesse an den Rollenspielsitzungen. Für die Autorin ist für zukünftige Forschung von Interesse herauszufinden, wann Problemlösesitzungen mit Rollenspielen wie in ihrer Studie und wann Kommunikations- oder Sensibilitätstraining angewandt werden sollten.</p>
<p>Salipante & Goodman (1976): Training, counseling and retention of the hard-core unemployed</p>	<p>Es werden Trainings- und Beratungsangebote innerhalb von Traineeprogrammen von Firmen, in welchen langzeitarbeitslose Personen auf die bevorstehenden Stellen vorbereitet werden, untersucht. Ziel ist die Untersuchung der Effekte von verschiedenen Trainings- und Beratungsarten auf die Bindung von langzeitarbeitslosen Personen an die Firmen bzw. deren Zusammenhang. Rollenspiele</p>	<p>mixed-methods Studie Stichprobe: 114 Firmen mit verschiedenen Traineeprogrammen für langzeitarbeitslose Personen Ablauf: Es wird eine mehrstufige Untersuchung einschließlich Befragungen der Firmen zu den verschiedenen Dimensionen der angebotenen Trainings und der Beratung durchgeführt. Hinsichtlich der Trainings wird deren Dauer und die Anwendung von Rollenspielen erfasst, da die Autoren</p>	<p>Der Inhalt und Umfang des Trainings sind entscheidend für die Firmenbindung. Ein besonders positiver Effekt kann durch Trainings beruflicher Fähigkeiten festgestellt werden. Jedoch kann bezüglich der Rollenspiele ein gegenteiliger Effekt festgehalten werden, da bei Firmen, die Rollenspiele zur Erhöhung der Sensitivität der Trainees einsetzen, eine geringere Firmenbindung vorliegt. Ansonsten finden die Autoren in</p>	<p>Das Ergebnis bezüglich der Rollenspiele deckt sich mit der vorherigen Hypothese der Autoren, dass Rollenspiele keinen positiven Effekt auf die Firmenbindung haben. Sie vermuten dies liegt daran, dass Rollenspiele zu konfrontativ sind.</p>

stellen dabei lediglich eine der untersuchten Dimensionen dar.

davon ausgehen, Rollenspiele seien ein Indikator dafür, dass mit den Trainees an ihrer Einstellung gearbeitet wird. Hinsichtlich der Beratung werden Dimensionen wie die Intensität der Beratung durch die Firma und wie mit Abwesenheit umgegangen wird untersucht.

Methode: Interviews mit Firmenpersonal, Aufzeichnungen der Firmen, Nutzung der Daten einer früheren Studie, in welcher ein Traineeprogramm einer Firma untersucht wird; Firmenbindung wird anhand der Anzahl der Personen, die im Rahmen der Traineeprogramme eingestellt werden und der Dauer ihrer anschließenden Beschäftigung gemessen

der restlichen Stichprobe keinen Zusammenhang zwischen Rollenspielen und Firmenbindung. Bei langen Trainings liegt ebenfalls eine geringere Firmenbindung vor, es sei denn sie beinhalten eine umfangreiche Beratung.

Quelle: eigene Darstellung.

4.2.1.2 Analyse der Studieninhalte

Insgesamt ist der Forschungsstand zur Anwendung von Rollenspielen mit (langzeit-)arbeitslosen Personen mit sieben Studien limitiert. Beim Vergleich der **Veröffentlichungsjahre** fällt auf, dass vier der Studien bereits in den 1970er und 1980er Jahren veröffentlicht wurden. Die anderen drei Studien sind jünger und wurden im Zeitraum von 2014 bis 2017 veröffentlicht. Außerdem werden in zwei der recherchierten Studien Rollenspiele lediglich als ein Teilaspekt betrachtet und stehen demnach nicht im Fokus der Untersuchung (Azrin et al. 1975; Salipante & Goodman 1976).

Hinsichtlich der **Untersuchungsdesigns** handelt es sich bei fünf der sieben Studien um randomisierte kontrollierte Studien (Aysina et al. 2016; Aysina et al. 2017; Azrin et al. 1975; Humm et al. 2014; O'Leary 1972). Dabei werden quantitative Auswertungsmethoden wie die Messung der Herzfrequenz und Fragebögen genutzt (Aysina et al. 2017), sowie qualitative Methoden wie Interviews angewandt (Humm et al. 2014). In der Studie von Azrin et al. (1975) werden die Methoden nicht genauer beschrieben. Im Vergleich dazu handelt es sich bei der Studie von Heimberg et al. (1982) um eine quasi-experimentelle Studie mit videobasierter Auswertung und Befragung der Arbeitgeber*innen und bei der Studie von Salipante und Goodman (1976) um eine mixed methods Studie, in der unter anderem Interviews durchgeführt und die Einstellungen sowie Dauer der Arbeitsverhältnisse gemessen werden.

Im Rahmen der Untersuchungen sind zwei **inhaltliche Schwerpunkte** festzustellen. Zum einen wird in fünf der sieben Studien untersucht, inwieweit Rollenspiele eingesetzt werden können, um (langzeit-)arbeitslose Personen auf Vorstellungsgespräche vorzubereiten (Aysina et al. 2016; Aysina et al. 2017; Azrin et al. 1975; Heimberg et al. 1982; Humm et al. 2014). Die anderen beiden Studien thematisieren Rollenspiele zur Unterstützung (langzeit-)arbeitsloser Personen beim Eintritt in das Berufsleben im Rahmen von Einstiegsprogrammen bei Arbeitgeber*innen (O'Leary 1972; Salipante & Goodman 1976). Thematisch beschäftigen sich demnach alle Studien mit der Arbeitsaufnahme von (langzeit-)arbeitslosen Personen.

Die **Ergebnisse** der analysierten Studien zeigen, dass persönliche und Video-Rollenspiele bei der Vorbereitung (langzeit-)arbeitsloser Personen auf Vorstellungsgespräche nützlich sein können. Laut den Autor*innen können sie beispielsweise gezielt dafür eingesetzt werden, um für Vorstellungsgespräche relevante soziale Kompetenzen zu verbessern (Heimberg et al. 1982) oder die Angst vor Vorstellungsgesprächen zu verringern (Aysina et al. 2016). Allerdings geben die Studien von O'Leary (1972) und Salipante und Goodman (1976) einen Hinweis darauf, dass persönliche Rollenspiele im Rahmen von Stelleneinstiegsprogrammen bei Arbeitgeber*innen keine Vorteile für die direkte Vorbereitung auf eine Stelle bieten. Jedoch handelt es sich bei den beiden Studien um ältere Studien, weshalb offenbleibt, ob dies in moderneren Trainingsprogrammen anders wäre. Allgemein handelt es sich bei vier der sieben Studien, wie bereits zuvor beschrieben, um ältere Studien, weswegen grundsätzlich ihre Ergebnisse hinterfragt werden müssen. Würden vergleichbare Studien heutzutage durchgeführt, könnten durch andere Herangehensweisen, Umstände und technische Möglichkeiten andere Ergebnisse erzielt werden.

Bei der Betrachtung der angewandten **Rollenspielformen** und dem **Ziel ihrer Anwendung** zeigt sich, dass in den drei jüngeren Studien Video-Rollenspiele (Aysina et al. 2016; Aysina et al. 2017; Humm et al. 2014) und in den vier älteren Studien persönliche Rollenspiele (Azrin et al. 1975; Heimberg et al. 1982; O'Leary 1972; Salipante & Goodman 1976) untersucht bzw. angewandt werden, was in Anbetracht des technischen Standards in den 1970ern und 1980ern und der technischen Entwicklung seitdem naheliegend ist. Im Zeitraum der

Veröffentlichungsjahre der älteren Studien war es technisch nicht möglich, vergleichbare Videospiele wie in den jüngeren Studien zu untersuchen. Fraglich ist an dieser Stelle, ob durch die Ergänzung des Begriffs „Videospiele“ im Suchterm weitere jüngere Studien gefunden werden könnten, die Rollenspielelemente beinhalten und mit (langzeit-)arbeitslosen Personen angewandt werden.

Bei den in den Studien genutzten Videospiele handelt es sich um Simulations-Rollenspiele (Aysina et al. 2016; Aysina et al. 2017; Humm et al. 2014). Hierbei nehmen die Versuchspersonen keine fremde Rolle ein, sondern spielen sich selbst in einer anderen Situation (Vorstellungsgespräch), mit dem Ziel diese Situation einzuüben und beispielsweise ihre Kompetenzen zu verbessern, ihre Ängste vor Vorstellungsgesprächen zu reduzieren und ihr Selbstbewusstsein zu steigern. Aufgrund der Form der Videospiele ist keine weitere Person im Spiel involviert und es findet demnach keine Interaktion zwischen Menschen statt, da die Versuchspersonen durch Wiederholungen der Vorstellungsgesprächssituationen im jeweiligen Programm auf reale Vorstellungsgespräche vorbereitet werden sollen. In diesen Studien wird häufig der Begriff „Simulation“ anstelle von „Rollenspiel“ genutzt. Daher lässt sich an dieser Stelle ebenfalls vermuten, dass der Forschungsstand umfangreicher wäre, wenn zusätzlich der Begriff „Simulation“ in den Suchterm eingeschlossen worden wäre. Eine erneute Recherche, in welche Begriffe zu „Videospiele“ und „Simulationen“ einbezogen werden, wird allerdings nicht durchgeführt, da sie vermutlich aufgrund der speziellen Rollenspielformen keine relevanten neuen Informationen für die vorliegende Arbeit beinhalten würde.

In den vier Studien, in welchen persönliche Rollenspiele angewandt werden, dienen diese zur Einübung von Verhaltensweisen und zur Herstellung von Handlungskompetenz, ebenfalls für Vorstellungsgesprächssituationen (Azrin et al. 1973; Heimberg et al. 1982) oder zur Vorbereitung auf Situationen am Arbeitsplatz (O’Leary 1977). Auch in der Studie von Azrin et al. (1973) handelt es sich bei den Rollenspielen zur Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche um Simulations-Rollenspiele, da die Versuchspersonen hier Vorstellungsgesprächssituationen gezielt einüben. Dahingegen sind die von Heimberg et al. (1982) angewandten Rollenspiele zur Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche über Sozialkompetenztrainings in Gruppen, in denen spezielle für Vorstellungsgespräche wichtige Kompetenzen eingeübt und anschließend reflektiert werden, demnach vergleichbar mit den in Kapitel 3.1.1 beschriebenen sozialpädagogischen Rollenspielen. Vermutlich handelt es sich auch in der Studie von O’Leary (1977) um ähnliche Rollenspiele, da sie hier in Form von Gruppen-Problemlösesitzungen eingesetzt werden, um den Frauen Werte, die für die Arbeitsstelle relevant sind, zu vermitteln. Zwar wird es in der Beschreibung der Studien nicht ersichtlich, jedoch ist aufgrund der Rollenspielformen und ihrer Ziele der Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche und Arbeitsstellen davon auszugehen, dass auch in den persönlichen Rollenspielen die Personen primär sich selbst in einer anderen Situation spielen.

Da in der Studie von Salipante und Goodman (1976) lediglich das Angebot von Rollenspielen in Traineeprogrammen erhoben und nicht genauer auf die Rollenspielform eingegangen wird, ist zu den hier angewandten Rollenspielformen keine genauere Analyse möglich. Allerdings ist aufgrund des Erscheinungsjahres anzunehmen, dass es sich aufgrund des damaligen technischen Standards ebenfalls um persönliche Rollenspiele handelt.

Darüber hinaus werden die **Zielgruppen** der Studien analysiert. In einer Studie handelt es sich um arbeitslose Personen (Azrin et al. 1975) und in zwei der Studien um langzeitarbeitslose Personen (Aysina et al. 2016; Salipante & Goodman 1976). Die Autor*innen begründen den Unterstützungsbedarf der Zielgruppen damit, dass arbeitslose Personen bei der Stellenrecherche unterstützt werden müssten (Azrin et al. 1975), der Stress langzeitarbeitsloser Personen aufgrund ihrer erschwerten Lebenslage (z.B. verminderte

Lebensqualität, geringeres Selbstbewusstsein) innerhalb von Vorstellungsgesprächen reduziert werden müsse (Aysina et al. 2016), sowie, da es aus Firmensicht aufgrund der wachsenden Anzahl langzeitarbeitsloser Personen wichtig sei, diese dazu zu motivieren zur Arbeit zu erscheinen und sie zum Erhalt der Arbeitsstelle an Firmen zu binden (Salipante & Goodman 1976).

In den vier übrigen Studien handelt es sich um spezifischere Sub-Zielgruppen (langzeit-) arbeitsloser Personen mit demnach unterschiedlichem Unterstützungsbedarf. Für Aysina et al. (2017) ist es notwendig, die Bereitschaft an Vorstellungsgesprächen teilzunehmen bei arbeitslosen Personen im Vorruhestandsalter in Russland zu erhöhen. Hintergrund ist, dass diese Personengruppe in Russland zwar das Recht hat, verfrüht in Ruhestand zu gehen, sich dies allerdings finanziell nachteilig auswirken würde. Daher ist es für die Autor*innen wichtig Personen darin zu bestärken, sich eine Stelle zu suchen und Vorstellungsgespräche wahrzunehmen (Aysina et al. 2017). Ferner ist es laut Heimberg et al. (1982) notwendig bei arbeitslosen jungen Erwachsenen mit geringer Qualifikation für ein adäquates Auftreten in Vorstellungsgesprächen die dafür benötigten sozialen Kompetenzen einzuüben (Heimberg et al. 1982). Laut Humm et al. (2014) benötigt die Zielgruppe psychisch erkrankter arbeitsloser Personen Unterstützung bei der Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche, da diese Zielgruppe potentiell Schwierigkeiten bei der Stellensuche habe und es notwendig sei, ein für sie leicht zugängliches Unterstützungsangebot zu entwickeln. O'Leary (1977) legt den Fokus auf die Zielgruppe langzeitarbeitsloser schwarzer Frauen, da es zum Erhalt ihrer Beschäftigung wichtig sei, bei der Zielgruppe einen positiven Wiedereinstieg in eine Stelle zu erzielen.

Letztlich zeigt sich bei der Analyse der **Kontexte**, in denen die Rollenspiele durch die Autor*innen untersucht werden, dass vier der Studien im Rahmen von speziellen Programmen stattfinden. In der Studie von Azrin et al. (1975) handelt es sich um ein Programm, das arbeitslose Personen bei der Stellensuche unterstützen soll. Heimberg et al. (1982) untersuchen die Einübung von Vorstellungsgesprächen durch Rollenspiele im Rahmen eines Arbeitsvorbereitungsprogramms. In der Studie von O'Leary (1972) handelt es sich um ein Arbeitseinstiegsprogramm, welches in einer Firma während des beruflichen Einstiegs der Zielgruppe durchgeführt wird. Im Vergleich dazu befragen Salipante und Goodman (1976) mehrere Firmen zu ihren Einstiegsprogrammen für langzeitarbeitslose Personen. In den weiteren Studien (Aysina et al. 2016; Aysina et al. 2017; Humm et al. 2014) werden Video-Rollenspiele mit simulierten Vorstellungsgesprächen unabhängig eines speziellen Kontexts untersucht.

4.2.2 Pen-&-Paper-Rollenspiele (zielgruppenunabhängig)

In diesem Unterkapitel werden die recherchierten Studien dargestellt, in denen die Rollenspielform der Pen-&-Paper-Rollenspiele unabhängig einer konkreten Zielgruppe erforscht oder analysiert wird. Insgesamt werden 18 Studien im Rahmen der (systematischen) Literaturrecherchen eingeschlossen.

4.2.2.1 Tabellarische Übersicht

Tabelle 4: Forschungsübersicht zu Pen-&-Paper-Rollenspielen (zielgruppenunabhängig). Enthält Zusammenfassungen der eingeschlossenen Studien, auf denen die anschließenden Analysen basieren. In den Studien werden die Begriffe „Pen-&-Paper-Rollenspiel“ (P&P-RPG), „Fantasy-Rollenspiel“ (F-PRG) und „Tabletop-Rollenspiel“ (T-RPG) synonym genutzt. Es wird die jeweilige Bezeichnung der Autor*innen in der Zusammenfassung übernommen [D&D = Dungeons & Dragons].

Autor*innen, Jahr, Titel	Forschungsthema/-ziel	Forschungsdesign	Ergebnisse	Schlussfolgerung, Ausblick
Adams (2013): Needs Met Through Role-Playing Games. A Fantasy Theme Analysis of D&D	Ziel der Studie ist herauszufinden, welche sozialen Bedürfnisse durch Gruppenkommunikation im Kontext eines D&D-Rollenspiels erfüllt werden, da die Autorin vermutet, dass die Bedürfnisse der realen Welt durch die Kommunikation und sozialen Interaktionen im Spiel erfüllt werden.	Qualitative Studie Stichprobe: n=9 Personen, davon 8 Männer und 1 Frau, Altersspanne von 15 bis 28 Jahre Methode: Analyse der Skripte des Spielleiters und der Kommunikation der Spielegruppe in ihrer privaten Facebook-Gruppe von 2010 bis 2012 mittels der Fantasy-Theme-Analysis (FTA)	Die Spieler*innen treffen sich insgesamt 15 Mal. Die Autorin findet heraus, dass folgende Bedürfnisse in der Gruppe durch das Spiel befriedigt werden: <u>demokratische Teilhabe</u> (z.B. durch Gruppenabstimmungen und Diskussionen), das <u>Bedürfnis dazuzugehören</u> (Pflege von Freundschaften zu Gleichgesinnten), das <u>Bedürfnis nach Spontaneität</u> (mit der Welt auf eine neue fantasievolle Art und Weise auseinandersetzen), sowie das <u>Bedürfnis, moralisch zu sein</u> (Zuordnung im Spiel zu "Gut" und "Böse", moralisches Handeln).	Laut der Autorin ist ihre Forschung ein Beitrag zur Gruppen-Kommunikationsforschung und kann beispielsweise für die Analyse von Kommunikationsstrukturen in Massenmedien genutzt werden. FTA ist laut der Autorin nutzbar, um Verhaltensweisen, Bedürfnisse und Motivationen der Spielenden zu erkennen. Die Motivation Fantasy-Rollenspiele zu spielen begründet sie darin, dass über die Kommunikation Bedürfnisse wie demokratische Teilhabe, Dazugehören, das Bedürfnis nach Spontaneität und das Bedürfnis, moralisch zu sein erfüllt werden. Daher schreibt sie Fantasy-Rollenspielen Vorteile für soziales Engagement und kognitive Gesundheit zu. Zukünftige Forschung sollte laut der Autorin beispielsweise die Ergebnisse der Studie mit FTAs von anderen Rollenspielen vergleichen und weiter untersuchen, welche Motivationen und Bedürfnisse dabei befriedigt werden.

<p>Blackmon (1994):</p> <p>Dungeons and dragons - The use of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult</p>	<p>Das Spiel D&D wird als Therapieergänzung während der Therapie eines psychisch erkrankten jungen Erwachsenen zur Persönlichkeitsentwicklung angewandt. Es wird dabei als Medium genutzt, um Zugang zu seiner Gefühlswelt zu erhalten. Blackmon hatte den jungen Mann bereits ein Jahr therapiert. Im zweiten Jahr kam dieser eigenständig außerhalb der Therapie mit einer D&D-Gruppe zusammen. Sein Therapeut erfuhr, dass er sich dort engagierte und es zu seinem Wohlbefinden beitrug, weswegen er es in die Therapiesitzungen aufnahm.</p>	<p>Qualitative, psychologische Fallstudie</p> <p>Stichprobe: n=1 junger Erwachsener, 19 Jahre, diagnostizierte psychische Erkrankung (schizoid und zwanghaft)</p> <p>Methode: Der Therapeut fordert seinen Klienten auf, Spielmaterialien usw. zu seinen Therapiesitzungen mitzubringen. In der Therapie werden beispielsweise Zusammenfassungen erstellt, Inhalte aus dem Spiel aufgenommen, sowie die Gefühle, Motivation und sein Charakter beschrieben und reflektiert. Im Rahmen der Studie erfolgt die Auswertung aller gesammelten Inhalte.</p>	<p>Nach sechs Monaten ist der Klient dazu in der Lage seine Gefühle innerhalb und außerhalb des Spiels zu beschreiben, sowie zu benennen, was ihn belastet. Er kann über das Spiel erstmalig Gefühle wie Liebe, Hass usw. erfahren. Die Charakterübernahme ist dafür entscheidend, da in der Therapie thematisiert wird, wie der jeweilige Charakter sich fühlt. Es werden in der Therapie primär die Fragen beantwortet, welche Motivation und Gefühle sein Charakter in welcher Situation empfand mit der anschließenden Übertragung auf den Klienten, in welcher realen Situation er bereits dieselbe Motivation und dieselben Gefühle verspürte. Durch das Spiel kann er sein Selbstbewusstsein steigern, Freunde finden und seine Jungfräulichkeit verlieren.</p>	<p>Spielende werden in D&D ein Teil ihrer eigenen Fantasie. Dadurch, dass sie eine andere Rolle einnehmen, wird über das Spiel Zugang zu ihrem Unterbewusstsein ermöglicht. Durch das Ausfragen über Motivation und Gefühle im Spiel werden Spielende sich ihrer tatsächlichen Gefühle bewusst. Der Einsatz von Spielen in Therapie fördert die Beziehung zum* zur Therapeut*in. Über D&D und den Charakter erhält der Autor einen leichteren Zugang zum Klienten innerhalb der Therapie, welcher ohne das Spiel nicht möglich gewesen wäre. D&D kann Ängste verringern, zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und Klient*innen anregen mit anderen zu interagieren, sowie sich wohl mit sich selbst zu fühlen.</p>
<p>Bowman (2010):</p> <p>The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity</p>	<p>Untersuchung der verschiedenen sozialen und psychologischen Funktionen des Rollen-Spieles innerhalb von Rollenspielen (sowohl Pen-&-Paper, Live Action Role Play, als auch digital)</p>	<p>Qualitative Studie</p> <p>Stichprobe: n=19 Spieler*innen, Autorin dabei eingeschlossen</p> <p>Methode: ethnografische, teilnehmende Beobachtungen sowie Selbstbeobachtungen in verschiedenen Rollenspielen (Tabletop-Spiele, Live-Action-Role-Plays, digitale Spiele) und qualitative Interviews</p>	<p>Rollenspiele erfüllen drei Funktionen:</p> <p>1.) Rollenspiele <u>fördern Beziehungen</u>, auch außerhalb des Spiels. Dadurch, dass sich Spielende stark mit der Fantasie der anderen Mitspielenden auseinandersetzen, ermöglicht es Menschen, die sich gesellschaftlich ausgeschlossen fühlen, alternative Perspektiven einzunehmen, andere besser zu verstehen und nachzuempfinden, sowie ein Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln;</p>	<p>Laut der Autorin entstanden Rollenspiele als subkulturelles Phänomen. Es finden sich wesentliche Aspekte des menschlichen Sozialverhaltens wieder. Sowohl Gemeinschaftsgefühl als auch soziale Interaktion, auch zwischen Personen, die ansonsten nicht miteinander in Kontakt träten, werden über das Rollenspiel gefördert. Durch die Übernahme einer Rolle können Personen zwischenmenschliche Fähigkeiten und Kompetenzen wie beispielsweise</p>

			<p>2.) <u>Problemlösen</u> kann durch Rollenspiele gelernt werden, da die Spieler*innen durch verschiedene Szenarien in schwierige Situationen gebracht werden, wodurch sie ihre Möglichkeiten abwägen und vorausschauend denken müssen und dabei in einem sicheren Setting Lösungen finden können, ohne ein Risiko dabei einzugehen;</p> <p>3.) Spielende können in sicherem Rahmen <u>alternative Identitäten kreieren und spielen</u> und dabei persönliche Kompetenzen verbessern wie z.B. Selbstbewusstsein steigern, Kreativität fördern, das eigene Handeln evaluieren und infolge dessen ihre moralische Sensibilität erweitern.</p>	<p>Problemlösen verbessern. Durch das Spielen und Hineinversetzen in eine Rolle können Spielende ihr Selbstbewusstsein steigern. Daher schließt sie darauf, dass Rollenspiele für Menschen jeden Alters Vorteile haben und widerspricht den in Medienkanälen dargestellten psychologischen Gefahren der Beteiligung an Rollenspielen oder Flucht in Rollenspiele.</p>
<p>Clarke et al. (2019): Dungeons and Dragons as a tool for developing student self-reflection skills</p>	<p>Laut den Autor*innen ist die Selbstreflexion ist für den Lernprozess relevant, wird jedoch teilweise von Lernenden wenig einbezogen. Daher entwickeln sie ein Selbstreflexions-Werkzeug zur Förderung der Selbstreflexions-Fähigkeiten anhand der Basisfunktionen von D&D mit dem Fokus auf der Charaktererstellung, der Beurteilung der eigenen Stärken und Schwächen, sowie persönlicher Ziele und untersuchen dessen Effektivität.</p>	<p>Qualitative Studie</p> <p>Stichprobe: n=11 Studierende des 2. Semesters</p> <p>Methode: Das Werkzeug wird als Pilotstudie in einem Kurs an einer Universität eingeführt, der einmal wöchentlich für zwei Stunden stattfindet. Die Studierenden nehmen freiwillig daran teil. Sie sollen sich währenddessen mit einem persönlichen Problem auseinandersetzen, das Tool anwenden und am Ende ihre Ergebnisse dem Kurs vorstellen. Der Prozess wird in Form eines Journals festgehalten. Die Ergebnisse der Pilotphase werden anhand eines</p>	<p>Die Studierenden empfinden das Selbstreflexions-Werkzeug als hilfreich und motivierend, es hilft ihnen das Wesentliche zu erkennen. Die Studierenden mit wenig/keiner Spielerfahrung bewerten es rundum positiv, denen mit Spielerfahrung fehlen Aspekte wie das „Aufleveln“ und sie bevorzugen eine digitale Variante. Besonders positiv empfinden die Studierenden die Monster-Reflexion und die Charakterattribute. Die Monster-Reflexion wird von den Studierenden als Online-Tool gewünscht.</p>	<p>Die Autor*innen vermuten, dass das Werkzeug hilfreich ist, um Hochschulstudent*innen hinsichtlich ihrer Reflexionsfähigkeit zu unterstützen, wollen dies aber in weiteren Untersuchungen noch bestätigen. Anhand ihres Feedbacks sehen die Autor*innen Weiterentwicklungsbedarf hinsichtlich des „Auflevelns“ und überlegen das Werkzeug online zu stellen. Ursprünglich hatten sie sich dagegen entschieden, da D&D klassisch auch mit Stift und Papier funktioniert. Aufgrund des Feedbacks der Studierenden erstellen die Autor*innen zudem eine kostenlose Website, auf der Studierende anonym ihre Monster</p>

		Fokusgruppen-Interviews, das zur Halbzeit des Kurszeitraums stattfindet, festgehalten.		dokumentieren können. Die Autor*innen beschreiben, dass sie die Methode weiterentwickeln und dann erneut evaluieren werden.
Coe (2017): Why people play table-top role-playing games. A grounded theory of becoming as motivation	Ziel der Untersuchung ist zum einen die Motivation, warum Personen T-RPGs spielen, zu erörtern. Zum anderen soll herausgefunden werden, ob daraus ein einzelner übergeordneter Motivator entwickelt werden kann, der theoretisch erklärt, warum Personen T-RPGs spielen.	Qualitative Studie Stichprobe: n=16, davon 14 T-RPG spielende College-Student*innen (per Rundmail und Schneeballverfahren akquiriert), 2 nicht-spielende College-Student*innen Methode: qualitative, semi-strukturierte Interviews; ausgewertet mittels Grounded Theory	Es existieren laut dem Autor zwei konzeptionelle Kategorien, die sich darauf beziehen, aus welchem Grund Personen mit dem T-RPG beginnen (angeworben werden, kreative Neugier), sowie fünf konzeptionelle Kategorien, aufgrund derer sie das Spielen fortsetzen (Kreativität, sich selbst erkunden und kennenlernen, Interaktion und Dazugehören, sicherer Ort im Spiel und in der Gruppe, Lernen). Er verknüpft diese zur übergeordneten Kategorie "Becoming" als übergeordneter Motivator, warum Personen T-RPGs spielen. Darunter versteht er, dass Spieler*innen durch die Partizipation am Spiel "Werden", also psychologische, soziale, emotionale und Entwicklungs-Bedürfnisse befriedigen, wodurch sie angespornt werden, das Spielen fortzusetzen.	Es gibt Motivatoren, aufgrund derer Personen mit dem Spielen beginnen, sowie es fortsetzen. Diese lassen sich zum übergeordneten Motivator "Becoming" verknüpfen. Spieler*innen sind durch "Becoming" motiviert, weiter zu spielen. Sie kommen durch das T-RPG näher an ihr idealisiertes oder optimiertes Selbst. Zukünftige Forschung könnte "Becoming" bei anderen Zielgruppen untersuchen, da nur College-Student*innen an der Forschung teilnehmen. Diese Erkenntnisse könnten beispielsweise Game-Designern nutzen. Zudem könnten die Ergebnisse auch quantitativ untersucht werden.
Cook et al. (2017): We're just playing: the influence of a modified tabletop role-playing game on ELA students' in-class reading	Spiele gewinnen immer mehr an Popularität, weswegen die Autoren neue Wege suchen, Spiele in Klassenräumen pädagogisch wertvoll einzusetzen, insbesondere im Englisch- und Literatur-Unterricht. Die Autoren untersuchen daher die	Qualitative Studie Stichprobe: n=36 Schüler*innen aus zwei Englisch-Kursen der 8. Klasse Methode: Ein T-RPG (Pathfinder) wird abgeändert eingeführt um herauszufinden, ob es in einer Englisch-Lern-Klasse funktioniert.	Die Autoren können drei Hauptmerkmale feststellen: Die Schüler*innen treffen Spielentscheidungen anhand ihres Vorwissens über die Geschichte und passen diese daran an, beispielsweise hinsichtlich des Todes eines Charakters. Zudem erleben die Schüler*innen die Geschichte aus den Augen des Charakters und können dadurch dessen	Laut den Autoren zeigt das Ergebnis, dass es pädagogisch wertvolle Wege gibt, Spiele in Klassenräume einzubinden und dass dies weiterverfolgt werden sollte. Da es wichtig ist, dass die Schüler*innen dabei zusammenarbeiten, wäre es laut den Autoren je nach Klasse vorteilhaft, effektive Kommunikationsmöglichkeiten

Verwendung eines T-RPGs innerhalb einer Englisch-Lernklasse in der Mittelstufe mit dem Ziel herauszufinden, ob die Schüler dadurch mit einem klassischen Unterrichts-Text besser interagieren und den Sinn dahinter leichter verstehen können.

Es wird inhaltlich an einen klassischen Text aus dem Unterricht angepasst und in Kleingruppen gespielt. Dabei übernimmt ein Mitglied des Forschungsteams die Rolle des Spielleiters. Die Ergebnisse basieren auf Feldbeobachtungen, Fragebögen und Interviews mit den Schüler*innen und der Lehrerin.

Gefühle und Perspektive besser nachempfinden. Ferner wird durch das Spiel die Zusammenarbeit der Schüler*innen gefördert. Zusätzlich können die Autoren anhand des Interviews mit der Lehrerin herausfinden, dass für das Angebot wichtig ist, dass sich die Lehrperson wohl in der Rolle der Spielleitung fühlt, damit es funktionieren kann. Es ist außerdem vorteilhaft das Spiel anhand der Geschichte eines Textes, der in der Klasse behandelt wird, aufzuziehen.

vorher zu thematisieren. Zudem ist es laut den Autoren sinnvoll, Spiele in Kleingruppen durchzuführen, da so jeder zu Wort kommen und sich einbringen kann. Zukünftige Forschung könnte die Langzeiteffekte der Einführung eines T-RPGs in einer Klasse untersuchen.

Daniau (2016):

The transformative potential of role-playing games - from play skills to human skills

Untersuchung des transformativen Potentials von T-RPGs indem der Autor sie zu transformativen Tabletop-Rollenspielen (TF-RPGs) weiterentwickelt. Im TF-RPG ist nicht der spezielle Wissenserwerb eines Themas das Ziel, sondern der Lernprozess als solcher und die Persönlichkeitsentwicklung stehen im Fokus. Er führt dazu an die T-RPG Sitzungen anschließende transformative Nachbesprechungen über das Erlernte im Spiel ein und fasst dies unter der Begrifflichkeit der „TF-RPGs“ zusammen.

Qualitative Studie

Stichprobe: vier Kleingruppen (3-5) Personen, die über zwei Jahre freiwillig am TF-RPG teilnehmen und wissen, dass dazu geforscht wird, allerdings nicht über den Inhalt der Forschung informiert sind.

Methode: Literaturreview, mehrjährige Aktionsforschung über das TF-RPG mit verschiedenen Versuchsgruppen (sammelt dazu Daten wie Tonaufnahmen, Berichte, informelle Diskussionen, Emails); Daten-Kreuzanalyse

Das TF-RPG kann angewandt werden, um historisches und kulturelles Wissen zu vermitteln, Basiskompetenzen wie Schreiben, Sprechen und Problemlösen zu verbessern, Gruppendynamiken zu erfahren wie Rollen, Einstellungen, Kommunikation und das Verlangen nach Entdeckungen zu stärken, z.B. sich selbst besser kennen zu lernen oder die Gruppenkreativität. Durch gemeinsames Spielen entsteht die Gruppe nicht nur im Spiel, sondern auch in der Realität, weshalb es zum Teambuilding angewandt werden kann. Im TF-RPG werden die Spielenden durch vier Ebenen der Realität in das Rollenspiel einbezogen (den Charakter, den*die Spieler*in, die Person und den Menschen, der sie sind). Diese Ebenen können mit vier Dimensionen des Lernens in Verbindung gebracht werden und zwar Wissen, Tun, Sein und Beziehen,

Genau wie in der „echten Welt“ müssen die Spielenden im Rollenspiel mit ihrer Umwelt interagieren, gesellschaftliche Regeln annehmen, mit Veränderungen umgehen, Prioritäten setzen usw., allerdings ohne Risiken einzugehen. Der Kompetenz- und Wissenserwerb in TF-RPGs baut auf verschiedenen T-RPG- und RPG-spezifischen Besonderheiten auf, wie beispielsweise die Eigenschaften von Rollenspielen (z.B. Spielwelt, Regeln), den Spielprozess und die Funktionen von Rollenspielen (z.B. Gemeinschaft im Spiel, Problemlösen). TF-RPGs können Wissenserwerb fördern, Rollenspielfähigkeiten weiterentwickeln, Teambuilding stärken, gemeinsame Kreativität fördern und ermöglichen es, die eigene Weiterentwicklung zu erkunden. Zukünftige Forschung sollte sich

			worüber sie ihre Kompetenzen verbessern und ihre Persönlichkeit weiterentwickeln können.	laut dem Autor weiterhin mit den edukativen Vorteilen der Rollenspiele auseinandersetzen.
<p>Dyson et al. (2016):</p> <p>The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of taiwanese collegestudents</p>	<p>Es wird untersucht, inwiefern T-PRGs das Kreativitätspotential und die emotionale Kreativität beeinflussen.</p> <p><u>Kreativitätspotential:</u> kreative kognitive Fähigkeiten des Individuums und die Fähigkeit des differenzierten Denkens</p> <p><u>Emotionale Kreativität:</u> z.B. Freude an etwas finden, ein emotional erfülltes Leben führen</p>	<p>Quantitative, quasi-experimentelle Studie</p> <p>Stichprobe: n=39 taiwanische College-Studierende; die Teilnehmenden werden aufgrund ihrer voraussichtlichen Verfügbarkeit entweder der Kontroll- oder Versuchsgruppe zugeteilt. Versuchsgruppe: n=19, Kontrollgruppe: n=20</p> <p>Methode: Es werden zwei Tests durchgeführt (Emotional Creativity Index (ECI), Abbreviated Torrance Test for Adults (ATTA)). Dann spielt die Versuchsgruppe vier Wochen lang einmal wöchentlich ein T-RPG. Anschließend werden die Tests wiederholt.</p>	<p>Es wird eine signifikante Steigerung des Kreativitätspotentials der Versuchsgruppe im Vergleich zur Kontrollgruppe festgestellt, jedoch kein Unterschied hinsichtlich der emotionalen Kreativität.</p>	<p>T-RPGs haben einen positiven Effekt auf das Kreativitätspotential der Spielenden. Kreativität ist laut den Autor*innen wichtig, um die Welt zu verbessern und sollte daher immer gefördert werden. Da es laut den Autor*innen nur begrenzte Forschungsarbeiten zu T-RPGs gibt, sollte die Forschung dahingehend intensiviert werden.</p>
<p>Enfield (2007):</p> <p>Becoming the hero: the use of role-playing games in psychotherapy</p>	<p>Untersucht wird die Anwendung von Rollenspielen in Therapiesitzungen verknüpft mit dem Einnehmen der Held*innenrolle im Spiel, da sich gerade Kinder häufiger mit Superheld*innen identifizieren. Durch die verschiedenen Formen von Rollenspielen können die Therapeut*innen je nach Situation und Klient*innen ein</p>	<p>Qualitative Fallstudie (zwei Fälle)</p> <p>Stichprobe: eine Gruppe von vier 9-11 jährigen Jungen mit verschiedenen Diagnosen wie z.B. ADHS oder impulsiven Verhaltensweisen, in welcher D&D gespielt wird; ein elfjähriger Junge, gewalttätig, hatte viele Alpträume, schüchtern, teilweise aggressiv</p> <p>Methode Gruppe: Ein Rollenspiel, D&D etwas vereinfacht und</p>	<p>Gruppe: Die Gruppe spielt über zwei Schulhalbjahre. Bei allen Jungen kann eine Verbesserung hinsichtlich ihrer Impulsivität und ihres Sozialverhaltens, sowohl in der Schule als auch zu Hause, beobachtet werden. Zudem verbessern sich ihre Kommunikationsfähigkeiten, sie halten längere Konversationen miteinander, stellen sich gegenseitig häufiger Fragen und kommunizieren vermehrt über ihr Vorgehen im Spiel. Zudem können bei jedem Jungen</p>	<p>Je nach Klient*in und individueller Bedürfnisse müssen das Rollenspiel angepasst und klare Ziele definiert werden. Durch die Teilnahme an der Rollenspiel-Aktivität können Klient*innen bewusst Themen zum Ausdruck bringen, zum Beispiel solche, die sie zur Beratung gebracht haben. Außerdem können sie symbolisch unterbewusste Kämpfe ausdrücken und ausspielen. Rollenspiele können sowohl in Gruppen- als auch in</p>

passendes auswählen. Es soll in der Studie herausgefunden werden, ob ein starkes Interesse an Held*innen und Rollenspielen während der Therapie effektiv genutzt werden kann, wie Therapeut*innen herausfordernde klinische Probleme untersuchen können, die typischerweise von Klient*innen vermieden werden und es soll herausgefunden werden, ob Rollenspiele mit jüngeren Klient*innen dafür eingesetzt werden können, ihre sozialen Fähigkeiten und ihr Selbstwertgefühl zu steigern.

an die Bedürfnisse der Klienten angepasst, wird eingeführt mit dem Ziel, Kommunikation, soziale Fähigkeiten und Problemlösen zu fördern. Der Fokus liegt auf der Charakterentwicklung, sowie auf dem Spielen des Charakters. Es finden zudem Diskussionen und Besprechungen der Spielesitzungen und von Zielen statt.

Methode Einzeltherapie: Der Junge sucht sich selbst ein Spiel aus – T-RPG mit Superheldenelementen, dabei kann er sich auch seine Rolle als Superheld aussuchen. Das Spiel wird dann in einer Sitzung gespielt und währenddessen verschiedene im Spiel aufkommende Aspekte reflektiert und auf sein Leben übertragen. Dies wird in insgesamt 12 Sitzungen mit verschiedenen Spielen und Rollen fortgeführt.

individuelle Fortschritte beobachtet werden, wie beispielsweise hinsichtlich der Fähigkeit sich selbst auszudrücken, der Verringerung von Aggressivität, sowie dass ein zurückhaltender Junge vermehrt mit den anderen interagiert.

Einzeltherapie: Die Anzahl von Wutausbrüchen des Jungen im privaten Rahmen nimmt ab, seine Mutter beschreibt ihn als entspannter. Allerdings möchte er seine Alpträume weder zu Hause noch in der Therapie thematisieren. Er kann durch die metaphorische Arbeit über die Konflikte mit den Superheld*innen das Gefühl von Beherrschung und Kontrolle entwickeln, welches er auf sein eigenes Leben übertragen kann.

Einzelsettings angewandt werden und die Klient*innen beispielsweise hinsichtlich ihrer sozialen Fähigkeiten und ihrer Kommunikation fördern. Zudem können über Rollenspiele Superheld*innen mit einbezogen werden, die einen speziellen Zugang zu den Klient*innen ermöglichen.

Fine (1983):

Shared Fantasy. Role-playing games as social worlds

Fine versteht Fantasy-Rollenspiele als soziale Welt. Ziele der Untersuchung: Analysieren und Verstehen der Subkultur der Rollenspieler*innen und deren Gruppenstrukturen (z.B. warum sie daran teilnehmen, wie es dazu kam, Interaktionen), sowie Verstehen der Prozesse, durch die Rollenspieler*innen Bedeutungen und Identitäten im Rollenspiel

Qualitative Studie

Stichprobe: n=24 Spielende werden interviewt; außerdem werden Beobachtungen in vier Rollenspielgruppen, ohne Angabe der Personenanzahl

Methode: Analyse von Artikeln von Rollenspieler*innen aus 17 Magazinen, Interviews, teilnehmende Beobachtungen

Ergebnisse und Diskussion gebündelt, da nicht eindeutig trennbar:

Die Rollenspieler*innen sind Teil der Subkultur um der Realität zu entfliehen, sich selbst weiterzuentwickeln und aufgrund des Kontakts zu anderen. Die Fantasie spielt eine zentrale Rolle für die Entwicklung der Subkultur, da die Spielenden die Möglichkeit haben, ihre gemeinsamen Fantasien zu teilen und sich dafür zu engagieren. Zudem betont Fine die Besonderheit des Rollen-Spielens, wodurch Spielende zum einen Rollen einnehmen, aber auch auf die Rollen der anderen Mitspieler*innen reagieren und mit ihnen interagieren. Dabei tendieren manche Spieler*innen dazu, entweder sich selbst oder bewusst jemand anderen zu spielen und Fine beobachtet, dass es teilweise schwierig ist, dies zu differenzieren. Für den Erfolg des Spiels ist es nötig, dass sich Spielende mit ihrem Charakter identifizieren, was dadurch ermöglicht wird, dass ihnen der Charakter gefällt. Je länger ein Charakter gespielt wird, desto mehr

	erzeugen (Bedeutungsebenen: gemeinsame Realität, Spielregeln, der Inhalt des Fantasy-Spiels als solches)		identifiziert sich die spielende Person mit ihm. Je nachdem, wie die Spielenden ihren Charakter gestalten, fällt es ihnen zudem leichter oder schwerer Rollendistanz zu wahren. In der Interaktion mit anderen fällt Fine auf, dass sich Spielende jeweils als Person und Charakter verstehen und dementsprechend gegenseitig behandeln.
Fuist (2012): The agentic imagination: Tabletop role playing games as a cultural tool	Der Autor entwickelt das Konzept der „Agentic Imagination“, womit er die aktive Fähigkeit sozialer Akteur*innen meint, ihre Identität durch immersive Imagination zu formen und zu entwickeln. Dies kann genutzt werden um die Teilnahme am T-RPG zu analysieren, indem untersucht wird, wie die Rollenspieler*innen sich in die gemeinsame Fantasie hineinversetzen und dies in die soziale Welt übertragen. Das Ziel ist dadurch zu analysieren, inwieweit Rollenspieler*innen das T-RPG als kulturelles Werkzeug nutzen, um ihre Identität durch Selbsterforschung, Welterkundung und Verbundenheit im Spiel zu formen.	Qualitative Studie Stichprobe: n=20 Rollenspieler*innen (T-RPGs) Methode: Die Interviewpartner*innen werden über private Kontakte innerhalb eines Spielegeschäfts gefunden, weitere dann per Schneeballverfahren – möglichst heterogene Gruppe mit verschiedenen Rollenspielen, Durchführung semi-strukturierter Interviews, werden aufgenommen und transkribiert, codiert, thematisch analysiert	<u>T-PRG in der Funktion sich selbst zu erkunden:</u> Es wird teilweise als „Selbst-Therapie“ wahrgenommen, um etwas über sich selbst zu lernen, durch die Rollenübernahme andere besser zu verstehen und sich in andere hineinzuversetzen. Das Rollenspiel wird als „Selbst-Verbesserer“ wahrgenommen z.B. durch verbessertes Problemlösen, Zusammenarbeit, Förderung der Kreativität. Außerdem wird es als sicherer Ort empfunden, um alternative Wege der Interaktion auszuprobieren. <u>T-RPG in der Funktion die Welt zu erkunden:</u> Andere soziale Funktionen im Spiel werden durch Charaktere eingenommen, die ganz anders sind als die tatsächliche Person. Dadurch kann ein größeres Verständnis für das soziale Miteinander in der echten Welt entwickelt werden. Teilweise werden aber auch bestimmte Erfahrungen im Rollenspiel gemacht, die auf die reale Welt übertragen werden und das Weltbild verändern können. Es werden direkte soziale Konsequenzen durch das im Spiel Erlebte erfahren. <u>T-RPG in der Funktion der Verbundenheit im Spiel:</u> Die Interviewpartner*innen fühlen sich der Spiele-Community verbunden, die

			als „Nerds“ bezeichnet werden. Dies löst ein Zugehörigkeitsgefühl aus. Es werden ein soziales Netzwerk und Freund*innen über das Spiel gefunden.	
Hüttinger (2011): Würfelschwert und Federrüstung. Sozialpädagogischer Einsatz von „Pen and Paper“ Rollenspielen in der späten Kindheit	Untersuchung des Potentials eines eigens kreierten P&P-RPGs als freiwilliges Angebot im Rahmen einer Hausaufgabenbetreuung an einer Hauptschule für Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren, um gezielt verschiedene Kompetenzen der Kinder zu fördern (z.B. Soft Skills, Interaktionsfähigkeit, persönliche Kompetenzen).	Qualitative Studie Stichprobe: n=4 Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren Methode: Es finden Beobachtungen von vier Spielterminen einschließlich Audioaufnahme und Evaluationen der Spieleinheiten statt. Der Autor definiert vorab Zielsetzungen (z.B. „Frustration aushalten“, „Ressourcen des Charakters erkennen“, „Wir-Gefühl entwickeln“) und analysiert anhand dieser die Beobachtungen.	Das Spiel wird gut von den Kindern angenommen. Die Ziele können größtenteils erreicht werden, beispielsweise erkennen sie die Fähigkeiten ihrer Charaktere sowie reale Ressourcen und haben Erfolgserlebnisse. Teils muss die Geschichte allerdings deutlich abgekürzt werden, wodurch Handlungsoptionen beschränkt werden. Außerdem fällt dem Autor auf, dass trotz vielfältiger Handlungsoptionen die Kinder in erster Linie Gewalt anwenden, um ihre Ziele zu verfolgen. Daher verzeichnet er hinsichtlich des Ziels „gewaltfreies Konfliktlösen“ keinen Erfolg. Er geht außerdem davon aus, dass bei weiteren Spieleinheiten die Gruppenbildung verstärkt werden könnte.	Der Autor hält einen Widerspruch zwischen seinen eigenen Vorstellungen und Ansprüchen an das Spiel (z.B. schöne Geschichte, langsames Wachstum von Fähigkeiten) im Vergleich zu denen der Kinder fest (z.B. Macht, Fantasieerlebnisse und schnelle Erfolge), daher könnte das Spielsystem zukünftig diesen angepasst werden z.B. in einem Superhelden-Szenario. Auch könnte ein Gruppenvertrag (z.B. zur Kommunikation) abgeschlossen werden. Er sieht Bedarf, das Untersuchungsfeld weiter zu erforschen und empfiehlt, P&P-RPGs in verschiedenen sozialpädagogischen Kontexten für unterschiedliche Zielgruppen anzuwenden.
Kathe (1986): Struktur und Funktion von Rollenspielen	Untersuchung der Grundprinzipien, Weltanschauungen und Wirkungswesen von F-RPGs um sozialpädagogisches Potential zu verdeutlichen und über F-RPGs allgemein aufzuklären	Quantitative Studie Stichprobe: n=111 Rollenspieler*innen im Alter von 14 bis 42 Jahren Methode: Schriftlicher Fragebogen – der Autor verschickt an 10 Spielstätten je 30 Fragebögen für Rollenspieler*innen, die dort zwei Monate ausliegen. Von diesen insgesamt 300 Bögen erhält er 111 ausgefüllt zurück.	Die Spieler*innen spielen F-RPGs unter anderem um eine neue Rolle einzunehmen, sich mit anderen zu treffen und aus dem Alltag zu entfliehen. Für Spielende sind neben der Unterhaltung und Spaß am Spiel die Gemeinschaft und die Kommunikation miteinander besonders wichtig. Ein Großteil der Befragten passt die Regeln des Fantasy-Rollenspiels an die Gruppe an, sodass es ihnen leichter möglich ist, gemeinsam zu spielen. Besonders erfreuen sich die	Durch seine offene Struktur, die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten im Spiel, sowie die Übernahme einer anderen Rolle können Spieler*innen Bedürfnisse aus dem Alltag kompensieren und in eine Fantasiewelt abtauchen. Dabei ist es wichtig, die Grenze zwischen Realität und Fantasie zu ziehen. Allgemein wird von den Spielenden im Spiel eine Vielzahl kognitiver Fähigkeiten (z.B.

			<p>Spieler*innen beispielsweise an Interaktionen miteinander und an der Lösung schwieriger Aufgaben. Weniger Spaß bereiten ihnen Kampfsituationen und das Spielen mit einer „schlechten“ Spielleitung oder desinteressierten Mitspieler*innen.</p>	<p>Problemlösen), verlangt und dadurch auch geschult. F-RPGs können in sozialpädagogischen Kontexten genutzt werden, um z.B. kommunikative Kompetenzen und Gruppenkooperation zu verbessern. Zudem eignen sie sich dazu, Menschen mit sozialen Problemfeldern zu unterstützen.</p>
<p>Ritter (1984): Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen</p>	<p>Analyse der Gründe, warum F-PRGs gespielt werden und Aufklärung über die Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen</p>	<p>Qualitative Studie</p> <p>Stichprobe: unbekannte Anzahl von Rollenspieler*innen (Anzahl nicht angegeben)</p> <p>Methode: Interviews und Beobachtungen</p>	<p>Der Autor erfasst verschiedene Gründe zu spielen:</p> <p><u>Wunsch nach Unterhaltung:</u> Aufgrund der Struktur des Spiels regen F-RPGs die Fantasie an.</p> <p><u>Wunsch nach einer Gruppe:</u> Aus der Spielgruppe bildet sich ein Freundeskreis, sie beginnen auch außerhalb des Spiels etwas gemeinsam zu unternehmen.</p> <p><u>Suche nach Zuflucht:</u> Die Realität spiegelt sich in Personen und Geschehnissen im Spiel wider, aber dennoch andere Realität – „Flucht“ vor der Wirklichkeit, abschalten, seiner Auffassung nach ist bloß eine geringe Gefahr der kompletten Weltflucht aufgrund der Gruppensituation gegeben</p> <p><u>Sehnsucht nach dem zweiten Ich:</u> Eine andere Rolle als das Alltags-Ich einnehmen, verdrängte oder versteckte Seiten seiner Persönlichkeit ausleben. Die zweite Rolle dient als „Ersatzbefriedigung“, da Spielende Dinge tun und erfahren können, die ihnen im wahren Leben verwehrt</p>	<p>Der Autor vergleicht das F-RPG mit dem Psychodrama, da es Ähnlichkeiten im Ablauf wie eine Aufwärmphase, Spielphase usw. aufweist. Er sieht das F-RPG als eine Alternative zum Psychodrama, da es tiefer in die Fantasie der Mitspieler*innen eindringt. Allerdings hat es im Vergleich weniger mit Alltagsproblemen zu tun, weswegen diese besser über das Psychodrama verarbeitet werden können. Er sieht verschiedene Einsatzmöglichkeiten des F-RPGs in Gruppensituationen.</p>

			bleiben (z.B. Reichtum, Macht), Held*in sein.	
Rosselet & Stauffer (2013):	Laut den Autor*innen sind hochbegabte Kinder und Jugendliche intellektuell weiterentwickelt als Gleichaltrige, aber es liegt bei ihnen teilweise ein Ungleichgewicht hinsichtlich ihrer emotionalen und sozialen Entwicklung im Verhältnis zur mentalen Entwicklung vor. Die Autor*innen vermuten, dass Rollenspiele eine effektive Möglichkeit zur Zusammenarbeit mit begabten Kindern und Jugendlichen sind, um ihre intra-personalen Fähigkeiten (z.B. Kreativität, sich selbst kennen lernen, persönliche Entscheidungsgründe, soziales Interesse) und inter-personalen Fähigkeiten (z.B. Bedürfnisse und Möglichkeiten mit anderen in Kontakt zu treten, Zusammenarbeit, Interaktionsfähigkeit) zu verbessern. Ziel ist die Analyse und Evaluation der Wirksamkeit der Rollenspiele.	Qualitative, psychologische Fallstudie Stichprobe: n=1 hochbegabter Junge, 15 Jahre alt, autistische/psychotische Tendenzen, geringes Selbstwertgefühl, Verhaltensauffälligkeiten in der Schule, erfuhr Mobbing, musste ein Schuljahr wiederholen Methode: Angebot von Wochenendworkshops für hochbegabte Kinder und Jugendliche (IQ >130) einmal pro Quartal, dabei wird ein P&P-RPG, ähnlich zu D&D, gespielt; Gruppenstärke 8 bis 12 Personen, es werden Beobachtungsprotokolle pro Person geschrieben, Feedback (Einzel-/Gruppen) nach den Spieleinheiten gegeben, Rollenanalysen, Nähe- und Distanzübungen. Im Anschluss an das Wochenende erhält jede Person einen individuellen Bericht. Die Fallstudie bezieht sich auf die Beobachtungen und den Bericht zu einer Versuchsperson.	Der Junge nimmt an vier Workshops mit unterschiedlichen Gruppenstärken teil. Dabei liegt Fluktuation in der Gruppe vor, d.h. teilweise sind bereits bekannte aber auch unbekannte Personen Teil der Gruppe. Es kann über die Workshops eine Verhaltensänderung beobachtet werden. Zu Beginn zeigt er sich sehr impulsiv, aggressiv und trifft im Spiel spontan Entscheidungen, die das Gruppenziel gefährden (z.B. Schlägerei im Spiel begonnen). Er zeigt kein soziales Interesse an der Gruppe und es fällt ihm schwer, sich von seiner Rolle zu distanzieren. Dies ändert sich während der Teilnahme an den Workshops, sodass er größeres soziales Interesse zeigt, damit beginnt, konstruktiv in der Gruppe mitzuwirken, weniger impulsive Entscheidungen zu treffen und anderen zu helfen. Er wird vermehrt von der Gruppe akzeptiert und kann sich besser von seiner Rolle distanzieren. Über die Dauer der Workshops wird er psychologisch beraten und verbessert seine Schulleistungen, zeigt sich weniger impulsiv im Umgang mit Gleichaltrigen und seiner Familie.	Laut den Autor*innen sind Rollenspiele eine unterhaltsame und effiziente Möglichkeit, Kinder und Jugendliche zu motivieren und sie beispielsweise in Beratungs- oder Therapiesettings zu erreichen. Sie können durch die Übernahme anderer Rollen zur Persönlichkeitsentwicklung und zur Verbesserung zwischenmenschlicher Fähigkeiten beitragen. Das Spiel bietet die Möglichkeit in einem sicheren Rahmen aufgestaute Emotionen herauszulassen. Durch die Fantasiewelten wird den Spielenden ermöglicht sich selbst besser kennen zu lernen, da sie sich auf unterschiedlichste Art und Weise ausleben können. Die Autor*innen befürworten daher die Verwendung von Rollenspielen in der Beratung und in Spieltherapie-Interventionen, insbesondere bei Personen, die nicht dazu bereit sind, ihre Probleme direkt mit dem*der Therapeut*in zu lösen. Zukünftige Forschung kann sich laut den Autor*innen beispielsweise auf Langzeitwirkungen des Rollenspiels fokussieren.

<p>Shay (2017):</p> <p>Virtual edgework: negotiating risk in role-playing Gaming</p>	<p>Forschung dazu, inwieweit Rollenspieler*innen während eines T-RPGs „Edgework“ betreiben bzw. erfahren und um Edgework zu verstehen.</p> <p><u>Edgework:</u> Personen überschreiten bewusst bestimmte Grenzen und gehen dadurch Risiken ein, um gezielt starke positive Gefühle zu erzeugen, z.B. beim Extremsport: Leben/Tod, beim Drogenkonsum: Bewusstsein/Unbewusstsein, meist werden physische Risiken eingegangen.</p> <p>Die Autorin beschreibt, dass im Rollenspiel ebenfalls gewisse Grenzen überschritten werden, da die Spielenden sich in alternativen Welten verschiedenen Herausforderungen stellen müssen und dabei vielfältige Handlungsmöglichkeiten haben, worin die Autorin die Verknüpfung zum Edgework sieht.</p>	<p>Qualitative Studie</p> <p>Stichprobe: insgesamt n=32 Spieler*innen, davon n=12 Spieler*innen innerhalb einer T-RPG-Gruppe (Beobachtung); n=20 Spieler*innen (Interviews)</p> <p>Methode: Beobachtung innerhalb neu gegründeter T-RPG-Gruppe inkl. Aufnahmen über einen Zeitraum von 19 Monaten, qualitative Interviews, Beobachtung im Rahmen einer Rollenspielmesse</p>	<p>Im T-RPG können Spielende ähnliche Erfahrungen bzw. Emotionen erzeugen wie im "klassischen" Edgework, allerdings ohne die physischen Gefahren dabei einzugehen. T-RPG ähnelt dem klassischen, physischen Edgework auf verschiedenen Ebenen: Im Spiel haben Spielende die Möglichkeit, Grenzen auszuhandeln und zu überschreiten (z.B. Grenzen zwischen Leben und Tod, Bewusstsein und Unbewusstsein aber auch Realität und Fantasie), z.B. indem sie die Grenzen der Fähigkeiten ihres Charakters austesten. Zudem bereiten sie ihre Spielesitzungen vor, indem z.B. Unterlagen vorbereitet werden, sie über das bevorstehende Spiel nachdenken, aber auch während des Spiels eigene Strategien entwickeln, was mit der Vorbereitung auf ein physikalisches Edgework verglichen werden kann. Zudem haben Spielende die Kontrolle über das Handeln ihrer Charaktere, wobei ein gewisser Anteil von Zufall durch das Würfeln besteht. Im Spiel können ihre Charaktere zwar sterben, aber physisch passiert den Spieler*innen nichts, sie können ohne Gefahr risikoreiche Aktionen ausüben. Sie erleben zwar nicht die physikalische Intensität wie bei klassischem Edgework, aber erzeugen ansonsten ähnliche Gefühle. Im Spiel fühlen sich die Spielenden mächtig,</p>	<p>Laut der Autorin geht es beim Edgework nicht darum, welche Art des Risikos eingegangen wird, sondern darum, wie die Erfahrung des Edgeworks gemacht wird. Dabei ist entscheidend, dass ein erhöhtes Risiko eingegangen wird, Personen sich selbst austesten können und dabei das Gefühl der Kontrolle verspüren, was die Erfahrung des Edgeworks ausmacht. Daher funktioniert ihrer Ansicht nach das Edgework auch innerhalb von Rollenspielen. Es werden dabei ähnliche Gefühle erzeugt, wie beim physischen Edgework. Die Abläufe im Rollenspiel sind zudem ähnlich zu denen im klassischen Edgework.</p> <p>Sie schlägt für zukünftige Forschung vor, Wege zu erörtern, durch die Personen auch online Edgework erfahren können, da online-Angebote immer häufiger genutzt werden.</p>
---	--	---	--	--

lebendig und haben das Gefühl der Kontrolle über ihre Situation.

Waskul & Lust (2004):

Role-playing and playing roles

Die Autoren vergleichen P&P-RPGs mit Improvisationstheater, da Spieler*innen und Spielleitung das Geschehen direkt beeinflussen. Dabei gibt es ein Zusammenspiel zwischen Fantasie, Vorstellung und Realität, das durch Interaktionen zwischen den Spielenden erfolgt. Dabei müssen die Spielenden im Rollenspiel die Unterschiede zwischen der eigenen Person (die auch im Alltag verschiedene Rollen innehat wie z.B. Student*in, Freund*in), Charakter ("Persona") (Fantasierolle, die im Spiel gespielt wird) und Rollenspieler*in (die Person, welche die Rolle in dem Spiel einnimmt und z.B. Regeln kennt) aushandeln. Ziel der Studie ist zum einen, die Bedeutung der Art und Weise zu verstehen, wie Rollenspiele Fantasie, Vorstellungskraft und Realität konfigurieren, sowie zum anderen herauszufinden, wie die Spielenden zwischen Rollenspieler, Charakter und

Qualitative Studie

Stichprobe: n=30 Spieler*innen von Rollenspielen

Methode:

90 Stunden Feldbeobachtungen (teilweise im privaten Rahmen, teilweise in einem Spielegeschäft), 40 qualitative Interviews mit 30 Personen, 15 bis 25-minütig, vor oder nach dem Spielen in dem Spielegeschäft, anschließend thematische Auswertung

Rollenspieler*innen kreieren ihren Charakter anhand ihrer Interessen und passen ihre Charakterattribute daran an (z.B. Magier*in = weise, intelligent; Krieger*in = stark). Sie können als dieser Charakter alles tun, was sie möchten, sofern dies von den Mitspielenden und der Spielleitung akzeptiert wird. Jede Handlung hat Konsequenzen im Spiel und kann auch aufgrund eines schlechten Würfelwurfes misslingen. Das Rollenspiel hat daher zwei Hauptmerkmale: zum einen findet ein spontanes diskursives Handeln statt, indem die Rollenspieler*innen beschreiben, was ihr Charakter macht und wie er reagiert. Zum anderen beinhaltet es Regeln und Richtlinien für den Umgang mit Zufällen, Wahrscheinlichkeiten und zufälligen Ergebnissen, die durch das Würfeln ermittelt werden. Dadurch gibt es unbegrenzte Möglichkeiten im Spiel und zwei Rollenspieler*innen können nie auf dieselbe Art und Weise einen Charakter spielen, da sie unterschiedliche Erfahrungen aus der Realität als Person mitbringen und dadurch den Charakter und dessen Handeln direkt beeinflussen. Oft kommen sehr unterschiedliche Personen im Spiel zusammen und ihr einziges gemeinsames Interesse ist das Rollenspiel. Teilweise lernen

Während des Spiels müssen die Personen zwischen den verschiedenen Rollen aushandeln und dabei symbolische Grenzen ziehen, indem sie verdeutlichen, ob sie gerade als Rollenspieler*in, Charakter oder Person etwas tun oder sagen. In der Praxis zeigt sich aber, dass diese Rollen verschwimmen und nicht immer eine klare Trennung möglich ist. Dies ist nicht anders als in anderen Alltagssituationen, in denen Personen verschiedene Rollen einnehmen müssen, die sich z.B. auch widersprechen können und nicht immer klar trennbar sind. Über das Rollenspiel kann vereinfacht verdeutlicht werden, dass Menschen im Alltag immer verschiedene Rollen einnehmen und in gewisser Weise immer Teil eines Fantasie-Rollenspiels sind, da auch im alltäglichen Leben zwischen Rollen verhandelt werden muss.

Person verhandeln. Die Autoren beziehen sich dabei beispielsweise auf die Rollentheorien von Goffman und Mead.

sich die Personen nur als der Charakter kennen und nicht in der Realität. Außerdem ist es teilweise schwer über die Sprache zu verdeutlichen, ob gerade beispielsweise der Charakter oder der*die Rollenspieler*in gemeint ist. Zudem müssen die Rollenspieler*innen zwischen den Erfahrungen unterscheiden, die sie als Person und als Charakter gemacht haben, was ihnen nicht immer gelingt. Die meisten Rollenspieler*innen bringen zudem auch Charakterzüge ihrer echten Person mit in ihren gespielten Charakter ein. Daher ist der Charakter nicht klar trennbar von der Person, auch beispielsweise hinsichtlich der Emotionen, welche der*die Rollenspieler*in aufgrund dessen, was dem Charakter widerfährt, fühlt.

Zayas & Lewis (1986):

Fantasy role-playing for mutual aid in children's groups

Im Rollenspiel D&D wird die Gruppe vor verschiedene Aufgaben gestellt, die nur im Team gelöst werden können und dabei nimmt jede*r eine spezielle Rolle mit speziellen Fähigkeiten ein. Daher führen die Autoren D&D als Angebot innerhalb eines Nachbarschaftscen-ters für Kinder ein, auch da es ein Angebot darstellt, dass gut im Winter durchführbar ist (im Vergleich zu Outdoor-Ballspielen). Ziel ist die Förderung von

Qualitative Studie

Stichprobe: n=8 Jungen im Alter von acht und neun Jahren

Methode: D&D wird in einem Nachbarschaftscen-ter nach der Schule eingeführt. Es findet einmal wöchentlich für zwei Stunden statt. Dabei werden Beobachtungen und Gruppendiskussionen durchgeführt und analysiert.

Das Rollenspiel D&D hat Vorteile für verschiedene Hilfssituationen. Die Spielleitung kann die Kinder bei interpersonellen Konflikten und beim Erwerb sozialer Kompetenzen während des Spiels unterstützen. Das Rollenspiel gefällt den Kindern, z.B. weil sie Rollen annehmen und ihre speziellen Fähigkeiten dafür nutzen können, der Gruppe bei Aufgaben zu helfen. Den Autoren fällt auf, dass die Jungen auch außerhalb des Spiels Themen daraus aufgreifen und auf persönliche Erfahrungen übertragen. Ihr Selbstbewusstsein wird gefördert, indem sie in Spielsituationen ihre speziellen

Laut den Autoren ist es sinnvoll Rollenspiele wie D&D auch in Gruppen mit anderen Altersstruk-turen einzuführen oder bei Personen, die sozial isoliert sind. Dabei muss das Rollenspiel aber auf die jeweiligen Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden und es muss überprüft werden, ob es sich dabei um die passende Intervention handelt, oder eine andere In-tervention sinnvoller wäre.

sozialen Kompetenzen, Teamwork und Problemlösungsstrategien, sowie die Kontaktaufnahme zur Peergroup zu ermöglichen.

Charakterfähigkeiten anwenden und damit erfolgreich sind. Außerdem können sie Gruppen-Problemlösen während des Spiels einüben.

Quelle: eigene Darstellung.

4.2.2.2 Analyse der Studieninhalte

Bei der Analyse der Studien ist auffällig, dass insgesamt drei verschiedene Bezeichnungen für Pen-&-Paper-Rollenspiele bzw. Abkürzungen dafür innerhalb der Studien genutzt und synonym verwendet werden. Dabei handelt es sich um die Bezeichnungen „Tabletop-Rollenspiele“ (T-RPGs), „Pen-&-Paper-Rollenspiele“ (PnP-RPGs oder P&P-RPGs) sowie „Fantasy-Rollenspiele“ (F-RPGs). Insbesondere in den älteren Studien (Blackmon 1994; Fine 1983; Kathe 1986; Ritter 1984) wird der Begriff „Fantasy-Rollenspiel“ anstelle von „Pen-&-Paper-Rollenspiel“ angewandt, wobei dieselbe Spielform gemeint ist, wie die Beschreibung des Spiels oder die Nennung des Spielnamens „Dungeons & Dragons“ verdeutlichen. Dies ist in Anbetracht dessen, dass es zu der Zeit der Veröffentlichung noch keine anderen Formen von Fantasy-Rollenspielen, wie Videospiele oder LARP, gab und daher keine genauere begriffliche Spezifizierung und Abgrenzung der Rollenspielformen voneinander vonnöten waren, naheliegend. Im Vergleich dazu wird in den jüngeren englischsprachigen Studien vermehrt der Begriff „Tabletop-Rollenspiele“ genutzt (z.B. Coe 2017). Wie bereits in Kapitel 3.1.2 beschrieben, wird speziell im deutschsprachigen Raum zwischen Pen-&-Paper-Rollenspielen und Tabletop-Rollenspielen unterschieden, wohingegen im englischsprachigen Raum keine klare Trennung dieser Spielformen erfolgt. Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Unterkapitel der Begriff „Pen-&-Paper-Rollenspiele“ bei allen Beschreibungen genutzt.

Insgesamt ist der Forschungsstand mit lediglich 18 Quellen, trotz des bewussten Verzichts auf eine zeitliche Begrenzung, als nicht umfangreich zu bewerten. Bei der Begutachtung der **Methoden**, die in den Studien genutzt werden, fällt auf, dass im Großteil der Studien (in 13 von 18) verschiedene qualitative Methoden wie Beobachtungen oder Interviews genutzt werden. Bei drei Studien handelt es sich außerdem um psychologische Fallstudien (Blackmon 1994; Enfield 2007; Rosselet & Stauffer 2013). Im Vergleich dazu werden lediglich in zwei der Studien quantitative Methoden genutzt – in der Studie von Dyson et al. (2016) ein Quasi-Experiment mit verschiedenen Testverfahren und in der Studie von Kathe (1986) ein schriftlicher Fragebogen.

Bei der Analyse der **Veröffentlichungsjahre und -orte** der Quellen fällt auf, dass sie über den Zeitraum von den 1980er Jahren bis heute gestreut sind und eine Vielzahl der Studien, gerade die älteren, in den USA veröffentlicht wurde (z.B. Fine 1983; Zayas & Lewis 1986). Dies ist aufgrund der Herausgabe des Spiels Dungeons & Dragons im Jahr 1974 in den USA und dem damit verbundenen Bekanntwerden von Pen-&-Paper-Rollenspielen nachvollziehbar. In den ältesten Studien werden grundlegende Funktionen und Analysen der Pen-&-Paper-Rollenspiele thematisiert. Fine (1983) beleuchtet Pen-&-Paper-Rollenspiele als soziale Welten, in denen neue Identitäten aufgrund der Rollenübernahme erzeugt werden. In der Studie von Zayas und Lewis (1986) beschäftigen sich die Autoren mit dem Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels zur Kompetenzentwicklung von Kindern. Blackmon (1994) ist der erste Autor, der den Nutzen von Pen-&-Paper-Rollenspielen in der Therapie für Personen mit psychischen Erkrankungen untersucht bzw. dahingehend eine Studie veröffentlicht. Die Studien von Fine (1983) und Blackmon (1994) fungieren als Pionierstudien in ihrem jeweiligen Bereich und werden in einer Vielzahl von weiteren Studien und Sekundärliteratur als Grundlagenquellen zitiert. In der Zeit der 1980er und 1990er Jahre wird außerdem eine Vielzahl von Abschlussarbeiten zu Pen-&-Paper-Rollenspielen in weiteren Ländern geschrieben, was aufgrund der Neuartigkeit dieser Spielform und des damit aufkommenden Interesses der Gesellschaft daran ebenfalls naheliegend scheint. So thematisieren beispielsweise Ritter (1984) und Kathe (1986) in ihren Abschlussarbeiten die Strukturen und Funktionen der Pen-&-Paper-Rollenspiele, kurz nachdem im Jahr 1983 die deutsche Version

des Spiels Dungeons & Dragons veröffentlicht wird. Auffällig ist, dass aus dem Zeitraum von 1990 bis 2010 insgesamt lediglich drei Studien eingeschlossen werden. Vermutlich hängt dies mit der Entwicklung von Videospiele für PCs und Konsolen zusammen, die dann vermehrt im Forschungsfokus standen. Hinweise hierauf zeigen sich im Rahmen der systematischen Literaturrecherche, da eine Vielzahl der in diesem Zeitraum veröffentlichten Treffer Online-Rollenspiele thematisiert und daher nicht eingeschlossen wird. Aus den letzten zehn Jahren werden wiederum elf Forschungsarbeiten eingeschlossen. Seitdem sind die Pen-&-Paper-Rollenspiele demnach erneut vermehrt in den Fokus der Forschung getreten, wobei der Grund hierfür offenbleibt, da dies in den Studien nicht thematisiert wird.

Im Rahmen der Analysen werden die zentralen Forschungslinien und Befunde der eingeschlossenen Studien anhand ihrer Ergebnisse und der Schlussfolgerungen der Autor*innen analysiert und anschließend thematisch gebündelt. Dabei werden die Themen der Bedürfnisse und Motivation, Gemeinschaft und Zugehörigkeit, Rollenübernahme und Identität, Kompetenzentwicklung, Persönlichkeitsentwicklung und Wissensaneignung identifiziert. Die zentralen **Ergebnisse** der Studien werden folgend anhand dieser Themen dargestellt. Teilweise könnten die Studienergebnisse weiteren Themen zugeordnet werden, allerdings werden hier ausschließlich die zentralen Ergebnisse dargestellt um eine allgemeine Übersicht über die Forschungsergebnisse zu erhalten.

Hinsichtlich der **Bedürfnisse und Motivation** untersucht Adams (2013), welche sozialen Bedürfnisse über das Pen-&-Paper-Rollenspiel befriedigt werden. Dabei zeigen ihre Ergebnisse, dass Spielende über die Kommunikation im Pen-&-Paper-Rollenspiel das Bedürfnis nach demokratischer Teilhabe (z.B. durch Gruppenabstimmungen und Diskussionen), das Bedürfnis dazuzugehören (durch Teilhabe in der Gruppe), das Bedürfnis nach Spontaneität (durch die spontane und fantasievolle Auseinandersetzung mit der Welt) und das Bedürfnis nach Moralität (z.B. Zuteilung zu Gut und Böse im Spiel) befriedigen (Adams 2013). Im Vergleich dazu untersucht Coe (2017) die Motivationen, warum Spielende an Pen-&-Paper-Rollenspielen partizipieren und identifiziert dabei den übergeordneten Motivator „Becoming“. Darunter versteht er, dass die Spielenden während des Spiels psychologische, soziale und emotionale Bedürfnisse befriedigen, was für die Personen eine Art Idealisierung ihres Selbst bedeutet und sie aufgrund dessen motiviert weiter zu spielen (Coe 2017). Auch Kathe (1986) erfragt die Motivation von Spielenden und schließt aus seinen Ergebnissen, dass Spieler*innen in Pen-&-Paper-Rollenspielen Bedürfnisse aus dem Alltag durch die Übernahme einer anderen Rolle, die offene Struktur und die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten im Spiel kompensieren können. Ritter (1984) findet in seiner Studie heraus, dass die Spielenden die Bedürfnisse nach Unterhaltung, einer Gruppe, Zuflucht und die Sehnsucht nach einem zweiten Ich durch das Spiel befriedigen können. Shay (2017) untersucht, inwieweit Personen während des Pen-&-Paper-Rollenspiels „Edgework“ betreiben. Darunter wird verstanden, dass Personen bewusst bestimmte Grenzen überschreiten, um positive Gefühle zu erzeugen. Klassische Beispiele dafür sind laut der Autorin Extremsport und Drogenkonsum. Sie findet heraus, dass im Pen-&-Paper-Rollenspiel ähnliche Gefühle erzeugt werden, allerdings ohne die physikalischen Gefahren einzugehen. Spieler*innen können laut ihrer Forschung über das Pen-&-Paper-Rollenspiel die Bedürfnisse, sich mächtig und lebendig zu fühlen, sowie alles unter Kontrolle zu haben, befriedigen (Shay 2017).

Ein weiteres in den Forschungsarbeiten identifiziertes Thema ist die **Gemeinschaft und Zugehörigkeit**. So untersucht Bowman (2010) die sozialen und psychologischen Funktionen verschiedener Rollenspiele, unter anderem die des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Sie findet dabei heraus, dass eine zentrale Funktion der Rollenspiele darin besteht, dass sie Beziehungen

sowohl innerhalb als auch außerhalb des Spiels fördern. Dadurch, dass sich die Personen stark mit den Fantasien ihrer Mitspieler*innen auseinandersetzen, können sie sich ineinander hineinversetzen und es entsteht ein Gemeinschaftsgefühl, gerade bei Personen, die sich gesellschaftlich ausgeschlossen fühlen (Bowman 2010). Fine (1983) hingegen versteht das gesamte Pen-&-Paper-Rollenspiel an sich als eine soziale Welt. Seiner Analyse nach entsteht durch die Partizipation am Pen-&-Paper-Rollenspiel eine Subkultur, in der Spielende Kontakt zu anderen pflegen, der Realität entfliehen und sich selbst weiterentwickeln können. Fuist (2012) untersucht das Pen-&-Paper-Rollenspiel als kulturelles Werkzeug und findet dabei heraus, dass Rollenspieler*innen im Pen-&-Paper-Rollenspiel Verbundenheit mit der Gruppe empfinden, die Rollenspielgruppe als ihr soziales Netzwerk verstehen und über das Pen-&-Paper-Rollenspiel Freundschaften entstehen.

Außerdem wird das Thema der **Rollenübernahme und Identität** herausgearbeitet, mit dem sich erstmals Fine (1983) beschäftigt. Der Schwerpunkt seiner Analyse der Pen-&-Paper-Rollenspiele liegt auf dem Rollen-Spielen. Seiner Analyse nach nehmen Spieler*innen eine spezielle Rolle im Spiel ein und reagieren auf bzw. interagieren mit den Rollen der Mitspielenden. Dabei ist es für die Spielenden möglich sich selbst, aber auch jemand ganz anderes zu spielen, was teilweise schwierig zu differenzieren ist. Dabei fällt dem Autor auf, dass es entscheidend für den Erfolg des Spielens ist, dass sich die Person mit ihrem Charakter identifiziert und dies zunimmt, je länger die Person den Charakter spielt (Fine 1983). Seine Analyse des Rollen-Spielens wird in einer Vielzahl weiterer Studien und Sekundärliteratur zitiert. Auch Fuist (2012) hebt in seiner Forschung die Rollenübernahme als einen zentralen Aspekt der Pen-&-Paper-Rollenspiele hervor, da durch die Rollenübernahme von Spielenden andere bisher unbekannte soziale Positionen eingenommen werden können, wodurch ein größeres Verständnis des sozialen Miteinanders in der echten Welt entwickelt werden kann. Darüber hinaus können die Erfahrungen, die Personen während der Rolleneinnahme im Pen-&-Paper-Rollenspiel sammeln, auf die reale Welt übertragen werden, wodurch eine Veränderung des allgemeinen Weltbilds ermöglicht wird (Fuist 2012). Waskul und Lust (2004) untersuchen in ihrer Studie die Verknüpfung zwischen der spielenden Person, ihrem gespielten Charakter, sowie ihrer in der realen Welt eingenommenen Rollen. Zwischen diesen müssen Spielende aushandeln und symbolische Grenzen durch die Verdeutlichung, ob sie gerade als Rollenspieler*in, Charakter oder Person agieren, ziehen. Die Autoren finden heraus, dass dies den Spielenden allerdings nicht immer gelingt. Die Spielenden bringen laut den Autoren unterschiedliche Erfahrungen mit in das Spiel ein, wodurch das Spiel sehr individuell ist und zwei Personen nie einen Charakter auf dieselbe Art und Weise spielen können. Letztendlich ist laut Waskul und Lust (2004) der Charakter nie ganz trennbar von der Person, die ihn spielt. Durch die Rollenübernahme im Spiel haben die Spielenden die Möglichkeit sich auszuleben, wobei sie aufgrund der Reaktionen ihrer Mitspieler*innen und zufälliger Würfelwürfe direkte Konsequenzen ihres Handelns erleben (Waskul & Lust 2004). Die am häufigsten wiederkehrende Thematik innerhalb der Studien ist die **Kompetenzentwicklung** durch Pen-&-Paper-Rollenspiele. So findet Bowman (2010) in ihrer Studie heraus, dass neben der Funktion der Beziehungsförderung ebenfalls Kompetenzen wie Problemlösen über das Pen-&-Paper-Rollenspiel verbessert werden können. Dies begründet sie damit, dass sich Personen im Spiel in verschiedensten schwierigen Situationen wiederfinden, wodurch sie ihre Möglichkeiten abwägen und vorausschauend denken müssen. Dabei können sie im sicheren Rahmen ohne ernsthafte Konsequenzen gemeinsam Lösungen für schwierige Situationen finden (Bowman 2010). Im Vergleich dazu untersucht Daniau (2016) das transformative Potential von Pen-&-Paper-Rollenspielen, indem er im Anschluss an das Spiel Reflexionssequenzen einführt und darüber untersucht, was durch das Spiel gelernt

werden kann. Er findet heraus, dass verschiedene Kompetenzen während des Pen-&-Paper-Rollenspiels verbessert werden können, wie Basiskompetenzen (schreiben, sprechen) und Problemlösen (Daniau 2016). Darüber hinaus finden Dyson et al. (2016) in ihrer Studie heraus, dass durch das Spielen von Pen-&-Paper-Rollenspielen das Kreativitätspotential, also die kreativen kognitiven Fähigkeiten und die Fähigkeit des differenzierten Denkens, verbessert werden kann. Enfield (2007) führt Rollenspiele in Einzel- und Gruppentherapietings mit Kindern ein und untersucht in seiner Fallstudie, ob Pen-&-Paper-Rollenspiele hierbei erfolgreich zur Steigerung sozialer Fähigkeiten und des Selbstbewusstseins der Klient*innen angewandt werden können. Aus seinen Beobachtungen und Analysen der Therapieverläufe schließt er, dass Pen-&-Paper-Rollenspiele zur Förderung sozialer Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit und Interaktion in Therapietings genutzt werden können (Enfield 2007). Im Vergleich dazu untersucht Hüttinger (2011) ein Pen-&-Paper-Rollenspiel in der Anwendung mit 10 bis 12-jährigen Kindern im Rahmen einer Hausaufgabenbetreuung an einer Hauptschule. Ziel ist es, verschiedene Kompetenzen zu fördern, wie beispielsweise Frustration auszuhalten und eigene Ressourcen zu erkennen, was teilweise gelingt. Allerdings empfiehlt er das Spiel weiter an die Zielgruppe und deren Ansprüche anzupassen (Hüttinger 2011). Auch Zayas und Lewis (1986) untersuchen, inwieweit die sozialen Kompetenzen von Jungen in einem Nachbarschaftscenter durch das Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels verbessert werden können. Aus ihren Ergebnissen schließen sie, dass soziale Kompetenzen und das Selbstbewusstsein erfolgreich durch Pen-&-Paper-Rollenspiele gesteigert werden und sie daher in verschiedenen Gruppensituationen genutzt werden können (Zayas & Lewis 1986).

Ein weiterer Aspekt, der in den Studien thematisiert wird, ist die **Persönlichkeitsentwicklung**. Eine zentrale Forschung hierzu ist die Fallstudie von Blackmon (1994), die als Grundlagenliteratur zum Thema Pen-&-Paper-Rollenspiele fungiert. In seiner Fallstudie analysiert er den Nutzen der Einbeziehung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb einer psychologischen Therapie. Er beobachtet, dass dem Klienten über das Pen-&-Paper-Rollenspiel und dessen Evaluation innerhalb der Therapiesitzungen seine Gefühle zugänglicher werden. Er lernt sie sowohl zu benennen, als auch zum ersten Mal in seinem Leben Gefühle wie Liebe zu empfinden. Außerdem kann er sein Selbstbewusstsein steigern und Ängste verringern (Blackmon 1994). Nach Blackmon (1994) können Pen-&-Paper-Rollenspiele daher im Therapietings hilfreich sein, um Persönlichkeitsentwicklung zu fördern. Im Vergleich dazu wenden Clarke et al. (2019) gezielt eine abgewandelte Form eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in einem Universitätsseminar an, um die Selbstreflexion der Studenten zu fördern. In ihre Pilotphase finden sie heraus, dass ihre Methode potentiell zur Steigerung der Selbstreflexion der Studierenden führen kann (Clarke et al. 2019). Auch Fuist (2012) thematisiert Persönlichkeitsentwicklung innerhalb seiner Forschung. Als eine der Funktionen des Pen-&-Paper-Rollenspiels identifiziert er die Selbsterkundung. Spielende nehmen das Spielen als eine Art „Selbst-Therapie“ wahr, da sie etwas über sich selbst lernen und andere besser verstehen können. Zudem empfinden sie es als Möglichkeit sich selbst zu verbessern, da im Spiel beispielsweise ihre Kreativität, Zusammenarbeit und Kompetenzen gesteigert werden können (Fuist 2012). Rosselet & Stauffer (2013) setzen Pen-&-Paper-Rollenspiele hingegen gezielt bei hochbegabten Kindern und Jugendlichen ein, um die Diskrepanz zwischen ihrer kognitiven und emotionalen Entwicklung zu verringern. Sie finden in ihrer Fallstudie heraus, dass durch die Übernahme einer fremden Rolle Persönlichkeitsentwicklung ermöglicht wird, da den Spielenden im sicheren Rahmen innerhalb einer Fantasiewelt und den damit verbundenen unbegrenzten Möglichkeiten ermöglicht wird, sich auf unterschiedlichste Arten und Weisen auszuleben und sich dabei selbst besser kennen zu lernen (Rosselet & Stauffer 2013).

Der letzte Aspekt ist die **Wissensaneignung** über Pen-&-Paper-Rollenspiele. In ihrer Studie führen Cook et al. (2017) ein Pen-&-Paper-Rollenspiel in einer Schulklasse ein und übernehmen als Geschichte des Spiels die einer klassischen Lektüre, welche im Unterricht behandelt wird. Sie beobachten, dass die Schüler*innen durch das Nachspielen der Geschichte einen besonderen Zugang zur Literatur erhalten und schließen daraus, dass Spiele wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel pädagogisch wertvoll im Unterricht eingesetzt werden können (Cook et al. 2017). Auch Daniau (2016), der das transformative Potential von Pen-&-Paper-Rollenspielen untersucht, spricht dem Pen-&-Paper-Rollenspiel zu, historisches und kulturelles Wissen vermitteln zu können.

In den Analysen zeigt sich, dass ein Großteil dieser beschriebenen potentiellen Wirkungsweisen von Pen-&-Paper-Rollenspielen durch die Autor*innen in der speziellen Spielform bzw. den Merkmalen der Pen-&-Paper-Rollenspiele begründet werden. Dies wird folgend exemplarisch dargestellt. Einzelne Autor*innen beziehen sich zusätzlich auf die Rollentheorien nach Goffman und Mead (Waskul & Lust 2004; Rosselet & Stauffer 2013).

Ein zentrales Merkmal, auf welches immer wieder von Autor*innen verwiesen wird, ist die **Fantasie**. Mehrere Autor*innen verweisen auf die gemeinsame Entwicklung einer Fantasie durch die Spielenden, wodurch sie ein Teil ihrer Fantasie werden, in die Fantasiewelt abtauchen können und dadurch offene und unbegrenzte Handlungsmöglichkeiten im Spiel haben (Blackmon 1994; Fine 1983; Kathe 1986).

Ferner argumentiert ein Großteil der Autor*innen mit der **Übernahme einer anderen Rolle** als Grund für die Wirkungsweise der Pen-&-Paper-Rollenspiele. Blackmon (1994) beschreibt, dass durch diese Übernahme den Spielenden der Zugang zu ihrem Unterbewusstsein ermöglicht wird, wodurch sie sich selbst besser kennen lernen können. Auch Bowman (2010) stellt in ihrer Studie dar, dass aufgrund der Kreation und des Spielens alternativer Identitäten persönliche Kompetenzen verbessert werden können. Cook et al. (2017) beschreiben in ihrer Studie, dass die Schüler*innen durch die Übernahme der Rollen einen speziellen Zugang zur Literatur erhalten, da sie die Geschehnisse aus der Perspektive des gespielten Charakters nacherleben und nachempfinden können. Daneben stellen Zayas und Lewis (1986) in ihrer Studie fest, dass durch die Rollenübernahme und die Nutzung der speziellen Fähigkeiten des Charakters das Selbstbewusstsein gesteigert werden kann.

Ein weiterer Aspekt ist die **Kommunikation und Interaktion** im Spiel. So stellt Adams (2013) in ihrer Studie dar, dass soziale Bedürfnisse über die Gruppenkommunikation befriedigt werden können. Auch Fuist (2012) argumentiert, dass über die Interaktion und Kommunikation von den Spielern eine gemeinsame Fantasie entwickelt wird, was seiner Meinung nach die Besonderheit des Pen-&-Paper-Rollenspiels als kulturelles Werkzeug ausmacht.

Außerdem wird mehrfach von Autor*innen das **fehlende Risiko bzw. der sicherer Rahmen** im Spiel genannt, wodurch Personen verschiedene Handlungsweisen erproben können, ohne ernsthafte negative Konsequenzen dadurch zu erfahren (Bowman 2010; Daniau 2016). Beispielsweise ist dies ein zentraler Faktor in der Studie von Shay (2017), die klassisches Edgework mit dem Spielen von Pen-&-Paper-Rollenspielen vergleicht und dabei herausstellt, dass im Pen-&-Paper-Rollenspiel ähnliche positive Gefühle und Erfahrungen gesammelt werden, ohne jedoch die physischen Risiken einzugehen.

Darüber hinaus begründen Autor*innen teilweise die Wirkungsweise auf **grundlegenden Spielabläufen und -bestandteilen** der Pen-&-Paper-Rollenspiele, wie der Charaktererstellung und der damit verbundenen Auseinandersetzung mit eigenen Stärken und Schwächen (Clarke et al. 2019; Hüttinger 2011) oder indem die Abläufe mit denen des klassischen Edgeworks verglichen werden (Shay 2017).

Zuletzt schließen die Autor*innen in ihren Studien auf mehrere mögliche **Anwendungsfelder** für den Einsatz von Pen-&Paper-Rollenspielen, die sich teils überschneiden können und folgend exemplarisch aufgelistet werden:

- Therapiesettings (Blackmon 1994; Enfield 2007; Rosselet & Stauffer 2013),
- Beratungssettings (Rosselet & Stauffer 2013),
- innerhalb von Lehr-Lernkontexten, wie z.B. an Hochschulen (Clarke et al. 2019) oder im Schulunterricht (Cook et al. 2017),
- in verschiedenen Gruppen- und Teambuildingkontexten (Daniau 2016; Zayas & Lewis 1986),
- in sozialpädagogischen Kontexten (Hüttinger 2011; Kathe 1986),
- zur Förderung von Kindern (Enfield 2007; Hüttinger 2011; Rosselet & Stauffer 2013; Zayas & Lewis 1986),
- sowie mit weiteren speziellen Zielgruppen, wie beispielsweise mit hochbegabten Kindern und Jugendlichen (Rosselet & Stauffer 2013), Menschen mit sozialen Problemlagen (Kathe 1986) oder sozial isolierten Personen (Bowman 2010; Zayas & Lewis 1986).

Dabei wird mehrfach von Autor*innen erwähnt, dass die Rollenspiele an die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe angepasst werden müssen (Enfield 2007; Hüttinger 2011; Zayas & Lewis 1986). Ferner wird die Wichtigkeit, die Grenze zwischen Realität und Fantasie zu ziehen, betont, da ansonsten die Gefahr bestehe, dass sich Personen im Spiel verlieren (Bowman 2010; Fine 1983; Kathe 1986).

Im folgenden Kapitel wird ein Zwischenfazit einschließlich der Erkenntnisse des aktuellen Forschungsstandes und des theoretischen Hintergrunds gezogen, um die Forschungsfragen der vorliegenden Arbeit herzuleiten.

5 Zwischenfazit und Herleitung der Forschungsfragen

Anhand des zweiten Kapitels wird deutlich, dass langzeitarbeitslose Personen, die multiple Vermittlungshemmnisse und Problemlagen aufweisen und bereits über einen längeren Zeitraum arbeitslos sind, deutlich erschwerte berufliche Integrationschancen haben und unter diversen Folgen der andauernden Arbeitslosigkeit leiden können. Daher ist eine umfangreiche Unterstützung und enge Begleitung der betroffenen Personen vonnöten, um ihre Integrationsperspektiven und Lebenssituation nachhaltig zu verbessern. Dies soll beispielsweise im Rahmen des Förderzentrums für Langzeitarbeitslose, einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung mit ganzheitlicher Ausrichtung innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems in Deutschland, erfolgen. Im Rahmen dessen wird einmal wöchentlich das Pen-&-Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons auf freiwilliger Basis angeboten. Bei Pen-&-Paper-Rollenspielen handelt es sich um sehr fantasievolle Spiele, die auf der Kommunikation und Interaktion der Beteiligten basieren, wie im dritten Kapitel ersichtlich wird.

Im Rahmen der (systematischen) Literaturrecherchen zeigt sich, dass bisher keine Forschung zu einem vergleichbaren Angebot vorliegt. Allerdings können Studien zur Anwendung anderer Rollenspiele mit (langzeit-)arbeitslosen Personen, sowie Forschungen zu Pen-&-Paper-Rollenspielen mit anderen Zielgruppen oder inhaltlichen Schwerpunkten identifiziert werden. Dabei stellt sich heraus, dass insgesamt nur wenige (7), teils ältere Studien zur Anwendung anderer Rollenspiele (z.B. Videospiele) mit der Zielgruppe (langzeit-)arbeitsloser Personen vorliegen. Diese Rollenspiele sollen die (langzeit-)arbeitslosen Personen entweder auf Vorstellungsgespräche oder im Rahmen von Arbeitseinstiegsprogrammen auf eine berufliche Tätigkeit vorbereiten und beispielsweise ihre Handlungskompetenzen in speziellen Situationen erweitern. Die Rollenspiele sind somit ausschließlich auf die Thematik der Eingliederung von (langzeit-)arbeitslosen Personen in Arbeit fokussiert.

Des Weiteren wird im aktuellen Forschungsstand deutlich, dass Pen-&-Paper-Rollenspiele vielfältigen Nutzen für Spielende haben können, wie Bedürfnisbefriedigung, Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung. Dies begründen die Autor*innen teils in der speziellen Spielform bzw. Merkmalen der Pen-&-Paper-Rollenspiele, beispielsweise der Übernahme einer Fantasie-Rolle und Interaktionen im Spiel. Pen-&-Paper-Rollenspiele werden außerdem bereits in der Anwendung mit unterschiedlichen Zielgruppen und in verschiedenen Kontexten erforscht und erweisen sich dort als nützlich. Daher empfehlen mehrere Autor*innen Pen-&-Paper-Rollenspiele auch beispielsweise in Beratungssettings und sozialpädagogischen Kontexten mit anderen Zielgruppen anzubieten bzw. zu erforschen. Daher wird folgende Forschungsfrage aufgenommen:

F1: Wie fördert das Pen-&-Paper-Rollenspiel Teilnehmende des Förderzentrums für Langzeitarbeitslose?

Anhand der Analyse und Gegenüberstellung der Inhalte des theoretischen Hintergrunds und des aktuellen Forschungsstands wird außerdem ersichtlich, dass sich das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels durch seine Spielform grundlegend von den bisher erforschten Rollenspielen in der Anwendung mit (langzeit-)arbeitslosen Personen unterscheidet. Personen schlüpfen in eine Fantasierolle und es ist nicht auf die berufliche Eingliederung ausgerichtet. Es wird allerdings im Förderzentrum für Langzeitarbeitslose angeboten, in welchem i.d.R. langzeitarbeitslose integrationsferne Menschen im ALG II-Leistungsbezug an den Arbeitsmarkt herangeführt werden sollen, um letztlich eine berufliche Integration zu ermöglichen. Folgende Frage soll sich mit der Thematik der Arbeitsaufnahme beschäftigen:

F2: Was kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel zu dem übergeordneten (Maßnahme-)Ziel der beruflichen Eingliederung beitragen?

Des Weiteren kann festgehalten werden, dass langzeitarbeitslose Personen gemäß dem Grundsatz des Förderns und Forderns dazu verpflichtet sind, schnellstmöglich eine berufliche Tätigkeit aufzunehmen. Zwar ist diese Zielsetzung innerhalb ganzheitlicher Maßnahmen wie dem Förderzentrum aufgeweicht. Allerdings ist das Pen-&-Paper-Rollenspiel im Vergleich zu üblichen Maßnahmebestandteilen weder auf die Arbeitsmarktintegration ausgerichtet, noch hat es direkten lebenspraktischen Bezug. Es ist im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten fantasievoll, freiwillig und der Spielcharakter bleibt im Angebot bestehen. Aufgrund dessen wird die folgende Forschungsfrage ergänzt, um die Einschätzung des Angebots durch die involvierten Akteur*innen vor diesem Hintergrund zu erfassen:

F3: Handelt es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel um ein angemessenes Maßnahmeangebot vor dem Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“?

Letztlich wird das Pen-&-Paper-Rollenspiel in einem sehr speziellen Kontext, der Maßnahme „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“, sowie ausschließlich bei einem einzigen Maßnahmeträger angeboten. Daher ist dessen Übertragbarkeit in andere Maßnahmekontexte des arbeitsmarktpolitischen Systems fraglich, weshalb folgende letzte Forschungsfrage aufgenommen wird:

F4: Welche Aspekte sollten bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmekontexte des arbeitsmarktpolitischen Systems berücksichtigt werden?

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Methodik, die zur Beantwortung der hergeleiteten Forschungsfragen angewandt wird.

6 Methoden

In den folgenden Unterkapiteln werden die in der vorliegenden Forschungsarbeit angewandten Methoden dargelegt. Dafür wird zunächst im Unterkapitel „Untersuchungsdesign“ die Auswahl der Methoden beschrieben und begründet. Anschließend wird die Stichprobe dargestellt. In den Unterkapiteln „Expert*inneninterviews“ und „Datenauswertung“ wird der Forschungsprozess erläutert.

6.1 Untersuchungsdesign

Da es sich innerhalb der vorliegenden Arbeit um einen bisher unerforschten Forschungsgegenstand handelt, wird eine explorative, qualitative Herangehensweise gewählt. Es werden vier Forschungsfragen formuliert, um verschiedene Facetten des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Rahmen einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung für langzeitarbeitslose Personen zu beleuchten und dadurch die Lebenswelt der involvierten Akteur*innen zu erkunden (Schaffer & Schaffer 2019, 47). Zur Beantwortung der Forschungsfragen ist ein qualitatives Untersuchungsdesign sinnvoll, um offen an das Forschungsthema heranzugehen und auch unerwartete Befunde zu ermöglichen. Ein quantitatives Design wäre hier nicht zielführend, da zum einen keine theoretisch abgeleiteten Forschungshypothesen untersucht werden sollen und zum anderen standardisierte Erhebungsinstrumente und statistische Auswertungen die Exploration des bisher unerforschten Praxisfeldes nicht ermöglichen würden (Döring & Bortz 2016, 184 und 192).

Um die Forschungsfragen zu beantworten, werden explorative Expert*inneninterviews mit den in den Forschungsgegenstand direkt involvierten Akteur*innen geführt. Da sie Teil des sozialen Handlungsfeldes sind, ermöglicht ihre Expertise eine erste Orientierung, sowie Informationen und Wissen über den Forschungsgegenstand als Praxisfeld (Bogner et al. 2014, 23f.). Zu den direkt in den Forschungsgegenstand involvierten Akteur*innen zählen langzeitarbeitslose Personen, die am Förderzentrum und Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels teilnehmen; Integrationsfachkräfte des örtlichen Jobcenters, welche die langzeitarbeitslosen Personen dem Förderzentrum mit dem Ziel der beruflichen Integration zuweisen; Mitarbeitende des Maßnahmeträgers, welche die langzeitarbeitslosen Personen vor Ort betreuen, sowie der Spielleiter, der das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums leitet.

Die Akquise der Expert*innen erfolgt auf zwei unterschiedlichen Wegen. Die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger werden gezielt aufgrund ihrer unterschiedlichen Zuständigkeitsbereiche angesprochen, um einen möglichst großen Erkenntnisgewinn zu ermöglichen. Beim Maßnahmeträger sind die Zuständigkeitsbereiche durch die interne Zusammenarbeit und beim Jobcenter über dem Maßnahmeträger zugängliche Kontaktlisten bekannt. Es werden so lange weitere Fälle hinzugezogen, bis sich eine theoretische Sättigung einstellt. Per Definition handelt es sich daher um eine theoretische Stichprobe (Akremi 2014, 277; Strübing 2014, 463ff.). Bei den interviewten Teilnehmenden und dem Spielleiter hingegen handelt es sich um eine Vollerhebung, da alle zum Erhebungszeitpunkt am Pen-&-Paper-Rollenspiel teilnehmenden langzeitarbeitslosen Personen interviewt werden, sowie der Spielleiter, der alleinig über Expertise als Spielleitung im Rahmen des Förderzentrums verfügt. Diese Herangehensweise wird gewählt, da zum einen eine begrenzte Anzahl von Expert*innen vorliegt und dieses Netzwerk leicht zugänglich ist (Bogner et al. 2014, 35). Zum anderen handelt es sich um eine heterogene Gruppe, die das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels

wahrnimmt. Diese Heterogenität soll erfasst werden, was beispielsweise bei einer Teilbefragung durch die zufällige Selektion von Fällen nicht möglich gewesen wäre.

Die Expert*innen werden einmalig und auf freiwilliger Basis in persönlichen, teilstrukturierten Interviews unter Zuhilfenahme von Interviewleitfäden befragt. Der Vorteil an teilstrukturierten Interviews ist, dass zwar ein Leitfaden mit offen formulierten Interviewfragen vorliegt und somit sichergestellt wird, dass alle relevanten Themen behandelt werden. Dieser Leitfaden kann allerdings spontan an die jeweilige Gesprächssituation durch eine ergänzende Nachfrage oder das Auslassen bzw. Umformulieren einer Interviewfrage angepasst werden. Somit sind sie strukturierter als freie Interviews ohne Leitfaden und es liegen gleichzeitig mehr Freiheitsgrade als in vollstrukturierten Interviews vor, was im Hinblick auf das gegenstandserkundende Forschungsanliegen zielführend scheint (Bogner et al. 2014, 27ff.).

Anschließend werden die Interviews vollständig transkribiert. Aufgrund der explorativen Herangehensweise und der Wahl der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse als Auswertungsmethodik, erfolgt die Transkription mit einem einfachen Transkriptionssystem, da hierfür keine lautsprachliche Verschriftlichung notwendig ist. Bei der qualitativen Inhaltsanalyse handelt es sich um eine regelgeleitete Systematisierung und Strukturierung von Texten, im vorliegenden Fall der Interviewtranskripte (Mayring & Fenzl 2014, 545f.). Dabei wird durch eine kategorienbasierte Auswertung das erhobene Material anhand der Dimensionen „Fälle“ und „Kategorien“ strukturiert und systematisiert. Dadurch entsteht eine Themenmatrix, anhand der das Material anschließend analysiert und interpretiert werden kann (Kuckartz 2016, 49ff.). Aufgrund des Forschungsanliegens und dessen Erfassung über die Expertise der involvierten Akteur*innen soll der Fokus dabei auf die expliziten, manifesten Inhalte der Interviews gelegt werden (Schaffer & Schaffer 2019, 255). Daher wird eine „inhaltlich strukturierende“ Analyse durchgeführt, da hier der Fokus auf thematische Kategorien gelegt wird mit dem Ziel, im Material Informationen zu bereits bekannten Themen zu sammeln, weitere Themen anhand des Materials zu ermitteln und dadurch eine inhaltliche Strukturierung des erhobenen Materials zu erreichen (Kuckartz 2016, 101f.). Zwar bleibt die interpretative Analyse der Ergebnisse durch die Orientierung an manifesten Inhalten tendenziell oberflächlich (Bogner et al. 2014, 75), allerdings können durch die Systematisierung der Interviewinhalte nah am Text Themen aufgedeckt werden, die für die Beantwortung der Forschungsfragen relevant sind. Diese Methode scheint für die vorliegende Arbeit aufgrund des explorativen Designs und Forschungsanliegens zielführend, da hier nicht, wie beispielsweise in hermeneutisch-interpretativen Textanalyseansätzen, Interviewinhalte interpretativ erweitert oder Textstellen gedeutet werden sollen (Mayring & Fenzl 2014, 545).

6.2 Stichprobe

Die Stichprobe umfasst insgesamt 20 Expert*innen der genannten Gruppen. Davon gehören fünf der Expert*innengruppe „Jobcenter“, sechs der Expert*innengruppe „Maßnahmeträger“ und acht der Expert*innengruppe „Teilnehmende“ an. Außerdem wird eine Person in der Expertenrolle als „Spielleiter“ interviewt.

Insgesamt werden 13 männliche und sieben weibliche Personen im Alter von 24 bis 65 Jahren interviewt. Im Durchschnitt sind die interviewten Expert*innen 45,1 Jahre alt. Die Spanne der Interviewdauer liegt bei ca. 19 Minuten bis ca. einer Stunde und 21 Minuten. Die Durchschnittsdauer aller Interviews beträgt ca. 36 Minuten.

6.3 Expert*inneninterviews

In den folgenden Unterkapiteln werden die verschiedenen Forschungsaspekte zu den Expert*inneninterviews dargestellt, unter anderem die Definition der Expert*innen, die Erhebungsinstrumente und die Durchführung der Expert*inneninterviews.

6.3.1 Definition der Expert*innen

Es werden in den Forschungsgegenstand involvierte Akteur*innen als Expert*innen einbezogen, deren spezifisches Praxis- und Erfahrungswissen zur Beantwortung der Forschungsfragen beitragen kann (Bogner et al. 2014, 13). Als Expert*innen werden daher folgende Personengruppen definiert:

- **langzeitarbeitslose Personen** im Arbeitslosengeld II-Bezug, die an der Maßnahme „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“ teilnehmen; das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels wahrnehmen und über Spielpraxis verfügen; sowie aufgrund ihrer Langzeitarbeitslosigkeit als Expert*innen hinsichtlich der Lebenssituation langzeitarbeitsloser Personen gewertet werden („Teilnehmende“ bzw. „TN“);
- **der Spielleiter**, der im Rahmen des Förderzentrums die Anleitung des Pen-&-Paper-Rollenspiels übernimmt und über langjährige private Spielerfahrung als Spielleitung verfügt („Spielleiter“ bzw. „SL“);
- **Mitarbeitende des Maßnahmeträgers**, die über praktische Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen beim involvierten Maßnahmeträger verfügen und sie vor Ort sozialpädagogisch begleiten; die aufgrund ihrer Tätigkeit beim Maßnahmeträger mindestens vertiefende Kenntnisse über die Maßnahme „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“ haben oder innerhalb dessen tätig sind; sowie aufgrund ihrer beruflichen Position über Expertise hinsichtlich des arbeitsmarktpolitischen Systems und arbeitsmarktpolitischer Instrumente verfügen („Maßnahmeträger“ bzw. „MAT“);
- **Mitarbeitende des örtlichen Jobcenters**, die über praktische Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen beim Jobcenter verfügen, sie vor Ort beraten und den Prozess der beruflichen Eingliederung koordinieren; Kenntnisse über die Maßnahme „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“ aus Auftraggebersicht haben; sowie aufgrund ihrer beruflichen Position über Expertise hinsichtlich des arbeitsmarktpolitischen Systems und arbeitsmarktpolitischer Instrumente verfügen („Jobcenter“ bzw. „JC“).

Aufgrund möglicher unterschiedlicher Berufsbezeichnungen wird bei den Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger der Begriff „Mitarbeitende“ gewählt.

6.3.2 Erhebungsinstrumente

Um halbstrukturierte Interviews zu führen werden Interviewleitfäden erstellt, die zur Strukturierung des Themenfeldes und zur Orientierung während der Interviewdurchführung dienen (Bogner et al. 2014, 27f.). Da sich die Expertise der Expert*innengruppen unterscheidet, werden vier unterschiedliche, an die jeweilige Expertise angepasste, Interviewleitfäden erstellt.

Dafür werden zunächst anhand der Forschungsfragen unter Einbeziehung des theoretischen Hintergrunds, des aktuellen Forschungsstands und der Ergebnisse der Beobachtungen (vgl.

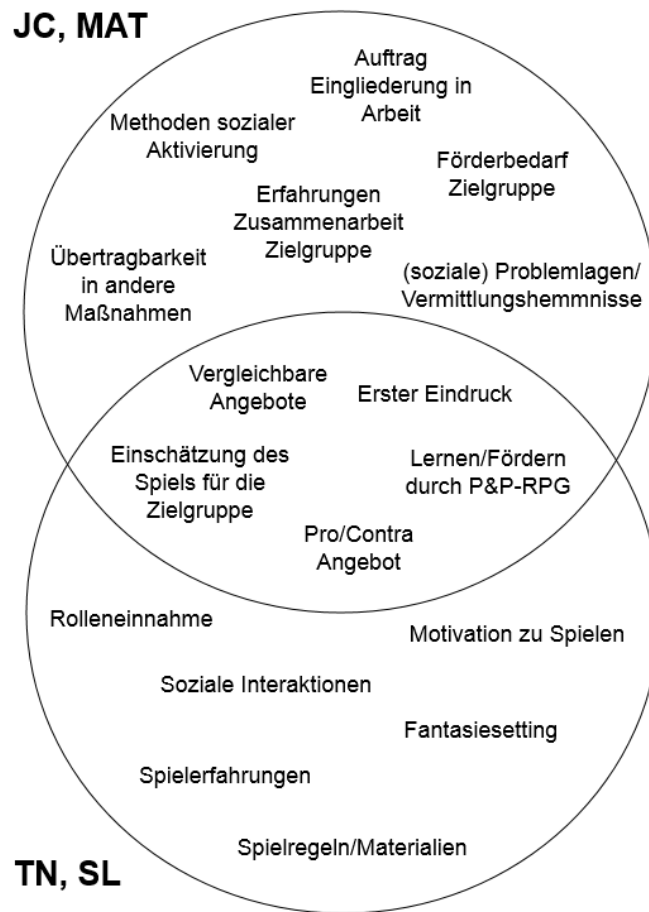
Kapitel 3.2.2) vier übergeordnete Themenbereiche identifiziert, zu welchen die Expert*innen befragt werden sollen. Anschließend wird zu jedem Themenbereich festgelegt, über welche Teilaspekte (Analysedimensionen) dieser erfasst werden soll. So wird sichergestellt, dass alle relevanten Bereiche zur Beantwortung der Forschungsfragen in den Interviewleitfäden einbezogen werden (Kaiser 2014, 56ff.). In Tabelle 5 wird eine Übersicht zu den Themenbereichen und Analysedimensionen, die innerhalb der Interviewleitfäden erfasst werden sollen, dargestellt.

Tabelle 5: Themenbereiche und Analysedimensionen zur Erstellung der Interviewleitfäden. Jeder Themenbereich ist in Analysedimensionen unterteilt. Zu jeder Analysedimension werden Interviewfragen erstellt.

Themenbereich	Analysedimensionen
Zusammenarbeit mit Zielgruppe	Erfahrungen Zusammenarbeit Zielgruppe
	(soziale) Problemlagen/Vermittlungshemmnisse
	Förderbedarf Zielgruppe
	Methoden sozialer Aktivierung
P&P-Rollenspiel Praxis	Spielerfahrungen
	Motivation zu spielen
	Soziale Interaktionen
	Rolleneinnahme
	Fantasiesetting
	Spielregeln/Materialien
P&P-Rollenspiel als Angebot im Förderzentrum	Erster Eindruck
	Pro/contra Angebot
	Vergleichbare Angebote
	Übertragbarkeit in andere Maßnahmen
	Einschätzung des Spiels für die Zielgruppe
Fördern der Zielgruppe durch das P&P-Rollenspiel	Lernen/Fördern durch das Spiel
	Auftrag Eingliederung in Arbeit

Quelle: eigene Darstellung.

Zu den Analysedimensionen sollen anschließend Interviewfragen formuliert werden. Allerdings werden aufgrund der unterschiedlichen Blickwinkel und Expertisen der Expert*innengruppen nicht alle Analysedimensionen in sämtliche Interviewleitfäden aufgenommen bzw. gleichermaßen intensiv erfragt. Unter anderem ist vor Interviewbeginn unbekannt, ob die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger über Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen verfügen und daher Fragen, die sich auf die Spielpraxis beziehen, beantworten können. Daher wird zunächst analysiert, zu welchen Teilaspekten bzw. Analysedimensionen den Expert*innengruppen aufgrund ihrer Expertise Interviewfragen gestellt werden können. Abbildung 3 zeigt eine Übersicht, zu welchen Analysedimensionen die Expert*innengruppen befragt werden.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 3: Verteilung der Analysedimensionen zu den Expert*innengruppen. Zeigt, welche Analysedimensionen in den Interviews mit allen Expert*innengruppen (Überschneidung), sowie lediglich bei speziellen Expert*innengruppen aufgrund ihrer jeweiligen Expertise aufgenommen werden. Die Expert*innengruppen Jobcenter und Maßnahmeträger (JC, MAT) sowie Teilnehmende und Spielleiter (TN, SL) werden aufgrund ihrer Expertise jeweils zusammengefasst (JC/MAT: Arbeitsmarktpol. System; TN/SL: Spielpraxis P&P-RPG).

Anschließend werden zu den Analysedimensionen Interviewfragen formuliert. Da halbstrukturierte Interviews geführt werden sollen, werden die Fragen offen gestellt, um eine freie Beantwortung durch die Expert*innen und einen hohen Informationserhalt zu ermöglichen (Döring & Bortz 2016, 358). Die Wortwahl wird bei Bedarf den jeweiligen Expert*innengruppen angepasst. Beispielsweise wird der Begriff „fördern“ innerhalb der Interviews mit den Expert*innen des Jobcenters und des Maßnahmeträgers genutzt, da er bei ihnen aufgrund ihrer berufsbedingten Kenntnisse über das Konzept der Aktivierung ein gebräuchlicher Begriff ist. In den Interviewleitfäden für Teilnehmende wird hingegen der Begriff „lernen“ gewählt. Insbesondere zur Konkretisierung der Fragen zur Spielpraxis und persönlichen Erfahrungen mit Pen-&Paper-Rollenspielen, sind die zuvor durchgeführten Beobachtungen hilfreich (vgl. Kapitel 3.2.2).

Anschließend werden die Fragen zu Interviewleitfäden angeordnet. Zur thematischen Steuerung der Expert*innen werden Themenblöcke gebildet, die im Sinne einer nachvollziehbaren Argumentationslogik aufeinander aufbauend abgefragt werden (Bogner et al. 2014, 68; Kaiser 2014, 53). Die Steuerung erfolgt mittels Einleitungen in den nächsten Themenblock, die im Interviewleitfaden kursiv geschrieben sind und während der Interviews

eine einfache Unterscheidung zwischen Überleitungen und Interviewfragen ermöglichen. Außerdem wird mit Einstieg in die Thematik der Pen-&-Paper-Rollenspiele erläutert, dass zur Vereinfachung des Redeflusses innerhalb der Interviewfragen von „Rollenspielen“ anstelle von „Pen-&-Paper-Rollenspielen“ gesprochen wird.

Inhaltlich wird von allgemeineren zu spezifischeren Aspekten geschlossen, um den Expert*innen einen vereinfachten Einstieg in das Interview zu ermöglichen (Kaiser 2014, 53). Daher wird mit einfachen erzählungsgenerierenden Fragen begonnen (Bogner et al. 2014, 62). Den Teilnehmenden und dem Spielleiter werden Einführungsfragen zu Pen-&-Paper-Rollenspielen, unter anderem zu ihren Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen vor dem Förderzentrum und dem Spielen innerhalb des Förderzentrums, gestellt. Die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger werden zu ihrer beruflichen Praxis und Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen, sowie zu möglichen Problemlagen und Vermittlungshemmnissen der Zielgruppe befragt.

Anschließend folgen detailliertere Fragen. Die Teilnehmenden und der Spielleiter werden intensiver zur Spielpraxis, sozialen Interaktionen und zur Rollenübernahme im Pen-&-Paper-Rollenspiel befragt. Der nächste Themenblock in den Interviewleitfäden für die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger behandelt das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums. Die Fragen sind so allgemein formuliert, dass die Expert*innen je nach Vorerfahrungen mit der Spielform variieren können, wie intensiv sie darauf eingehen und um sie bei fehlenden Vorerfahrungen möglichst nicht durch zu spezifische Fragen zu verunsichern (z.B. *„Was spricht Ihrer Meinung nach dafür, ein Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme anzubieten? Was spricht dagegen?“*). Die Expertinnen von Jobcenter und Maßnahmeträger, die bereits als Vertretung der Forscherin oder im Rahmen einer Hospitation an dem Angebot teilgenommen haben, werden zusätzlich zu ihren Erfahrungen währenddessen befragt (JC1, JC3, MAT2). Hier folgen außerdem „heikle“ Fragen, die gezielt zu einem späteren Zeitpunkt im Interview gestellt werden, um die Expert*innen nicht zu irritieren und dadurch den weiteren Interviewverlauf zu stören (Döring und Bortz 2016, 372).

In den vertiefenden Interviewpassagen werden verschiedene Frageformen genutzt, wie zirkuläre Fragen, in denen die Sichtweise Dritter erfragt werden (Döring & Bortz 2016, 375) (z.B. Interviewleitfaden Maßnahmeträger: *„Was würde das Jobcenter, der Auftraggeber, zum Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum sagen?“*), sowie abstraktere Bewertungsfragen (Bogner et al. 2014, 64) (z.B. Interviewleitfaden Jobcenter: *„Wie bewerten Sie das Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum aus Sicht des Auftraggebers?“*). Des Weiteren werden hier Themen angesprochen, die zuvor zu gelenkten Antworten hätten führen können, was vermieden werden sollte. Beispielsweise werden die Expert*innen des Jobcenters erst nach ihrer Einschätzung der Fördermöglichkeiten durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel und nach ihrer Einstellung zu Methoden zur Förderung der Zielgruppe hinsichtlich „in der Person liegender“ Problemlagen befragt. Im Vergleich dazu werden die Teilnehmenden zu Beginn des Interviews zu ihren persönlichen Erfahrungen mit dem Spiel und was sie selbst daraus lernen konnten befragt. Erst im weiteren Interviewverlauf wird thematisiert, was generell durch das Spiel gelernt werden kann sowie der Nutzen des Spiels für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen.

Am Ende der Interviews wird allen Expert*innen die Möglichkeit gegeben, durch eine Abschlussfrage weitere Themen einzubringen oder bereits angesprochene Themen zu vertiefen.

Zur Überprüfung der Verständlichkeit werden die Interviewleitfäden über Pretests mit einer Kollegin und einem Teilnehmer getestet und überarbeitet. Die Interviewleitfäden sind dem Anhang zu entnehmen (vgl. Anhang B).

6.3.3 Expert*innenakquise

Die Expert*innen werden über verschiedene Wege rekrutiert. Durch die praktische Tätigkeit der Autorin beim Maßnahmeträger sind alle Expert*innengruppen direkt über persönliche Kontakte oder Telefonate erreichbar.

Der Spielleiter und die Teilnehmenden werden direkt über das wöchentliche Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums kontaktiert und sind somit leicht zugänglich. Wie bereits im Untersuchungsdesign beschrieben, werden alle Teilnehmenden um ein Interview gebeten, die zum Erhebungszeitpunkt der Rollenspielgruppe angehören und aktiv mitspielen. Dies erfolgt im Rahmen von Einzelgesprächen. Alle Teilnehmenden und der Spielleiter erklären sich zu einem Interview bereit.

Die Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers sind ebenfalls aufgrund der direkten oder indirekten Zusammenarbeit gut erreichbar. Hier werden bewusst Personen angesprochen, die beim Maßnahmeträger mit langzeitarbeitslosen Menschen zusammenarbeiten und unterschiedliche Positionen innehaben, beispielsweise hinsichtlich der Führungsverantwortung, des Einsatzes in unterschiedlichen Maßnahmen oder Projekten, der Tätigkeitsschwerpunkte bzw. Stellenbezeichnung (z.B. Sozialcoach, Jobcoach) sowie der Dauer der Betriebszugehörigkeit. Da beim Maßnahmeträger die Mitarbeitenden in der Regel in mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten, kann davon ausgegangen werden, dass alle Expert*innen das Förderzentrum entweder inhaltlich oder auch durch ihre praktische Arbeit kennen, sowie über das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels informiert sind.

Die Rekrutierung der Integrationsfachkräfte des örtlichen Jobcenters erfolgt sowohl persönlich als auch telefonisch. Bedingung für den Einschluss ist, dass sie fundierte Kenntnisse über die Inhalte der Maßnahme „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“ besitzen, die sie für die Beantwortung der Interviewfragen benötigen. Dies ist sowohl durch die direkte Zusammenarbeit als auch dadurch bekannt, dass sie aktiv Personen dem Förderzentrum zuweisen. Zwar stehen grundsätzlich allen Integrationsfachkräften Informationen zum gesamten Maßnahme-Portfolio des Jobcenters zur Verfügung. Allerdings sind einzelne Integrationsfachkräfte aufgrund ihrer Teamzugehörigkeit auf bestimmte Zielgruppen spezialisiert, für die es ein entsprechendes Maßnahmeangebot gibt. Beispielsweise werden Integrationsfachkräfte, die dem Integration-Point oder Rehabilitations-Team angehören und deren Zielgruppen üblicherweise nicht dem Förderzentrum, sondern Sprachkursen oder gesundheitsbezogenen Maßnahmen zugewiesen werden, von den Interviews ausgeschlossen.

Die Integrationsfachkräfte werden anhand ihrer Zuständigkeitsbereiche, welche über eine interne Liste mit Kontaktinformationen und Teamzugehörigkeit (unterteilt nach Zielgruppen wie „Alleinerziehende“, „U25“ oder „Ü50“) bekannt sind, ausgewählt, um eine möglichst heterogene Stichprobe einzuschließen. In der Rekrutierung werden sie über das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Förderzentrum informiert. Zwei Integrationsfachkräfte bitten daraufhin um eine Hospitation vor dem Interview, welche organisiert wird. Darauf wird den beiden danach akquirierten Expert*innen ebenfalls eine Hospitation angeboten, die allerdings in einem Fall aus organisatorischen Gründen nicht stattfinden kann und im anderen Fall aus Sicht des Experten aufgrund seiner Vorkenntnisse zu Pen-&-Paper-Rollenspielen nicht notwendig ist. Lediglich eine Integrationsfachkraft lehnt im Zuge der Rekrutierung ein Interview aus persönlichen Gründen ab.

6.3.4 Datenerhebung

Die Datenerhebung erfolgt im Zeitraum von März bis einschließlich August 2019. Es wird möglichst zeitnah nach der Rekrutierung ein Interviewtermin vereinbart. Die Interviews finden in direkten Einzelgesprächen, entweder in Räumlichkeiten beim Maßnahmeträger (z.B. Büro, Besprechungsraum) oder in den Büros der Integrationsfachkräfte beim Jobcenter statt.

Vor Interviewbeginn werden die Expert*innen über den Hintergrund und Ablauf des Interviews aufgeklärt sowie Nachfragen ermöglicht. Die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger werden bei Bedarf über das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Rahmen des Förderzentrums informiert. Den Expert*innen ohne Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen werden zusätzlich generelle Informationen zur Spielform gegeben. Außerdem wird eine schriftliche Vereinbarung zur Teilnahme am Interview getroffen, in welcher die Interviewpartner*innen über den Forschungsrahmen, den Datenschutz und die Verarbeitung und Löschung der Interviewdaten informiert werden (Helfferich 2011, 190). Mit dem Einverständnis der Expert*innen werden die Interviews ausnahmslos per Audioaufnahme festgehalten. Während der Interviews werden Notizen angefertigt, um später zu bestimmten Inhalten Nachfragen stellen oder Besonderheiten festhalten zu können. Nach den Interviews werden darüber hinaus persönliche Informationen, wie der biografische Hintergrund, erfragt und notiert. Anschließend wird möglichst zeitnah ein Interviewprotokoll, in welchem weitere Angaben zu den Expert*innen und zum Interviewverlauf festgehalten werden, ausgefüllt. Das Interviewprotokoll orientiert sich an der Vorlage von Kaiser (2014) (Kaiser 2014, 88). Im Anhang werden die genutzten Unterlagen aufgeführt (vgl. Anhang B).

6.3.5 Transkription

Die Transkription erfolgt mittels der Computer-Software „f4transkript“. Dabei werden die Transkriptionsregeln nach Drehsing und Pehl (2018) übernommen. Zusammengefasst werden die Interviewinhalte wörtlich transkribiert und im Sinne der Lesbarkeit Interpunktion wie Punkt und Komma eingefügt. In Sätzen, die in der Mitte abgebrochen werden, erfolgt die Trennung vom darauffolgenden Satz durch einen Schrägstrich (/). Besonders betonte Wörter werden durch Großschrift hervorgehoben. Pausen werden mit „(...)“ gekennzeichnet sowie emotionale nonverbale Äußerungen, wie Lachen, mit Klammern ergänzt. Darüber hinaus werden die Inhalte über die Kennzeichnung von interviewender Person („I“) und befragter Person („B“), Zeilennummerierungen und Absätze klar strukturiert (Drehsing & Pehl 2018, 21f.). Die interviewten Personen werden über Abkürzungen der jeweiligen Expert*innengruppe („TN“ für Teilnehmende“, „JC“ für „Jobcenter“, „MAT“ für „Maßnahmeträger“ und „SL“ für Spielleiter“) zugeteilt und ihr Interview nummeriert, sodass eine klare Unterscheidung zwischen den Interviews trotz Anonymisierung möglich ist. Diese Abkürzungen werden später außerdem zur Zitation verwendet (z.B. „MAT1“)

In einzelnen Interviews gibt es Textabschnitte, die nicht für die vorliegende Arbeit relevant sind, beispielsweise wenn die interviewte Person über Inhalte spricht, die sich thematisch nicht mit dem Forschungsgegenstand befassen. Diese Textteile werden nicht wörtlich, sondern paraphrasiert transkribiert, um dennoch ihre Inhalte zu erfassen und nachlesen zu können (Kaiser 2014, 96f.).

Zur Einhaltung des Datenschutzes und der Anonymisierung, werden in den Interviews genannte Namen, sowohl von Personen als auch Städten, durch Pseudonamen oder deren inhaltliche Beschreibung ersetzt. Personennachnamen werden durch Buchstaben ersetzt („Herr X“) und bei Städtenamen wird anstelle des Stadtnamens „Nachbarstadt“ geschrieben,

sodass die Textinhalte weiterhin verständlich bleiben (Helfferich 2011, 191). Die Transkripte werden im Anschluss getrennt von den Protokollbögen und Interviewdateien, sowie für Dritte unzugänglich, aufbewahrt.

Abgesehen von einem Interview mit einer Teilnehmerin (TN4) werden alle Interviews vollständig transkribiert. In besagtem Interview war die Teilnehmerin sehr ruhig und antwortete nur knapp, in den meisten Fällen thematisch nicht auf die vorherige Frage bezogen. Im Anschluss an das Interview meldete sie zurück, dass sie aufgrund ihrer Aufregung durch die Tonaufnahme während des Interviews keinen klaren Gedanken zu den Fragen fassen konnte. Daher bat sie darum, das Interview nicht einzubeziehen. Dieses Interview wird folglich nicht ausgewertet und von ursprünglich neun Interviews mit Teilnehmenden werden lediglich acht in die folgende Datenauswertung miteinbezogen.

6.4 Datenauswertung

Im Unterkapitel „Datenauswertung“ werden die Entwicklung des Kategoriensystems und die anschließenden Analysen zusammenfassend dargestellt. Die Auswertung erfolgt computergestützt unter Zuhilfenahme der Software „f4analyse“ und umfasst alle sieben Auswertungsphasen nach Kuckartz 2016 (vgl. Kuckartz 2016, 101ff.).

6.4.1 Phase 1 bis 6: Entwicklung des Kategoriensystems

Phase 1: Initiierende Textarbeit, Memos und Fallzusammenfassungen

Im ersten Schritt werden die Interviewtranskripte in das Programm f4analyse übertragen. In der initiierenden Textarbeit werden sie vor dem Hintergrund der Forschungsfragen systematisch gelesen und bearbeitet, indem wichtige Passagen markiert und Memos und Notizen aufgeschrieben werden. Im Zuge dessen werden kurze Fallzusammenfassungen geschrieben, um einen ersten Eindruck über das Spektrum der Fälle zu erhalten. Durch die initiierende Textarbeit kann ein erster Überblick über das vorhandene Material gewonnen werden, wie Ähnlichkeiten und wiederkehrende Themen in den Texten, Besonderheiten und Diskussionspunkte, die später aufgegriffen werden sollen (Kuckartz 2016, 101). Ein Thema, das sich mehrmals wiederholt, ist die Freiwilligkeit des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels, die für mehrere Expert*innen eine wichtige Rolle zu spielen scheint. Dieser Aspekt wird daher notiert und später in weiteren Analysen verfolgt. Die Fallzusammenfassungen ermöglichen außerdem erste Vergleiche zwischen den Expert*innen und sind als Grundlage für die weitere Analyse des Datenmaterials hilfreich.

Phase 2 und 3: Entwicklung von thematischen Hauptkategorien, erster Codierprozess

Die anschließende Kategorisierung dient der Segmentierung des erhobenen Interviewmaterials in sinnvolle Einheiten (Döring & Bortz 2016, 603). Sie erfolgt über eine deduktiv-induktive Herangehensweise, bei der sowohl deduktive Kategorien, also anhand der Forschungsfragen und Theorie abgeleitete, als auch induktive, am Material entwickelte, Kategorien zur inhaltlichen Strukturierung des Materials genutzt werden (Kuckartz 2016, 95f.). Dafür werden zunächst die bereits zur Erstellung der Interviewleitfäden genutzten Themenbereiche zur Erfassung der Analysedimensionen als deduktive Hauptkategorien zur

ersten Codierung des Materials herangezogen. Sie dienen als eine Art Suchraster, um das Textmaterial grob zu strukturieren und später dann weiter induktiv am Material ausdifferenzieren zu können (Kuckartz 2016, 102). Im ersten Schritt werden dabei die Interviewtranskripte Zeile für Zeile durchgearbeitet und Codiereinheiten den deduktiven Hauptkategorien zugeteilt. Die Kategorien werden in der Software mittels Markierung der Textstellen entweder neu erstellt oder Textstellen werden den bereits vorhandenen Kategorien zugeteilt. Zur Übersichtlichkeit werden die verschiedenen Kategorien mit unterschiedlichen Farben versehen, sodass direkt anhand der Markierung im Text ersichtlich wird, welcher Kategorie die Codiereinheit zugeteilt worden ist.

Als Codiereinheiten werden Sinnabschnitte ausgewählt. Das bedeutet, dass solche Textsegmente einer Kategorie zugeteilt und analysiert werden, die inhaltlich zusammenhängen und daher ebenfalls alleinstehend außerhalb des Textes verständlich sind. Dadurch gelten sowohl einzelne Sätze als auch ganze Absätze als Codiereinheit. Es ist möglich, dass sich Codiereinheiten überschneiden, ineinander verschachteln und mehreren Kategorien zugeteilt werden, da potentiell mehrere Themen in einem Textabschnitt behandelt werden. Außerdem werden, wenn für das Verständnis erforderlich, die Interviewfragen mitcodiert oder auch mehrere Absätze zusammen codiert, um zusammenhängende Gedankengänge nicht zu trennen. Textabschnitte, die nicht für die Forschungsfragen relevant oder nicht sinntragend sind, werden nicht mitcodiert (Kuckartz 2016, 102ff.). Beispielsweise berichtet der Experte TN9 zeitweise von der Charakterübertragung von der fünften in die ältere zweite Edition bei D&D, was bereits in der Transkription teilweise paraphrasiert festgehalten und anschließend aufgrund der Redundanz für die Forschungsfragen nicht mitcodiert wird (TN9, Abs. 34). Dies ist jedoch lediglich bei wenigen Textpassagen der Fall.

Phase 4 und 5: Zusammenstellung aller Textstellen pro Hauptkategorie, induktive Kategorienbildung am Material

Es werden solange Transkripte hinzugezogen und codiert, bis die Anzahl der Codiereinheiten pro deduktiver Hauptkategorie einen ausreichenden Umfang erreicht hat, um das Kategoriensystem induktiv anhand des Materials zu verfeinern. Dazu werden die Codiereinheiten pro Hauptkategorie in f4analyse zusammengestellt, analysiert und am Material induktiv neue Kategorien gebildet (Döring und Bortz 2016, 603; Kuckartz 2016, 106ff.). Aufgrund des Forschungsanliegens handelt es sich dabei um thematische Kategorien, bei denen sich die jeweiligen Codiereinheiten auf ein spezielles Thema oder Argument beziehen und entsprechende Informationen beinhalten. Demnach sind sie im Vergleich zu beispielsweise evaluativen Kategorien, bei denen externe Bewertungsmaßstäbe herangezogen werden, stark am Text orientiert (Kuckartz 2016, 34). Im Zuge der induktiven Kategorienbildung werden sowohl induktive Sub- bzw. Unterkategorien innerhalb der Hauptkategorie hinzugefügt, um die Hauptkategorie ausdifferenzieren, als auch neue Hauptkategorien ergänzt, wenn die bisherigen Hauptkategorien nicht ausreichen. Ferner werden teils deduktive Hauptkategorien verändert, umsortiert und in einer anderen Hierarchieebene des Kategoriensystems platziert. Die induktiv gebildeten Subkategorien werden ebenfalls ausdifferenziert, gruppiert und passend angeordnet. Dadurch wird das Kategoriensystem dimensionalisiert und mit mehreren Hierarchieebenen versehen. Die Codiereinheiten werden dementsprechend im Programm umcodiert und der jeweils passenden Kategorie(n) hinzugefügt. Im Zuge dessen werden die Kategorien im Programm definiert und mit Zitatbeispielen versehen, um eine klare Zuteilung der Codiereinheiten zu den Kategorien zu ermöglichen und die Kategorien voneinander abzugrenzen (Kuckartz 2016,

106). Folgend werden die Veränderungen der deduktiven Hauptkategorien innerhalb dieser Phase dargestellt. Direkt benannte Kategorien werden nachfolgend, wie im Ergebnisteil, in Anführungszeichen gesetzt.

Bei der deduktiven Hauptkategorie „Zusammenarbeit mit Zielgruppe“ fällt auf, dass die codierten Textstellen inhaltlich stark variieren. Teilweise sind sie auf die Zielgruppe bezogen, teilweise eher allgemeiner auf die persönlichen Erfahrungen der Expert*innen in ihrer Tätigkeit im arbeitsmarktpolitischen System ohne direkten Bezug zur Zielgruppe. Daher wird diese Kategorie aufgelöst und ihre Inhalte werden anderen induktiv entwickelten Haupt- und Subkategorien zugeteilt. Dabei entsteht die Hauptkategorie **„Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“**, zu welcher verschiedene allgemeine Informationen zur Zielgruppe hinzugefügt werden, wie Aussagen zur Heterogenität oder zu speziellen Problemlagen oder Vermittlungshemmnissen. Außerdem wird die Hauptkategorie **„Arbeitsmarktpolitisches System“** hinzugefügt. Hier werden beispielsweise Aussagen zu Praxiserfahrungen und der pädagogischen Herangehensweise im Rahmen von Beratungen der Expert*innen, sowie allgemeine Aussagen zu arbeitsmarktpolitischen Instrumenten wie dem Förderzentrum und weitergehenden Bedarfen gebündelt. Diese Inhalte betreffen weder direkt die Zielgruppe, noch das Pen-&-Paper-Rollenspiel, stehen aber im Kontext des arbeitsmarktpolitischen Systems. In den weiteren deduktiven Hauptkategorien fällt auf, dass der jeweilige Kontext des Pen-&-Paper-Rollenspiels in einzelnen Codiereinheiten relevant ist, allerdings bisher nicht berücksichtigt wurde. Daher werden die Inhalte hinsichtlich ihres jeweiligen Kontextes überprüft und in die Neuformulierung induktiver Hauptkategorien einbezogen.

In der deduktiven Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel Praxis“ liegen sowohl Codiereinheiten vor, die sich auf generelle Spielmerkmale von Pen-&-Paper-Rollenspielen beziehen (z.B. Rollenübernahme), als auch auf die Spielpraxis im Maßnahmekontext (z.B. Abwechslung). Daher werden die Codiereinheiten aufgesplittet. Die den Maßnahmekontext betreffenden Codiereinheiten werden zur neuen Hauptkategorie **„Pen-&-Paper-Rollenspiel im Maßnahmekontext“** umsortiert. Die Aussagen zu kontextunabhängigen Merkmalen des Rollenspiels verbleiben in der Hauptkategorie, wobei diese in **„Merkmale des P&P-Rollenspiels“** umbenannt wird.

Des Weiteren wird die deduktive Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel als Angebot im Förderzentrum“ im Zuge der induktiven Kategorisierung aufgelöst und ihre Inhalte den Hauptkategorien **„Arbeitsmarktpolitisches System“** und **„P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“** zugeteilt. Diese Aufteilung erfolgt, da die Codiereinheiten hier teilweise sehr allgemein und nicht nur auf das Förderzentrum bezogen sind, sondern beispielsweise auf allgemeine Bedarfe in Maßnahmen unabhängig vom Pen-&-Paper-Rollenspiel. Andere hingegen beziehen sich auf das konkrete Angebot im Förderzentrum wie den Aspekt der Freiwilligkeit und werden daher zur Hauptkategorie **„P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“** sortiert.

Zuletzt wird die deduktive Hauptkategorie „Fördern der Zielgruppe durch das P&P-Rollenspiel“ aufgelöst, da in der Auswertung auffällt, dass ein Teil der Förderung durch das Spiel vermutlich nicht nur speziell bei dieser Zielgruppe vorläge. Beispielsweise wird davon berichtet, welche Vorteile das Spielen für eine Person allgemein hat. Daher wird zum einen die neue Hauptkategorie **„Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“** hinzugefügt, in welcher allgemeine Förderaspekte unabhängig von der Zielgruppe oder Maßnahme, wie die Anregung der Fantasie, codiert werden. Zum anderen wird die Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ in der Hauptkategorie **„P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“** ergänzt. Hier werden Codiereinheiten hinzugefügt, welche die Förderung in der Maßnahme bzw. allgemeinen Nutzen innerhalb der Maßnahme beinhalten (z.B. „Abwechslung“).

Phase 6: Codierung des gesamten Materials

Der letzte Kategorisierungsschritt ist die Codierung des gesamten Materials. Dies erfolgt iterativ, wobei immer mehr Interviewtranskripte einbezogen werden und bereits codiertes Material wiederholt analysiert und strukturiert wird. Das Kategoriensystem wird dabei aufgrund relevanter neuer Aspekte fortlaufend induktiv am Material überarbeitet und verfeinert, bis schließlich alle Interviewtranskripte in Codiereinheiten in das Kategoriensystem einbezogen und korrekt codiert sind. Dabei wird darauf geachtet, das Kategoriensystem nicht zu komplex und detailreich zu organisieren, aber gleichzeitig alle für weitere Analysen relevanten Aspekte und Ausdifferenzierungen vorzunehmen (Kuckartz 2016, 110). Das Ergebnis ist ein komplexes, hierarchisches Kategoriensystem mit fünf Hauptkategorien und insgesamt vier Hierarchieebenen, das zur weiteren Inhaltsanalyse genutzt wird.

6.4.2 Tabellarische Darstellung des Kategoriensystems

Tabelle 6 zeigt eine Übersicht der entwickelten Haupt- und Subkategorien. Die weiteren Differenzierungen der Subkategorien werden im Ergebnisteil dargelegt. Das gesamte Kategoriensystem ist außerdem dem Anhang beigelegt (vgl. Anhang E).

Tabelle 6: Übersicht der finalen Haupt- und Subkategorien. Zeigt die ersten beiden Hierarchieebenen des finalen Kategoriensystems.

Hauptkategorien	Subkategorien
Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen	<ul style="list-style-type: none"> - Heterogenität - Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit - (gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit - Problemlagen/Vermittlungshemmnisse
Arbeitsmarktpolitisches System	<ul style="list-style-type: none"> - Praxiserfahrungen der Expert*innen - Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte
Merkmale des P&P-Rollenspiels	<ul style="list-style-type: none"> - Kommunikation - sicherer Rahmen ohne Konsequenzen - Fantasiewelt - Spielleiter*in - Gruppe - Fantasie-Rolle - Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien
Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person	<ul style="list-style-type: none"> - Bedürfnisse und Motivation - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe - Nutzen Rollenübernahme/Identität - Kompetenzentwicklung - Persönlichkeitsentwicklung - Wissensaneignung/-austausch
Pen-&Paper-Rollenspiel im Maßnahmekontext	<ul style="list-style-type: none"> - Expert*innen - Nutzen innerhalb der Maßnahme - Freiwilligkeit - Ressourcen - unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext - ist nicht für jede*n etwas/geeignet - Bedarf Aufklärung/Transparenz - Übertragbarkeit - P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen - Sicht des Jobcenters - Vergleichbare Angebote - Was spricht dagegen? - Sonstiges

Quelle: eigene Darstellung.

6.4.3 Zwischenschritt: Fallbezogene thematische Fallzusammenfassungen

Durch thematische Fallzusammenfassungen wird es möglich, Fallübersichten zu erstellen und die Fälle in weiteren Analysen hinsichtlich relevanter Aspekte bzw. ausgewählter Kategorien miteinander zu vergleichen, gegenüberzustellen sowie Besonderheiten zu erkennen. Darüber kann analysiert werden, ob und inwieweit sich die einzelnen Fälle ähneln, um sie so nach dem Kriterium des maximalen und minimalen Kontrasts innerhalb der Analyse miteinander zu vergleichen (Kuckartz 2016, 62). Da für die vorliegende Forschung der Vergleich der Expert*innengruppen von Interesse ist, werden als Zwischenschritt fallbezogene thematische Fallzusammenfassungen erstellt.

Dafür werden die Aussagen der einzelnen Expert*innen in der Verteilungsmatrix im Programm f4analyse gebündelt angezeigt und dann pro Fall analysiert, zusammengefasst und auf die wesentlichen Inhalte reduziert. Je nach Thema und Relevanz für die Beantwortung der Forschungsfragen werden dabei entweder die allgemeinen Hauptkategorien inklusive aller Subkategorien, oder auch nur einzelne Subkategorien zusammengefasst. Abbildung 4 zeigt die Verteilungsansicht in f4analyse, die für die thematischen Fallzusammenfassungen genutzt wird.

The screenshot displays the 'Verteilung' (Distribution) view in the f4analyse software. On the left, a list of interview transcripts (TN1-TN9) and expert groups (JC1-JC4) is shown. The main area features a distribution matrix for text TN6, with columns representing different codes and rows representing experts. The right sidebar shows a list of selected codes.

Code	PP-Rollenspiel als Angebot im Maßnahmekontext	Nutzen des PP-RPGs innerhalb der Maßnahme	Abwechslung innerhalb Maßnahme											
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	3	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	3	0	1	5	2	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
0	0	5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0

Quelle: Screenshot aus f4analyse

Abbildung 4: Verteilungsansicht in f4analyse. Auf der linken Seite werden die Interviews und auf der rechten Seite die zu analysierenden Codes ausgewählt. Im Reiter „Verteilung“ werden die Verteilungen der Expert*innenaussagen und deren Anzahl pro Code angezeigt (Spalte = Kategorie; Zeile = Experte).

Die Zusammenfassungen erfolgen vor dem Hintergrund der Forschungsfragen faktenorientiert und eng am Text, ohne zu interpretieren oder eigene Gedanken aufzunehmen. Sie enthalten demnach lediglich Aspekte, die in den Originalaussagen der Expert*innen vorhanden sind. Sie sind somit in den empirischen Daten begründet (Kuckartz 2016, 54ff.; 115ff.).

Die thematischen Fallzusammenfassungen werden zur Unterstützung bei den weiteren Auswertungsschritten miteinbezogen, da hier Hinweise auf Zusammenhänge oder Unterschiede zwischen den Expert*innengruppen ersichtlich werden.

6.4.4 Phase 7: Kategorienbasierte Auswertung und weitergehende Analysen

Zuletzt erfolgt die Analyse des Kategoriensystems. In der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse liegt der Fokus der Analysen auf den Themen und Subthemen. Kuckartz (2016) unterscheidet zwischen insgesamt sechs Auswertungsstrategien des Materials, die je nach Schwerpunkt der Forschung ausgewählt werden können und sich in ihrer

Komplexität unterscheiden. Folgende Analyseformen werden für die vorliegende Forschung ausgewählt:

- Kategorienbasierte Auswertung der Hauptkategorien;
- Zusammenhänge der Subkategorien innerhalb einer Hauptkategorie;
- Zusammenhänge zwischen Hauptkategorien;
- Visualisierungen von Zusammenhängen (Kuckartz 2016, 117ff.).

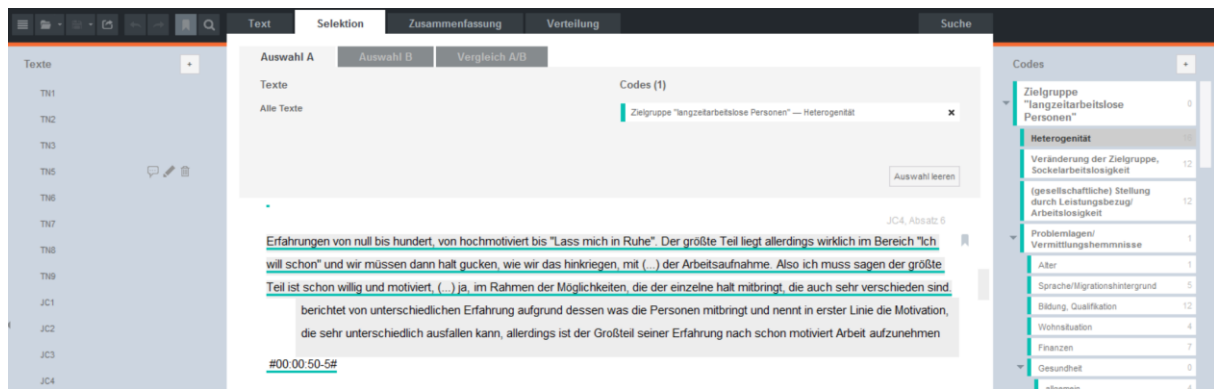
Zur Auswertung werden sowohl die aus f4analyse exportierten Dateien genutzt (Codes und Codierungen inkl. Kategoriendefinition, sowie Textkommentare und Memos), als auch verschiedene Funktionen des Programms. Im Folgenden werden die einfachen und komplexen Analysen des Kategoriensystems inkl. der genutzten Funktionen in f4analyse beschrieben.

Kategorienbasierte Auswertung entlang der Hauptkategorien

Als erster Analyseschritt erfolgt die kategorienbasierte Auswertung entlang der Hauptkategorien. Dabei werden die Ergebnisse pro Hauptkategorie, bzw. der jeweiligen Subkategorien, beschrieben. In der Übersichtsmatrix werden demnach anders als in den thematischen Fallzusammenfassungen nicht alle bzw. ausgewählte Kategorien pro Fall (Expert*in), sondern alle Fälle (sämtliche Aussagen der Expert*innen) pro Kategorie zusammengefasst und analysiert. Da es sich in der vorliegenden Forschung um thematische Kategorien handelt, kann an dieser Stelle ebenfalls von Häufigkeiten berichtet werden (Kuckartz 2016, 118f.).

Im Rahmen der vorliegenden Forschung werden sowohl die Anzahl von Aussagen pro Kategorie, als auch die Anzahl der Expert*innen, die sich zu den jeweiligen Kategorien äußern, berücksichtigt, da Unterschiede zwischen den Expert*innengruppen ebenfalls relevant sind. Zusätzlich wird an dieser Stelle die jeweilige Verteilung innerhalb der Hauptkategorie miteinbezogen, um Schwerpunkte der Expert*innengruppen zu verdeutlichen.

Zur Beschreibung der Kategorien wird innerhalb von f4analyse der jeweilige Code im Kategoriensystem ausgewählt. In der Ansicht „Selektion“ werden dann alle Codiereinheiten und Memos aufgelistet. Hier werden entweder die entsprechenden Codiereinheiten einzelner Expert*innen oder aller Expert*innen zusammen angezeigt. Außerdem wird eine Gegenüberstellung von Expert*innengruppen bzw. von mehreren ausgewählten Expert*innen ermöglicht, indem eine Auswahl der eingeschlossenen Interviews getroffen wird. Dabei werden Auffälligkeiten im Codekommentar notiert. Abbildung 5 zeigt als Beispiel die Auswahl der Kategorie „Heterogenität“ und aller dazugehöriger Texte.



Quelle: Screenshot aus f4analyse.

Abbildung 5: Selektion von Kategorien in f4analyse. Auf der linken Seite werden die Interviews und auf der rechten Seite die zu analysierenden Codes ausgewählt. Im Reiter „Selektion“ werden mittig die Expert*innenaussagen und Memos angezeigt.

Zur Analyse von Verteilungen und Häufigkeiten von Aussagen wird erneut die Verteilungsansicht in f4analyse genutzt. In dieser Ansicht wird angezeigt, wie viele Codiereinheiten von welchen Expert*innen zu den einzelnen Kategorien vorliegen, wie Abbildung 6 exemplarisch zeigt, und ob es sich um verhältnismäßig viele oder wenige Aussagen handelt. Hier wird auch ersichtlich, wie viele Expert*innen sich insgesamt zur jeweiligen Kategorie äußern und ob Unterschiede zwischen den Expert*innengruppen vorliegen. Zur Verdeutlichung der Ergebnisse werden in wenigen Fällen zusätzlich relative Häufigkeiten berechnet, auch wenn dies aufgrund der kleinen Stichprobe insgesamt kritisch bewertet werden muss. Dies betrifft beispielsweise den Vergleich von genannten Themen der Expert*innen mit und ohne Vorerfahrungen mit Pen-&Paper-Rollenspielen und wird im Ergebnisteil grafisch dargestellt.

Text	Selektion	Zusammenfassung	Verteilung	
Text JC3	Code Zielgruppe "langzeitarbeitslose Personen" — Problemlagen/Vermittlungshemmnisse — Bildung, Qualifikation			
0	0	0	0	0
0	0	0	2	0
0	1	0	0	0
0	0	2	0	0
0	0	0	0	2

Quelle: Screenshot aus f4analyse.

Abbildung 6: Beispielsicht Verteilung und Anzahl Codiereinheiten in f4analyse. Die Abbildung zeigt die Verteilung unter den Expert*innen (Zeile) pro Kategorie (Spalte), sowie die jeweilige Anzahl von Codiereinheiten. Ausgewählt sind hier JC3 und die Kategorie „Bildung, Qualifikation“. In seinem Interview liegen folglich zwei Codiereinheiten hierzu vor.

Zur Analyse der Häufigkeiten von Codiereinheiten wird in f4analyse die Ansicht des Kategoriensystems genutzt, da hier angezeigt wird, wie viele Codiereinheiten pro Code vorliegen. Abbildung 7 zeigt exemplarisch die Anzahl von Codiereinheiten zu Sub-Subkategorien von „Nutzen innerhalb der Maßnahme“.

▼ Nutzen innerhalb der Maßnahme	0
Abwechslung	24
neuer Zugang zu TN	16
Kontakt zu Sozialcoach	5
geschützter Rahmen, privates Gefühl	16
Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten	11

Quelle: Screenshot aus f4analyse.

Abbildung 7: Anzahl Codiereinheiten pro Kategorie. Zu sehen sind exemplarische Kategorien (links) und die jeweilige Anzahl von Codiereinheiten (rechts).

Analyse der Zusammenhänge zwischen Subkategorien innerhalb einer Hauptkategorie und zwischen Hauptkategorien

Darüber hinaus werden inhaltliche Zusammenhänge der Subkategorien innerhalb der Hauptkategorien, sowie zwischen den Hauptkategorien analysiert. Ein Zusammenhang ist dann gegeben, wenn in einem Sinnabschnitt mehrere Themen behandelt werden, aufgrund derer der Sinnabschnitt mehreren Kategorien zugeteilt werden kann. Ein Beispiel ist folgende Aussage:

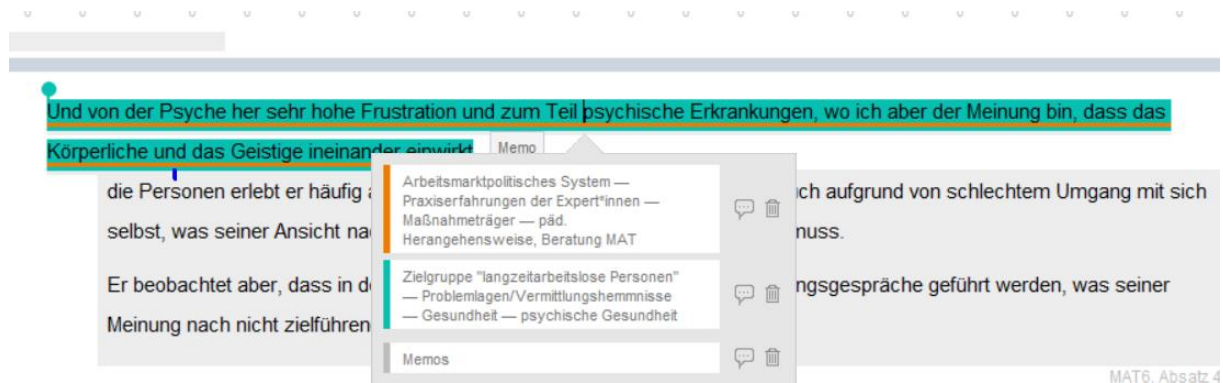
„Also ich glaube das ist SUPER für (...) die Personen ist, die jetzt, sagen wir mal ein schwaches Selbstwertgefühl haben, das die jetzt in die ROLLE schlüpfen können. Ein Paradebeispiel für mich wäre jetzt ein KRIEGER. Wenn jetzt jemand, der das Gefühl hat, er kann / ja er hat seinen Zügel nicht mehr in der Hand, er hat sein Leben irgendwie nicht mehr in der Hand, dann glaube ich schon, dass das sehr gut ist, wenn er das Gefühl bekommt, (...) ja, dass er selbst MÄCHTIG, so Herr seines SCHICKSALS wird, ein Stück weit zumindest in der ROLLE. Und ich glaube das färbt dann schon ab, das ist rein spekulativ, auf (...) das WAHRE Leben.“ (MAT4, Abs. 20).

Diese Aussage wird in den Kategorien „Rollenübernahme“ und „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“ codiert, da diese Themen in der Aussage zusammenhängen und nicht eindeutig voneinander trennbar sind. Folglich liegt ein inhaltlicher Zusammenhang zwischen diesen beiden Kategorien vor.

Durch die Analyse von Zusammenhängen können Muster und Themencluster identifiziert werden, indem überprüft wird, welche Kategorien wiederkehrend gleichzeitig codiert werden, nur selten oder gar nicht gemeinsam vorkommen und welche Formulierungen die Befragten wählen (Kuckartz 2016, 119).

Zur Analyse werden verschiedene Ansichten und Funktionen von f4analyse genutzt. Über die Ansicht „Verteilung“ kann jeder einzelne Fall begutachtet und mit anderen verglichen werden. Dadurch wird deutlich, welche Kategorien gemeinsam genannt werden und ob einzelne Fälle im Vergleich zu anderen hinsichtlich der Codierung besonders auffallen. Hier werden zusätzlich die thematischen Fallzusammenfassungen zur Unterstützung bei der Analyse herangezogen, da hier durch den Umfang der Texte Verteilungen ebenfalls deutlich werden.

Die gleichzeitige Nennung von Kategorien wird anhand der jeweiligen Codierung der Codiereinheiten deutlich, da sie in f4analyse farblich unterstrichen werden. Da jeder Hauptkategorie und dazugehörigen Subkategorien eine Farbe zugeteilt wird, kann im Programm anhand der farblichen Unterstreichung die gleichzeitige Zuteilung zu verschiedenen Hauptkategorien erkannt werden. Hier ist ebenfalls durch doppelte Unterstreichungen erkennbar, wenn eine Aussage mehreren Haupt- oder Subkategorien zugeteilt ist. Abbildung 8 zeigt eine Codiereinheit, die in zwei Subkategorien unterschiedlicher Hauptkategorien codiert wird.



Quelle: Screenshot aus f4analyse.

Abbildung 8: Gleichzeitige Codierung zweier Kategorien. Zu sehen ist eine Codiereinheit, die zwei Subkategorien unterschiedlicher Hauptkategorien zugeteilt worden ist (anhand der unterschiedlichen Farben zu erkennen). Per Rechtsklick wird hier angezeigt, um welche Kategorien es sich genau handelt (mittiges Fenster).

Durch die Ansicht „Text“ werden in f4analyse die einzelnen Interviews angezeigt und analysiert. Hier wird ersichtlich, welche Kategorien innerhalb einer Aussage zusammen genannt werden. Abbildung 9 zeigt dahingehend ein Beispiel aus dem Interview mit TN7. In seiner Aussage werden zwei Subkategorien aus unterschiedlichen Hauptkategorien codiert, was anhand der unterschiedlichen Farben erkennbar ist. In diesem Beispiel überschneiden sich die Codierungen im Vergleich zur vorherigen Abbildung nicht.

22 B(TN7): Also (...) was mir dazu einfällt. Gut, es ist erst einmal eine nette Abwechslung sage ich mal wenn man jetzt den ganzen Tag vor dem PC sitzt. Dann die Gruppe an sich allgemein. Also man unterhält sich jetzt auch bei Zigarettenpausen sage ich jetzt mal auch über private Sachen ab und zu mal. Sie meinen jetzt nicht wirklich das Spiel, sondern tatsächlich jetzt die Gruppe? #00:03:44-8#

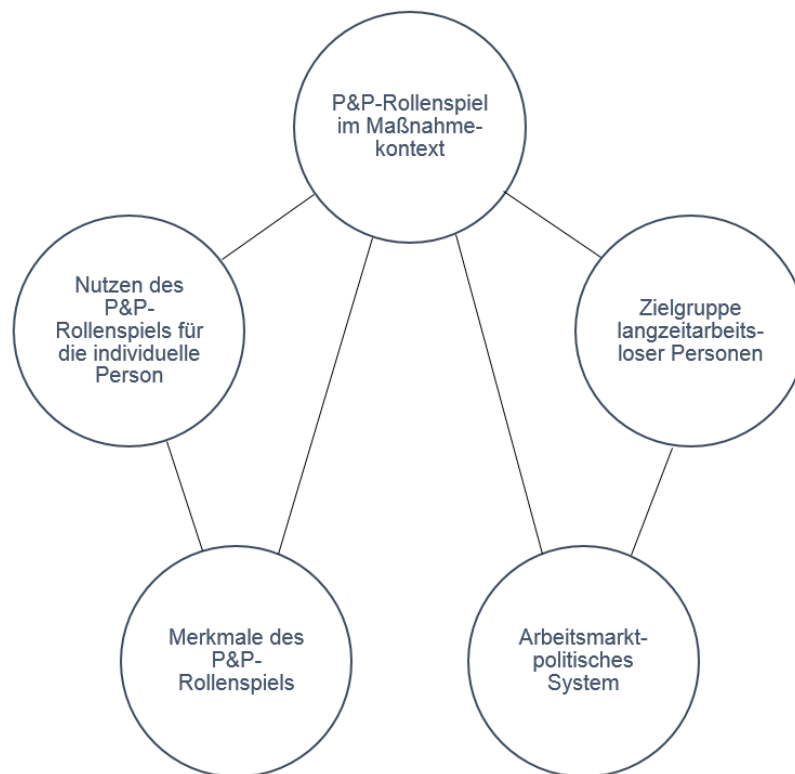
Quelle: Screenshot aus f4analyse.

Abbildung 9: Codierung innerhalb einer Aussage. Zu sehen ist eine Aussage, in der zwei Codiereinheiten vorliegen, die unterschiedlichen Kategorien zugeteilt sind (anhand der farblichen Unterstreichung zu erkennen).

Der Fokus der Analysen wird auf Begründungen und Argumentationslinien basierend auf den Themen der Kategorien, die gleichzeitig codiert werden, also Muster und Themencluster, gelegt. Nicht relevant ist daher in den meisten Fällen das bloße Aufzählen von Themen, was unter anderem auf die Interviewfrage nach Problemlagen und Vermittlungshemmnissen von langzeitarbeitslosen Personen, die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger bereits in der Beratung von langzeitarbeitslosen Personen begegneten, erfolgte.

Darüber hinaus wird in der Analyse berücksichtigt, ob bestimmte Kategorien wiederholt gleichzeitig codiert werden. Dabei wird zusätzlich die übergeordnete Kategorie im Kategoriensystem berücksichtigt, da manche Kategorien sehr feingliedrig codiert sind.

Beispielsweise wird im Kategoriensystem die Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ in weitere Sub-Subkategorien unterteilt. Hier liegen argumentative Zusammenhänge zwischen der Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ und Subkategorien der Hauptkategorie „Nutzen für die individuelle Person“ vor, die durch gleichzeitige Codierungen ihrer Subkategorien deutlich werden und zur Beantwortung der Forschungsfragen relevant sind. Abbildung 10 zeigt eine Übersicht über die Zusammenhänge, die zwischen den Hauptkategorien vorliegen.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 10: Zusammenhänge zwischen den Hauptkategorien. Zu sehen sind die fünf Hauptkategorien sowie vorhandene Zusammenhänge (Linien). Wenn sie nicht miteinander verbunden sind, konnte kein Zusammenhang in der Auswertung festgestellt werden.

Die folgende Tabelle zeigt, welche Zusammenhänge vorliegen und in welchem Unterkapitel diese im Ergebnisteil beschrieben werden. Dies wird davon abhängig gemacht, an welcher Stelle die Darstellung inhaltlich sinnvoller scheint.

Tabelle 7: Übersicht zur Darstellung der Zusammenhänge im Ergebnisteil. Listet die Hauptkategorien nebeneinander auf, zwischen denen inhaltliche Zusammenhänge festgestellt werden. Per Unterstreichung und Pfeil wird dabei angezeigt, in welchem Unterkapitel zur Beschreibung der Hauptkategorien im Ergebnisteil der jeweilige Zusammenhang dargestellt wird. Das Unterkapitel wird außerdem in Klammern angegeben.

<u>Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen (7.2)</u>	←	Arbeitsmarktpolitisches System
<u>Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen (7.2)</u>	←	P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext
<u>Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen (7.2)</u>	←	Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person
<u>Arbeitsmarktpolitisches System (7.3)</u>	←	P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext

- P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext → Merkmale des P&P-Rollenspiels (7.5)
- P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext (7.4) ← Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person
- Merkmale des P&P-Rollenspiels (7.5) ← Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person

Quelle: eigene Darstellung.

7 Ergebnisse

In den folgenden sechs Unterkapiteln werden die Ergebnisse der vorliegenden Studie dargestellt. Das erste Unterkapitel beschäftigt sich mit der Vorstellung der interviewten Expert*innen. Anschließend folgen fünf weitere Unterkapitel, welche die Auswertung der Expert*inneninterviews beinhalten und deren Aufbau an den fünf Hauptkategorien orientiert ist. Ihre Darstellung erfolgt nach einem einheitlichen Schema, welches folgend erläutert wird.

Zunächst wird die Hauptkategorie vorgestellt. Zur Übersicht aller Subkategorien inklusive der Hierarchieebenen werden die vorhandenen Kategorien und ihre Beziehungen zueinander tabellarisch aufgezeigt. Darüber hinaus werden die Verteilungen innerhalb der Expert*inneninterviews, sowie Auffälligkeiten und Besonderheiten verdeutlicht.

Im Anschluss erfolgt innerhalb der kategorienbasierten Auswertung die zusammenfassende Beschreibung aller entwickelten Kategorien. Wenn es für das Verständnis notwendig ist, wird ebenfalls erläutert, wann einzelne Kategorien codiert werden. Zudem werden Zitate der Expert*innen zur Veranschaulichung und Verdeutlichung der Inhalte einbezogen. Des Weiteren werden Besonderheiten in den Codiereinheiten erfasst, beispielsweise wenn sich ein*e Expert*in verhältnismäßig ausführlich oder häufig zu einem Thema äußert. Es kann hier zu inhaltlichen Wiederholungen kommen, wenn eine Codiereinheit mehreren Kategorien zugeteilt worden ist. Allerdings ist der Fokus der Beschreibung innerhalb der jeweiligen Kategorie auf die entsprechende Thematik der Kategorie ausgerichtet.

Zuletzt werden in den weitergehenden Analysen inhaltliche Zusammenhänge aufgezeigt, sowohl innerhalb der Hauptkategorie, als auch zu anderen Hauptkategorien. Dabei werden gleichzeitige Codierungen analysiert und beschrieben. Die gleichzeitig codierten Kategorien werden entweder im Fließtext oder zur Übersichtlichkeit am Ende des Satzes neben der Interviewquelle aufgezeigt, beispielsweise (TN9, Abs. 58 – „Finanzen“). Komplexe Zusammenhänge werden durch Visualisierungen verdeutlicht. Zusätzlich werden, falls vorhanden, sonstige Analysen und Auffälligkeiten einbezogen.

7.1 Expert*innen

Im Folgenden werden die interviewten Expert*innen vorgestellt. Die Angaben basieren zum einen auf den Aussagen der Expert*innen innerhalb der Interviews und zum anderen auf den Inhalten aus den händisch geführten Protokollen, inklusive biografischer Angaben und Interviewnotizen. Tabellarische Angaben zu den Expert*innen, wie beispielsweise die Interviewdauer und Angaben zu Vorerfahrungen mit (Pen-&-Paper-)Rollenspielen, sind im Anhang zu finden (vgl. Anhang C).

Insgesamt werden 20 Expert*inneninterviews ausgewertet. Davon zählen acht zur Expert*innengruppe „Teilnehmende“ (TN). Fünf Expert*innen werden der Gruppe „Jobcenter“ (JC) und sechs der Gruppe „Maßnahmeträger“ (MAT) zugeteilt. Ein Experte wird in der Rolle des „Spilleiters“ (SL) interviewt.

Von den 20 Expert*innen sind 13 männlich und sieben weiblich. Der Altersdurchschnitt liegt bei ca. 45,1 Jahren. Die durchschnittliche Interviewdauer beträgt 36 Minuten mit einer Spanne von 19 Minuten bis eine Stunde und 21 Minuten. Bezogen auf die Teilnehmenden beträgt der Mittelwert 37 Minuten, bei den Expert*innen des Jobcenters 26 Minuten und den Expert*innen des Maßnahmeträgers 44 Minuten. Die Interviewdauer des Interviews mit dem Spielleiter beträgt 25 Minuten. Verhältnismäßig kurz sind die Interviews mit TN7 (00:18:59) und JC5

(00:19:24). Im Gegensatz dazu sind die Interviews von TN9 (01:21:13), MAT5 (01:17:42) und MAT6 (01:10:19) verhältnismäßig lang. Dies spiegelt sich in der Anzahl und dem Umfang von Codiereinheiten der jeweiligen Interviews innerhalb der Auswertung wider.

Expert*innen Teilnehmende

Insgesamt werden Interviews von sieben männlichen und einer weiblichen teilnehmenden Person im Alter von 24 bis 64 Jahren eingeschlossen. Der Mittelwert ihres Alters liegt bei 37,6 Jahren. Vier der Teilnehmenden sammelten bereits vor dem Förderzentrum Vorerfahrungen mit Fantasy-Rollenspielen, davon zwei mit Pen-&Paper-Rollenspielen und zwei mit Video- bzw. Online-Rollenspielen. Von sechs der acht teilnehmenden Personen kann anhand der Dokumentationen im Förderzentrum die Häufigkeit der Teilnahme am Pen-&Paper-Rollenspiel im Rahmen des Förderzentrums festgestellt werden. Sie nehmen durchschnittlich acht Mal vor dem Interview am Pen-&Paper-Rollenspiel teil (Spanne 4 bis 12 Mal). Da die anderen beiden Teilnehmenden das Angebot bereits seit über zwei Jahren wahrnehmen, kann die genaue Anzahl nicht mehr nachvollzogen werden. Diese beiden Teilnehmenden befinden sich zum Zeitpunkt des Interviews nicht mehr im Förderzentrum, sondern in anderen Projekten (andere Maßnahme, Beschäftigungsprojekt) des Maßnahmeträgers, hatten aber mit dem Pen-&Paper-Rollenspiel im Rahmen des Förderzentrums begonnen und die Teilnahme seit Beendigung der Maßnahme fortgesetzt. Durchschnittlich nehmen die anderen Teilnehmenden zum Zeitpunkt der Interviews seit fünf Monaten am Förderzentrum teil (Spanne 2 bis 8 Monate).

Alle Teilnehmenden haben einen Schulabschluss, davon einer einen Hauptschulabschluss, zwei die mittlere Reife, zwei Fachhochschulreife und drei Abitur. Im Anschluss an ihren Schulabschluss absolvierten zwei Teilnehmende eine Ausbildung. Eine Person holte nach mehrjährigen Nebentätigkeiten eine außerbetriebliche Ausbildung nach. Insgesamt haben folglich drei der acht Teilnehmenden eine abgeschlossene Berufsausbildung. Allerdings war lediglich ein Teilnehmender anschließend kurzzeitig im Ausbildungsberuf tätig, die anderen übten anschließend keine entsprechende Tätigkeit aus. Vier Personen begannen nach ihrer Schulbildung entweder mit einer Ausbildung oder einem Studium, brachen dies allerdings ab (drei Mal aufgrund ihrer psychischen Gesundheit, einmal ohne bekannten Grund). Eine Person begann weder Ausbildung noch Studium. Insgesamt verfügen drei der Personen über keine und fünf über wenig Berufserfahrung, beispielsweise im Rahmen von kurzzeitigen (Helfer-)Tätigkeiten oder Nebenjobs. Alle interviewten teilnehmenden Personen sind per Definition „langzeitarbeitslos“, wobei ihre aktuelle Arbeitsuchendmeldung seit durchschnittlich 7,3 Jahren vorliegt (Spanne 1 bis 23 Jahre).

Durch die Dokumentation und Begleitung im Förderzentrum kann der Verbleib nach der Maßnahmeteilnahme an dieser Stelle ergänzt werden. Ein Teilnehmer kann keine Stelle finden und bleibt nach Maßnahmeende arbeitssuchend. Eine Teilnehmerin wechselt aufgrund ihrer gesundheitlichen Situation in den Bezug von Grundsicherung nach dem SGB XII, sowie ein Teilnehmer aufgrund seines Alters. Zwei Teilnehmende üben eine geförderte Beschäftigung beim Maßnahmeträger aus (Förderung nach § 16i SGB II). Ein weiterer Teilnehmer wird zunächst halbjährig in einer geförderten Beschäftigung tätig, um die Zeit bis zum Beginn seines Studiums zu überbrücken. Ein Teilnehmer beginnt eine Ausbildung, sowie der letzte Teilnehmer eine Umschulung im Berufsförderungswerk.

Expert*innen des Jobcenters

Von den fünf interviewten Jobcentermitarbeiter*innen sind vier weiblich und einer männlich. Die Altersspanne reicht von 46 bis 65 Jahren. Das Durchschnittsalter liegt bei 51,8 Jahren. Drei der fünf Personen verfügen über Vorerfahrungen mit Fantasy-Rollenspielen, zwei einmalig durch die Hospitation beim Pen-&-Paper-Rollenspiel im Förderzentrum. Eine Person sammelte im privaten Kontext Vorerfahrungen mit Videospiele und Krimidinnern.

Alle interviewten Expert*innen sind Quereinsteiger beim Jobcenter mit unterschiedlichen Erstausbildungen, beispielsweise als Jurist, Diplom-Geografin oder Mathematikerin. Teilweise schulten sie sich über Fortbildungen des Jobcenters oder Weiterbildungen wie systemische Beratung im pädagogischen Bereich weiter. Insgesamt sind sie durchschnittlich seit zehn Jahren beim Jobcenter beschäftigt (Spanne 2 bis 14 Jahre). Vier der Expert*innen sind derzeit als Integrationsfachkräfte für verschiedene Personengruppen beschäftigt, wie über 25-jährige Personen, über 50-jährige Personen und Alleinerziehende. Eine Person ist in der Maßnahmekoordination tätig und war zuvor unter anderem als Maßnahmebetreuung des Förderzentrums und Integrationsfachkraft eingesetzt. Eine der Integrationsfachkräfte ist zum Zeitpunkt des Interviews die aktuelle Maßnahmebetreuung des Förderzentrums. Drei der Expert*innen waren vor ihrer Tätigkeit beim Jobcenter bereits bei Maßnahmeträgern tätig, beispielsweise als Projektbetreuung oder Trägerleitung.

Expert*innen des Maßnahmeträgers

Vier der interviewten Expert*innen vom Maßnahmeträger sind männlich und zwei weiblich. Ihr Altersdurchschnitt liegt bei 46,2 Jahren mit einer Altersspanne von 29 bis 54 Jahren. Von ihnen verfügen drei über Vorerfahrungen mit Fantasy-Rollenspielen, eine Person mit Videospiele und zwei Personen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen im privaten Kontext, wobei eine der Personen damit aufgrund des Angebots im Förderzentrum begann. Eine der beiden Expertinnen verfügt zudem über Erfahrungen mit dem Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Rahmen des Förderzentrums, da sie hier mehrmals die Vertretung der Autorin der vorliegenden Studie übernahm.

Drei der Expert*innen wurden im Rahmen des Förderzentrums als Sozialcoach für das Projekt eingestellt und sind daher zum Zeitpunkt des Interviews seit ca. drei Jahren beim Maßnahmeträger tätig. Die anderen drei Personen sind bereits langjährige Mitarbeitende (8, 18 und 19 Jahre) und als Projektleitung/Sozialcoach, Bereichsleitung und Sozialcoach/Jobcoach eingesetzt. Sie verfügen über verschiedene Projekterfahrungen beim Maßnahmeträger in den Bereichen Langzeitarbeitslose und Geflüchtete. Fünf der Expert*innen haben einen Studienabschluss mit (sozial-)pädagogischem Schwerpunkt (z.B. Bereich Erwachsenenbildung, Pädagogik oder Soziale Arbeit) und ein Experte im Bereich Germanistik. Zwei der sechs interviewten Personen arbeiteten zudem vor ihrer derzeitigen Tätigkeit bereits mit der Zielgruppe zusammen, beispielsweise als Jobcoach Bereich Arbeitslosengeld I oder in der Beschäftigungsförderung. Die anderen Expert*innen waren zuvor in anderen pädagogischen Kontexten beschäftigt, wie im betreuten Wohnen.

Experte Spielleiter

Der interviewte Spielleiter ist 64 Jahre alt und männlich. Er war vierzig Jahre in seiner vorherigen Beschäftigung tätig, teilweise als Ausbilder. Da er nach einem Aufhebungsvertrag

langzeitarbeitslos wurde und in den Arbeitslosengeld II-Bezug wechselte, war er kurzzeitig Teilnehmer des Förderzentrums. Jedoch wurde er im Rahmen einer geförderten Beschäftigung beim Maßnahmeträger im administrativen Bereich eingestellt und ist zum Zeitpunkt des Interviews mittlerweile im Ruhestand. Er verfügt über eine zwanzigjährige Erfahrung als Spielleiter von Pen-&-Paper-Rollenspielen im privaten Kontext. Bereits während seiner Teilnahme am Förderzentrum begann er als Spielleiter des Pen-&-Paper-Rollenspiels, was er weiterhin während seiner Tätigkeit und auch nach Renteneintritt ehrenamtlich fortsetzte.

7.2 Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“

Die erste Hauptkategorie lautet „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“. In dieser Kategorie werden Aussagen bzw. Codiereinheiten gesammelt, welche die Zielgruppe beschreiben und inhaltlich unabhängig vom Thema Pen-&-Paper-Rollenspiel stehen. Die Inhalte der Hauptkategorie ermöglichen demnach einen Einblick, wie die Expert*innen die Zielgruppe einschätzen und welches Bild sie von ihr haben.

7.2.1 Struktur und Verteilung

Die Hauptkategorie ist in vier Subkategorien aufgeteilt, und zwar in „Heterogenität“, „Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit“, „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“ und „Problemlagen/Vermittlungshemmnisse“, wobei letztere noch weiter ausdifferenziert ist. Sie nimmt einen verhältnismäßig großen Anteil im Kategoriensystem ein, da sie im Vergleich zu den anderen Kategorien die meisten Subkategorien umfasst. Diese Ausdifferenzierung erfolgt, um eine Übersicht der genannten Problemlagen und Vermittlungshemmnisse bereits anhand des Kategoriensystems zu erhalten und inhaltliche Zusammenhänge im Auswertungsprogramm deutlicher zu erkennen. In Tabelle 8 ist sowohl eine Übersicht über das Kategoriensystem innerhalb der Hauptkategorie, als auch die Verteilung der Expert*innenaussagen insgesamt und pro Expert*innengruppe zu erkennen, die anschließend erläutert wird.

Tabelle 8: Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerrückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter]

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen	Insg. /20	TN /8	JC /5	MAT /6	SL /1
Heterogenität	7		3	4	
Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit	6		1	5	
(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit	8	2	1	5	
Problemlagen/Vermittlungshemmnisse					
Alter	1			1	
Sprache/Migrationshintergrund	3		1	2	
Bildung, Qualifikation	6		2	4	
Wohnsituation	3		1	2	
Finanzen	6	2	2	2	
Gesundheit					

allgemein	4		4		
physische Gesundheit	3			3	
psychische Gesundheit	7		3	4	
Sucht	5		2	3	
familiäre Situation	6		2	4	
Soziales Umfeld	6	1	2	3	
Verwahrlosung	2			2	
"soziale" Problemlagen/VH					
Einsamkeit/Zurückgezogenheit	12	4	3	5	
sich "eingerichtet" haben	2			2	
Perspektivlosigkeit/Ohnmacht	5	2		3	
Soziale Kompetenzen					
Sozialverhalten	7		4	3	
Kommunikation, Umgangsformen	3		1	2	
Persönliche Kompetenzen					
Schlüsselqualifikationen	1			1	
Reflexionsfähigkeit	1			1	
Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl	4		2	2	
Motivation	5		1	4	

Quelle: eigene Darstellung.

Hinsichtlich der Expert*innenverteilung fällt auf, dass primär Aussagen von den Expert*innen des Jobcenters und des Maßnahmeträgers vorliegen. Es werden kaum Aussagen der Teilnehmenden und keine des Spielleiters codiert. Dies war aufgrund der Interviewleitfäden zu erwarten, da in den Interviewleitfäden für Jobcenter und Maßnahmeträger konkrete Fragen zur Zielgruppe, beispielsweise zu ihren Erfahrungen in der Zusammenarbeit und hinsichtlich wiederkehrender Problemlagen und Vermittlungshemmnisse, vorliegen. Allerdings werden diese Fragen gezielt offen gestellt, um die Interviewpartner*innen möglichst wenig zu lenken. Demnach war die konkrete Struktur des Kategoriensystems an dieser Stelle aufgrund der Interviewleitfäden nicht absehbar. In den Interviewleitfäden der Teilnehmenden und des Spielleiters liegen keine entsprechenden Interviewfragen vor. Die Teilnehmenden gehen folglich ohne direkte Steuerung im Interview über gezielte Fragen auf diesbezügliche Aspekte ein.

Von den Expert*innen des Maßnahmeträgers werden Aussagen zu allen Kategorien, abgesehen von „Gesundheit allgemein“ erfasst. Von den meisten Expert*innen des Maßnahmeträgers liegen Aussagen zu den Kategorien „Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit“ und „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“ vor (je 5 Expert*innen). Von jeweils lediglich einem*einer Expert*in wird eine Aussage getroffen, die den Kategorien „Alter“, „Schlüsselqualifikationen“ und „Reflexionsfähigkeit“ zugeteilt werden kann. Auffällig ist außerdem, dass die Expert*innen vom Maßnahmeträger einige konkrete Problemlagen und Vermittlungshemmnisse nennen, die Expert*innen des Jobcenters in ihren Ausführungen nicht erwähnen. Dazu zählen unter anderem „sich eingerichtet haben“ und „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“.

Im Vergleich dazu liegen die meisten Aussagen von je vier Expert*innen des Jobcenters zu „Gesundheit allgemein“ und zum „Sozialverhalten“ der Zielgruppe vor. Am Rande werden „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“, „Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit“ und einzelne Problemlagen und Vermittlungshemmnisse wie „Wohnsituation“ und „Motivation“ genannt (jeweils ein*e Expert*in).

Des Weiteren können Aussagen von Teilnehmenden den Subkategorien „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“ und den Problemlagen und Vermittlungshemmnissen „Finanzen“, „Soziales Umfeld“, „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“ sowie „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“ zugeteilt werden.

7.2.2 Kategorienbasierte Auswertung

Die erste Subkategorie innerhalb der Hauptkategorie lautet **„Heterogenität“**. Insgesamt beschreiben sieben der elf Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger die Heterogenität der Zielgruppe. Mit 16 Codiereinheiten wird sie am zweithäufigsten codiert. Inhaltlich betonen drei Expert*innen, dass nicht von „der“ Zielgruppe oder „dem“ Langzeitarbeitslosen gesprochen werden könne (MAT4, Abs. 6 und Abs. 10; MAT1, Abs. 2; JC4, Abs. 4). Die Heterogenität der Zielgruppe begründen fünf Expert*innen darin, was die langzeitarbeitslosen Personen in die Beratung mitbringen, beispielsweise hinsichtlich ihrer biografischen Hintergründe, Bedürfnisse (JC1, Abs. 6) und Problemlagen (JC5, Abs. 2-4), aber auch im Hinblick auf die perspektivische Wiedereingliederung. So nennt exemplarisch Expertin MAT1:

„Ja meine Erfahrung ist, dass das eine EXTREM heterogene Gruppe ist. (...) Angefangen vom (...) intellektuellen Niveau, von der Reflexionsfähigkeit, vom (...) Ausbildungs- also Schulniveau, Ausbildungsniveau. Die Fähigkeit der Kommunikation und Reflexion ist sehr unterschiedlich und auch die sozial-emotionale Kompetenz ist sehr unterschiedlich“ (MAT1, Abs. 2).

Die Expert*innen MAT2 und MAT4 thematisieren Unterschiede hinsichtlich der beruflichen Perspektiven der Personen. MAT2 geht darauf ein, manche langzeitarbeitslosen Personen hätten keine Vorstellungen von ihren beruflichen Perspektiven und allgemein lägen Unterschiede hinsichtlich des Unterstützungsbedarfs bei der Wiedereingliederung vor (MAT2, Abs. 4). MAT4 betont Unterschiede hinsichtlich der Eingliederungschancen:

„Also, es gibt Kunden, da sehe ich in Bezug auf unsere eigentliche Aufgabe, nämlich die Leute in Arbeit zu BRINGEN, erschreckend WENIG Potential. Es gibt allerdings auch Kunden, wo ich sage, da fehlt im Grunde genommen nur sehr wenig und die sind im Grunde genommen schon fertig um im besten Fall eine Stelle auf dem ersten Arbeitsmarkt aufzunehmen. Also ich finde diese Bandbreite ist letzten Endes ja auch die Herausforderung.“ (MAT4, Abs. 2).

Im Vergleich dazu begründen die Expert*innen JC4 und MAT5 die Heterogenität der Zielgruppe bereits in der Definition von „Langzeitarbeitslosigkeit“. Dahingehend beschreibt Expertin JC4, dass sie in der Beratung sowohl Personen begegne, die erst seit kurzer Zeit, sowie seit vielen Jahren „langzeitarbeitslos“ seien und bereits hier große Unterschiede vorlägen (JC4, Abs. 6). Bereits über „die“ Langzeitarbeitslosen zu sprechen oder zu berichten, wie es teilweise in den Medien gängig sei, werde der Zielgruppe laut MAT5 nicht gerecht. Dies begründet er mit der Heterogenität der Personen, die per Definition „langzeitarbeitslos“ sind und nennt dabei Unterschiede hinsichtlich ihrer Vorgeschichten, Hintergründe und Rahmenbedingungen (MAT5, Abs. 2 und Abs. 10). MAT5 geht im Vergleich zu den anderen Expert*innen verhältnismäßig ausführlich auf die Heterogenität der Zielgruppe ein (sechs Codiereinheiten).

Sechs der Expert*innen gehen zudem auf den Aspekt „**Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit**“ ein. In der Kategorie werden sämtliche Aussagen erfasst, in denen die Veränderung der Zielgruppe und die Entstehung von Sockelarbeitslosigkeit thematisiert werden, da diese zusammenhängend erläutert werden. Diesbezüglich erwähnen fünf Expert*innen, dass Personen, mit denen sie zusammenarbeiten, im Vergleich zu früher „*schwächer*“ (MAT6, Abs. 4) geworden seien. Beispielsweise berichtet MAT1, langzeitarbeitslose Personen wiesen heute vielfältigere Problemlagen als vor einigen Jahren vor (MAT1, Abs. 2) und MAT4 führt aus, dass sie früher häufiger abgeschlossene Berufsausbildungen gehabt hätten (MAT4, Abs. 30). Der Experte MAT6 geht auf den Unterstützungsbedarf der Personen ein, der früher geringer gewesen sei (MAT6, Abs. 6). Allgemein thematisiert er verhältnismäßig ausführlich die Veränderung der Zielgruppe und Sockelarbeitslosigkeit (vier Codiereinheiten). Außerdem berichtet die Expertin JC2 von ihren anfänglichen Berufserfahrungen beim Jobcenter:

„Als ich 2006 angefangen habe, da hatten wir SEHR viele Kunden, die wir recht unproblematisch vermitteln konnten. Und der Bestand den es JETZT an Langzeitarbeitslosen gibt, ja das ist schon ein sehr BESTÄNDIGER Bestand. Selbst wenn zwischendurch Vermittlungen erzielt werden, dann sind das aber Kunden, die häufig auch schnell wiederkommen.“ (JC2, Abs. 14).

Diese Entwicklung begründet sie in neuen arbeitsmarktpolitischen Instrumenten und strukturellen Veränderungen des Jobcenters, wodurch viele langzeitarbeitslose Personen übriggeblieben seien, bei denen vielfältige Problemlagen beständen (JC2, Abs. 16). Ähnlich erläutert MAT5, das Jobcenter werde vermehrt mit „*schwer vermittelbaren*“ Personen konfrontiert (MAT5, Abs. 6). Drei Experten benennen überdies die Entwicklung der Sockelarbeitslosigkeit und stellen in Frage, ob ein Teil der Zielgruppe überhaupt jemals in Arbeit eingegliedert werden kann, was insbesondere in multiplen Problemlagen begründet wird (MAT3, Abs. 6; MAT5, Abs. 10; MAT6, Abs. 18). Dahingehend beschreibt Experte MAT5:

„Also, die Leute sind teilweise so weit weg vom Arbeitsmarkt, dass da mehrere Zwischenschritte gelöst werden MÜSSEN, die vielleicht auch noch Jahre brauchen. Oder generell in Frage zu stellen sind, ob die überhaupt lösbar sind, bis zum individuellen Renteneintritt, egal wie alt die Leute jetzt gerade sind.“ (MAT5, Abs. 10).

Insgesamt acht Expert*innen erläutern die „**(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit**“ langzeitarbeitsloser Personen. Dabei gehen sie sowohl auf die Wahrnehmung der einzelnen Person, als auch den Blick von außen auf die Zielgruppe ein. Auffällig ist, dass zwei Teilnehmende hierzu ebenfalls eine Aussage treffen.

Experte MAT3 geht darauf ein, langzeitarbeitslose Personen zögen sich immer mehr zurück, je länger sie im Leistungsbezug ständen und in Ausgrenzung aufgrund des „*Makel Hartz vier*“ leben würden (MAT3, Abs. 16). Ähnliches berichtet der Experte TN9, der dies mit Geldnot und den damit einhergehenden verringerten Möglichkeiten der Teilhabe an gesellschaftlichen Aktivitäten mit nicht-leistungsbeziehenden bzw. nicht-arbeitslosen Personen begründet (TN9, Abs. 58). Er stellt fest:

„Hartz 4 macht einsam.“ (TN9, Abs. 58).

Außerdem thematisieren TN3 und MAT6, langzeitarbeitslose Personen würden sich „*am unteren Ende der Gesellschaft*“ und nicht zugehörig (TN3, Abs. 76), bzw. weniger wert fühlen und hätten teils ein gestörtes Verhältnis zu sich und zu ihrer Rolle in der Gesellschaft (MAT6,

Abs. 10). Für MAT2 und TN9 lägen bei der Zielgruppe bereits aufgrund ihrer Arbeitslosigkeit bzw. des Leistungsbezugs Verunsicherungen im Kontakt zu anderen vor:

„Viele sind natürlich auch verunsichert. Also es ist (...) / dadurch, dass es irgendwie / also die erste Frage die man oft stellt, wenn man neue Leute kennen lernt, ist ‚Ja was machst du denn beruflich?‘. Das ist natürlich für Leute, die keinen Beruf haben oder lange keinen ausgeübt haben, immer eine sehr unangenehme Frage“ (MAT2, Abs. 8);

„Dann, wenn man gefragt wird, ‚Ja wie verdienst du dein Geld?‘ - ‚Ja ich bin momentan Hartz 4‘ – ‚Oh.‘ (...) Es macht halt sehr einsam.“ (TN9, Abs. 58).

Des Weiteren erläutern JC4 und MAT5, es lägen Vorurteile gegenüber langzeitarbeitslosen Personen vor. MAT5 beschreibt, dass von einem kleinen Personenkreis, der tatsächlich kein Interesse an der (Wieder-)Eingliederung habe, auf die gesamte Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen geschlossen werde. Schwierig sei es dann bei der Stellensuche, da Arbeitgeber*innen solche Vorurteile gegenüber Personen, die länger arbeitslos sind, aufrechterhalten würden. Darüber hinaus würden manche Arbeitgeber*innen sogar eine geförderte Beschäftigung, bei der das Jobcenter einen Großteil des Gehalts der zuvor langzeitarbeitslosen Person übernehme, ablehnen (MAT5, Abs. 2 und 10). So habe er bereits folgende Rückmeldung in der Zusammenarbeit mit Zeitarbeitsfirmen erhalten:

„Wenn jemand länger als zwei Jahre oder drei Jahre nicht gearbeitet hat, nicht nur in dem spezifischen Beruf, sondern generell, den brauchen Sie uns gar nicht zu schicken, weil dem geben wir sowieso keine Chance, weil der HAT ja zu arbeiten verlernt, oder generell überhaupt im Alltag verlernt, überhaupt halt regelmäßig zu kommen und diese SCHLÜSSELQUALIFIKATIONEN zu erfüllen““ (MAT5, Abs. 10).

Auch die Expertin JC4 berichtet von entsprechenden Praxiserfahrungen:

„Ich habe die Leute drei Jahre INTENSIVST beraten, ich habe suchterkrankte Menschen, die waren in Beratung, in Betreuung, in der Klinik. Die WAREN bereit, die WAREN motiviert, die (...) ja? Und die haben nach anderthalb Jahren gemerkt, aber der Arbeitsmarkt ist nicht bereit“ (JC4, Abs. 50).

Außerdem nennen die Expert*innen verschiedene **„Problemlagen und Vermittlungshemmnisse“**, die sie in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe beobachten würden und die gezielt in den Interviews erfragt werden. Im Kategoriensystem wird zwischen „harten“ und „weichen“ bzw. „sozialen“ Problemlagen und Vermittlungshemmnissen unterschieden, indem die Subkategorie „soziale‘ Problemlagen/VH“ eingefügt wird, die noch weiter ausdifferenziert ist. Hier liegen Aussagen von Expert*innen des Jobcenters und Maßnahmeträgers zu möglichen Problemlagen oder Vermittlungshemmnissen vor, die nicht direkt anhand der Biografie erkennbar (z.B. Qualifikationsniveau) oder messbar bzw. diagnostizierbar (z.B. Erkrankungen) sind und in der Person liegen, wie Einsamkeit und Zurückgezogenheit oder ein geringes Selbstwertgefühl (vgl. Kapitel 2.3). Abbildung 11 zeigt eine Gegenüberstellung der „harten“ und „weichen“ Problemlagen bzw. Vermittlungshemmnisse, die aufgrund der Expert*innenaussagen im Kategoriensystem aufgenommen werden.

"harte" Problemlagen/ Vermittlungshemmnisse	"weiche"/in der Person liegende Problemlagen/Vermittlungshemmnisse
<ul style="list-style-type: none"> •Alter •Sprache/Migrationshintergrund •Bildung, Qualifikation •Wohnsituation •Finanzen •Gesundheit <ul style="list-style-type: none"> •allgemein •physische Gesundheit •psychische Gesundheit •Sucht •familiäre Situation •Soziales Umfeld •Verwahrlosung 	<ul style="list-style-type: none"> •Einsamkeit/Zurückgezogenheit •sich "eingerichtet" haben •Perspektivlosigkeit/Ohnmacht •Soziale Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> •Sozialverhalten •Kommunikation, Umgangsformen •Persönliche Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> •Schlüsselqualifikationen •Reflexionsfähigkeit •Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl •Motivation

Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 11: Übersicht „harte“/„weiche“ Problemlagen/Vermittlungshemmnisse. Übersicht der codierten Problemlagen und Vermittlungshemmnisse, aufgeteilt in „harte“ und „weiche“ Problemlagen/VH.

Zwei Aussagen werden der Oberkategorie „Problemlagen/Vermittlungshemmnisse“ zugeteilt, da sie sich auf keine konkreten Problemlagen beziehen. Sowohl MAT3 als auch MAT4 beschreiben Teufelskreise hinsichtlich der Wechselwirkung von Problemlagen und Vermittlungshemmnissen. So würden laut MAT4 gewisse Ereignisse Kettenreaktionen auslösen, die weitere Problemlagen und Schwierigkeiten zur Folge hätten (MAT4, Abs. 6). MAT3 spricht von „*Schicksalsschlägen*“ mit massiven Folgen und nennt ein Beispiel:

„Ich hatte neulich einen da, der sagte, aufgrund der Wechselschichten ist die Ehe kaputt gegangen, Kinder weg, Absturz, Alkohol, Drogen, Obdachlosigkeit, also das komplette Programm von A bis Z“ (MAT3, Abs.10).

Des Weiteren werden konkrete Aussagen zu einzelnen Problemlagen und Vermittlungshemmnissen getroffen, bzw. diese aufgezählt.

Ein potentielles Vermittlungshemmnis stelle laut MAT5 das „**Alter**“ der langzeitarbeitslosen Personen dar (MAT5, Abs. 6).

Zudem wird „**Sprache/Migrationshintergrund**“ von drei Expert*innen als Vermittlungshemmnis genannt (JC3, Abs. 4 und 10; MAT1, Abs. 2 und 4; MAT5, Abs. 6). Insbesondere Sprachbarrieren könnten eine Zusammenarbeit und Inhaltsvermittlung im Rahmen der Maßnahme erschweren (JC3, Abs. 10; MAT1, Abs. 2).

Eine weitere Kategorie ist die „**Bildung, Qualifikation**“. Zum einen werden fehlende bzw. schlechte Schulabschlüsse und fehlende Berufsabschlüsse benannt (JC3, Abs. 4; MAT1, Abs. 4; MAT2, Abs. 6; MAT5, Abs. 8), die aber für den Markt benötigt würden (JC5, Abs. 6). Zum anderen lägen gebrochene Erwerbsbiografien aufgrund weniger oder lange zurückliegender Berufserfahrungen vor (MAT1, Abs. 4; MAT2, Abs. 6) Hierzu erläutert MAT3:

„Ich glaube, ein großes Hindernis ist einfach mangelnde Bildung, wo sie aus verschiedensten Gründen, aufgrund von Verhaltensgründen, aufgrund von psychischen Gründen, aufgrund von gesundheitlichen Gründen nicht die Chance

hatten einen vernünftigen Bildungsabschluss zu machen. Wir haben hier FAST keine abgeschlossenen Hauptschulabschlüsse, 9. Klasse Abgangszeugnis, Förderschulen, sonstiges. Fast keine abgeschlossenen Berufsausbildungen, nein eigentlich im Moment KEINE abgeschlossene Berufsausbildung. Das heißt, es hat nie gepasst, sich irgendwie im Arbeitsmarkt zu integrieren.“ (MAT3, Abs. 10).

Ferner wird die „**Wohnsituation**“ von drei Expert*innen als mögliche Problemlage bzw. mögliches Vermittlungshemmnis genannt (JC3, Abs. 4; MAT2, Abs. 6; MAT5, Abs. 6). Beispiele dafür sind vorliegende Wohnungslosigkeit oder unzumutbare Wohnsituationen (z.B. zu kleine Wohnung) (MAT5, Abs. 6). Für JC3 liege bei Wohnungslosigkeit besonderer Handlungsbedarf vor:

„Wohnungslosigkeit haben wir auch doch etliche, wo natürlich erst mal im Vordergrund steht, diese Dinge in Ordnung zu bringen, damit an den nächsten Schritt gedacht werden kann.“ (JC3, Abs. 4).

Einen der Aspekte, der im Vergleich zu anderen ebenfalls von Teilnehmenden genannt wird, stellt „**Finanzen**“ dar. Hierbei nennen drei Expert*innen Schulden als eine Problematik (JC3, Abs. 4; MAT5, Abs. 8; JC2, Abs. 6). MAT5 spricht diesbezüglich von dem „*Kernsozialproblem Schulden*“ (MAT5, Abs. 8) und JC2 differenziert je nach Alter einer Person:

„Ja natürlich gerade bei den ÄLTEREN Kunden, die (...) ja, die finanziell angespannte Situation. Gerade wer lange Zeit im Berufsleben gestanden hat und auch einen gewissen Standard gewohnt ist, der muss sich natürlich DANN, wenn er in Hartz Vier rutscht, EXTREM umstellen. Und das gelingt dem einen besser, dem anderen weniger gut. Und da, also die finanziell angespannte Lage, Schuldenproblematiken, das ist etwas, was einem durchaus sehr häufig begegnet. Bei den jüngeren Menschen vielleicht mehr, dass sie nie gelernt haben wirklich mit Geld umzugehen und bei den älteren dann eben die Umstellung von, ja, einem gewissen Standard dann eben auf diese Grundsicherung.“ (JC2, Abs. 4).

Auch TN1 nennt den Umgang mit Geld als mögliche Problemlage der Zielgruppe, wobei er seine Aussage nicht auf sich selbst bezieht (TN1, Abs. 80). Im Vergleich dazu beschreibt TN9, dass aufgrund der finanziellen Situation nur wenige Aktivitäten mit anderen unternommen werden könnten und stellt dies in Bezug zur „*Einsamkeit durch Hartz 4*“, die bereits in der Kategorie „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“ genannt wurde (TN9, Abs. 58).

Am häufigsten werden innerhalb der Subkategorie „Problemlagen/Vermittlungshemmnisse“ gesundheitliche Problemlagen („**Gesundheit**“) genannt (insgesamt 23 Codiereinheiten). Die Subkategorie wird aufgrund der vielfältigen Aussagen in vier Sub-Subkategorien aufgeteilt: „allgemein“, „physische Gesundheit“, „psychische Gesundheit“ und „Sucht“.

Innerhalb der Kategorie „**allgemein**“ werden alle Aussagen von Expert*innen codiert, die sich auf die Gesundheit der langzeitarbeitslosen Personen beziehen und dabei nicht eindeutig einer der anderen Kategorien zugeteilt werden können. Es wird allgemein beschrieben, dass gesundheitliche Einschränkungen vorlägen (JC1, Abs. 50; JC2, Abs. 4; JC3, Abs. 4; JC5, Abs. 6). Für JC5 handele es sich im Bereich der Gesundheit um die größten Vermittlungshemmnisse (JC5, Abs. 6).

In weiteren Erläuterungen gehen die Expert*innen auf spezielle gesundheitliche Problemlagen ein, so auch auf die „**physische Gesundheit**“. Es werden orthopädische und internistische

Problemlagen (MAT1, Abs. 4), Bewegungseinschränkungen, beispielsweise basierend auf Adipositas (MAT5, Abs. 8), sowie andere körperlichen Einschränkungen, die auf psychischer Belastung (JC1, Abs. 2) oder einem schlechten Umgang mit sich selbst beruhen würden (MAT6, Abs. 4), aufgezählt. MAT5 betont, aufgrund körperlicher Einschränkungen sei es teilweise schwierig, eine passende Stelle zu finden:

„AUFFÄLLIG ist, dass sehr verbreitet schon gesundheitliche Einschränkungen sind, die es dann auch schon schwerer machen eine passende Stelle, teilweise auch einfachste oder nur mit geringen Arbeitszeiten stundenmäßig, zu finden, also wirklich eine Anknüpfung an den Arbeitsmarkt wieder zu finden.“ (MAT5, Abs. 6).

Dabei sei außerdem fraglich, ob die gesundheitlichen Einschränkungen Folge oder Ursache der Arbeitslosigkeit darstellen (MAT5, Abs. 6).

Häufiger als die physische Gesundheit wird jedoch die **„psychische Gesundheit“** von Expert*innen als mögliche Problemlage bzw. mögliches Vermittlungshemmnis beschrieben. So nennt JC2 psychische Belastungen wie Depressionen als eine mögliche Folge von Arbeitslosigkeit (JC2, Abs. 2). Darüber hinaus berichten sieben Expert*innen, dass ihnen in Beratungssituationen immer wieder Personen mit psychischen Belastungen oder Erkrankungen begegnen würden, wie Traumatisierungen (JC1, Abs. 8), Sozialphobien (JC5, Abs. 8) oder anderen psychischen Auffälligkeiten von Frustrationen (MAT6, Abs. 4) über Psychosen (MAT3, Abs. 16). MAT1 und MAT5 gehen auf die erschwerte Zusammenarbeit beim Vorliegen von psychischen Erkrankungen ein. Dahingehend berichtet MAT1, dass nach ihrer Erfahrung teilweise Personen mit psychischen Belastungen oder Erkrankungen vom Jobcenter dem Förderzentrum zugewiesen würden, die eigentlich eine ganz andere Unterstützung bräuchten, die über die Arbeit beim Maßnahmeträger hinausgehe (MAT1, Abs. 2). Im Vergleich dazu beschreibt MAT5, in die Maßnahme kämen immer wieder Personen mit psychischen Schwierigkeiten, mit oder ohne Diagnose, mit denen aufgrund dieser die Zusammenarbeit oder der Umgang in der Gruppe erschwert sei (MAT5, Abs. 10).

Einen weiteren Aspekt stellt **„Sucht“** dar, auf den vier Expert*innen eingehen. Sie thematisieren, dass sie immer wieder mit Menschen zusammenarbeiten würden, die Alkohol- oder andere Drogenprobleme hätten (JC3, Abs. 4; MAT1, Abs. 6; MAT5, Abs. 8; MAT6, Abs. 8). Dies stelle eine besondere Schwierigkeit dar:

„Es sind sehr häufig Probleme mit Drogen, Alkohol. Da ist es natürlich besonders schwierig, weil davon los zu kommen schaffen die wenigsten und das hemmt natürlich im Endeffekt ALLES. (...) Und da ist es auch so, dass wir sie eigentlich ewig betreuen müssen.“ (JC3, Abs. 4).

Eine weitere Subkategorie lautet **„familiäre Situation“**, wobei drei Expert*innen diese lediglich aufzählen (MAT1, Abs. 6; MAT2, Abs. 6; MAT3, Abs. 10). Im Vergleich dazu nennen JC5 und MAT5 konkrete Beispiele. JC5 sieht die Pflege Angehöriger oder Kinderbetreuung als potentielle Problemlage (JC5, Abs. 6). Auch MAT5 nennt die Erziehungsverantwortung bei Alleinerziehenden, sowie das Beispiel einer kürzlich geschiedenen Frau, die nun nach mehrjähriger Sorgearbeit einen erschwerten beruflichen Einstieg habe (MAT5, Abs. 6). Ferner thematisieren JC3 und MAT3, dass der Leistungsbezug teilweise über die Familie bzw. Eltern tradiert werde (JC3, Abs. 10; MAT3, Abs. 10).

Des Weiteren könne das **„soziale Umfeld“** ein Vermittlungshemmnis bzw. eine Problemlage darstellen. Vier Expert*innen erläutern die Problematik eines sozialen Umfeldes, welches hauptsächlich aus leistungsbeziehenden Personen besteht (TN9, Abs. 58; MAT1, Abs. 6;

MAT6, Abs. 10) oder allgemein „wenig förderlich“ ist (JC1, Abs. 14). Die Aussagen von MAT1 und MAT6 verdeutlichen dies:

„Ja, also es ist immer auch das Umfeld. Also ich meine klar, Drogen spielen eine Rolle, sämtliche Formen. Familiäre Situationen spielen eine Rolle. Oder auch INSGESAMT der Freundes- und Familienkreis. Wenn der Freundes- und Familienkreis ALLE auf Hartz Vier sind oder Sozialhilfe, ist auch DA die Motivation SEHR gering. Wenn man das selber nicht auch erlebt hat im Familienzusammenhang, dass andere erwerbstätig sind, fällt es noch mal sehr schwer.“ (MAT1, Abs. 6)

„Und sehr, sehr viele sehr, sehr einsame Menschen. (...) Weil die einfach in ihrer Situation alleine dastehen und eigentlich ihr ganzer Lebenskontext sich mit Leuten bewegt, die in der gleichen Situation sind wie sie. Die haben ja kaum Leute, (...) die sagen wir mal in Anführungsstrichen ein normales Leben führen im Bekanntenkreis.“ (MAT6, Abs.10).

Darüber hinaus thematisieren MAT4 und MAT6 die „**Verwahrlosung**“ von langzeitarbeitslosen Personen. MAT4 nennt Verwahrlosungen sowohl körperlicher als auch psychischer Art (MAT4, Abs. 12). Für MAT6 resultiere Verwahrlosung aus fehlender Selbstachtung und äußere sich durch schlechte Körperhygiene (MAT6, Abs. 10).

Folglich kann festgehalten werden, dass in den Interviews viele verschiedene „harte“ Vermittlungshemmnisse von den Expert*innen genannt werden. Allerdings können, wie bereits zuvor erläutert, nicht nur Codierungen zu „harten“ Vermittlungshemmnissen, sondern ebenfalls zu „weichen“ Vermittlungshemmnissen vorgenommen werden, die in der Subkategorie „**soziale Problemlagen/Vermittlungshemmnisse**“ gesammelt und in folgende Kategorien ausdifferenziert werden.

So gehen zwölf Expert*innen auf die Problemlage „**Einsamkeit/Zurückgezogenheit**“ ein. Diese wird am zweithäufigsten, nach „Gesundheit“, innerhalb der Hauptkategorie codiert (20 Codiereinheiten). Diese wird nicht ausschließlich von Expert*innen des Jobcenters oder des Maßnahmeträgers, sondern ebenfalls von vier Teilnehmenden, folglich verhältnismäßig vielen im Vergleich zu anderen Problemlagen, wahrgenommen. Die Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter gehen dabei in erster Linie auf den sozialen Rückzug, die wenigen sozialen Kontakte und die Vereinsamung von langzeitarbeitslosen Personen ein (JC1, Abs. 14; JC2, Abs. 8; MAT1, Abs. 26; MAT3, Abs. 16; MAT4, Abs. 12, MAT6, Abs. 10). MAT5 beschreibt seine Erfahrungen dahingehend wie folgt:

„Ich bin erschrocken oft, wenn Menschen, die hier hinkommen und erklärt haben, aber auch glaubhaft, GAR KEINE sozialen / also wirklich KOMPLETT isoliert sind, und sich manchmal deshalb vielleicht auch schwer tun sich hier zu öffnen und auch erst mal isoliert BLEIBEN.“ (MAT5, Abs. 18).

Die Expertin JC3 begründet die Einsamkeit bzw. Zurückgezogenheit mit fehlender gesellschaftlicher Teilhabe, die dazu führe, dass sich Personen „*abkapseln*“ würden (JC3, Abs. 38). Die Teilnehmenden, die sich zu diesem Aspekt äußern, beziehen sich sowohl auf ihre eigenen Erfahrungen bzw. ihre eigene Situation, als auch auf die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen im Allgemeinen. Beispielsweise beschreibt TN3, dass Menschen nach langjähriger Arbeitslosigkeit häufig Probleme hätten und zurückgezogener als „*normale Menschen*“ leben würden (TN3, Abs. 74). Ebenso sieht TN6 einen Zusammenhang zwischen Arbeitslosigkeit und Einsamkeit, bzw. der Angst vor Kontakten zu anderen (TN6, Abs. 48). Die Aussage von TN2 schließt daran an, wobei er erläutert, Arbeitslosigkeit tue nicht

gut und Personen zögen sich zurück. Dies betreffe auch ihn selbst, wobei er betont, dass dies in seinem Fall krankheitsbedingt sei (TN2, Abs. 12). Er vermutet:

„Also jetzt in der Zeit zuletzt war ich relativ viel alleine, ich denke das geht mehreren Menschen so die jetzt arbeitslos sind oder dass man sich irgendwie ein bisschen zurückzieht.“ (TN2, Abs. 12).

Auch TN9 berichtet von seiner Erfahrung, dass Arbeitslosigkeit einsam mache (TN9, Abs. 56 und Abs. 58) und dass dies zusätzlich weitere Folgen habe:

„Und (...) was viele Leute dann nicht merken oder auch nicht wissen, ich habe es auch erst gemerkt nachdem ich angefangen habe zu spielen. Man wird SEHR, SEHR seltsam als Einsiedler. Und man lernt erst / muss erst wieder lernen mit anderen Leuten klar zu kommen.“ (TN9, Abs. 58).

Er geht in seinen Ausführungen im Vergleich zu den anderen teilnehmenden Personen besonders ausführlich auf die Einsamkeit und Zurückgezogenheit der Zielgruppe ein.

Zudem liegt die Sub-Subkategorie **„sich ‚eingerichtet‘ haben“** vor. Der Name der Kategorie resultiert aus den Erläuterungen von MAT1 und MAT3. MAT1 habe bereits in ihrer Arbeit erlebt, dass Personen sich in ihrer Situation im Leistungsbezug gut *„eingerichtet“* hätten und ihr Leben genossen. Daher bestehe teilweise kein Interesse bzw. keine Motivation, einer Erwerbstätigkeit nachzugehen (MAT1, Abs. 4). MAT3 nennt ähnliche Beobachtungen und geht ausführlich auf diesen Aspekt ein (vier Codiereinheiten). Er unterscheidet zum einen zwischen Personen, die aufgrund der kommoden Förderlandschaft, unter anderem begründet auf einem hohen Regelsatz, keine Motivation hätten etwas an ihrer Situation zu verändern (MAT3, Abs. 10) und berichtet von einem Praxisbeispiel:

„Bei einem Teilnehmenden, der schon seit Jahren, den kenne ich von den Zweitausendern von einer ABM [Arbeitsbeschaffungsmaßnahme] aus, der hat mittlerweile eine GROÙE Familie mit, glaube ich, fünf Kindern die bei ihm sind. Eins ist noch bei einer anderen Frau unterwegs. Kriegt entsprechend Tantiemen des Jobcenters, (...) müsste HORRENDES Bruttoeinkommen haben um das einzunehmen, was er so hat. Und er hat sich sozial so eingerichtet, dass ihm die Stelle hier reicht. Mal ist er in einer AGH [Arbeitsgelegenheit], mal ist er in einer Vertragstätigkeit bei uns. Kein Stress, kein Druck, ihm passiert nichts. Alles wunderbar eingerichtet, kann er bis zum Lebensende machen“ (MAT3, Abs. 18).

Zum anderen seien andere leistungsbeziehende Personen mit dem zufrieden, was sie haben und mittlerweile gewöhnt, mit einem niedrigen Budget auszukommen (MAT3, Abs. 10). Seine diesbezüglichen Erfahrungen fasst er wie folgt zusammen:

„Also ich glaube man kann so zusammenfassend sagen, viele richten sich auf die Situation ein und werden dann aber auch ein bisschen eigenbrötlerisch. Werden so sehr UNFLEXIBEL, nennen wir es mal unflexibel. Das ist so ein gravierender Punkt, der mir immer wieder auffällt, wo dann auch die Einsicht zum Teil fehlt, ‚Warum soll ich das denn machen? Das sehe ich gar nicht ein und mir könnt ihr ja auch nichts‘. Der ein oder andere lebt sogar mit Kürzungen bis zu hundert Prozent, das macht dem auch nichts mehr aus inzwischen, weil die sich anders organisieren dann. Kommen trotzdem gut zurecht und es gibt jede Menge Mittel und Wege, gut zurechtkommen zu können“ (MAT3, Abs. 20).

Eine weitere Kategorie stellt „**Perspektivlosigkeit/Ohnmacht**“ dar, zu der sich neben drei Expert*innen vom Maßnahmeträger zwei teilnehmende Personen äußern. Dahingehend beobachtet MAT2, dass sich viele langzeitarbeitslose Personen nicht zutrauen würden etwas Neues auszuprobieren, da sie schon seit langem in ihrer Situation festhingen und diesbezüglich gestärkt werden müssten (MAT2, Abs. 38). Im Vergleich dazu empfinde es MAT6 als sehr frustrierend und erschreckend, wenn junge langzeitarbeitslose Personen keine Wünsche oder Perspektiven hätten. Er habe außerdem die Erfahrung gemacht, dass viele langzeitarbeitslose Personen resignieren und alles „*mit-sich-geschehen-lassen*“ würden, ohne sich ihre eigene Zukunft vorzustellen oder persönliche Ziele zu verfolgen (MAT6, Abs. 6). MAT3 geht auf die Problematik fehlender Renteneinzahlungen während langjähriger Arbeitslosigkeit ein, da trotz des Abbaus von Hemmnissen, Stabilisierung und zwischenzeitlicher Arbeitsaufnahme perspektivisch lediglich Grundrente bezogen werden würde (MAT3, Abs. 10). Aber auch für TN2 und TN8 spielt Perspektivlosigkeit und Ohnmacht eine Rolle. TN8 habe die Erfahrung gemacht, dass langzeitarbeitslose Personen irgendwann dazu tendieren würden, in den Tag hinein zu leben und lethargisch zu werden (TN8, Abs. 84). TN2 berichtet:

„Also viele sind ja nicht unbedingt arbeitslos, weil sie sich nicht bewerben können, sondern eher, weil man irgendwann so kaputt quasi ist von den ganzen Ablehnungen. Und vielleicht, weil man den Job verloren hat aus irgendeinem Grund, den man nicht kennt. Und dadurch verliert man vielleicht einfach generell die Lust, aktiv irgendetwas zu tun. Das ist glaube ich das größte Problem.“ (TN2, Abs. 108).

Außerdem gehen mehrere Expert*innen auf „**Soziale Kompetenzen**“ ein. Es werden Aussagen erfasst, die sich auf zwischenmenschliche Fähigkeiten von Personen, bzw. ihren Umgang mit anderen Menschen beziehen. Diese Kategorie wird in zwei weitere Kategorien, und zwar „Sozialverhalten“ und „Kommunikation, Umgangsformen“, unterteilt.

Den Aspekt „**Sozialverhalten**“ thematisieren insgesamt sieben Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger. Dabei nennen vier Expert*innen das Sozialverhalten allgemein (MAT1, Abs. 4; MAT3, Abs. 30), mit Beispielen wie aggressivem Verhalten oder allgemeinem Aggressionspotential, bzw. gegenteilig dem Rückzug von Personen (JC5, Abs. 5; MAT6, Abs. 10). Auch könnten Schwierigkeiten im Kontakt zu anderen vorliegen. So berichtet JC1 von ihrer Beobachtung im Förderzentrum, dass manche Personen Schwierigkeiten hätten, sich in eine Gruppe zu integrieren, was sie in Ängsten oder Vertrauensproblemen begründet (JC1, Abs. 10). MAT3 nennt „*nicht-Teamfähigkeit*“ (MAT3, Abs. 20).

Zu „**Kommunikation, Umgangsformen**“ äußern sich drei Expert*innen. JC5 und MAT5 nennen die Kommunikationsfähigkeit bzw. Kommunikationsschwierigkeiten (JC5, Abs. 8; MAT5, Abs. 14). Im Gegensatz dazu geht MAT6 ausführlich auf die Umgangsformen von langzeitarbeitslosen Personen ein (vier Codiereinheiten) und beschreibt, sie seien teilweise keine Umgangsformen wie Höflichkeit und Respekt gewöhnt. Dies liege an fehlendem Respekt gegenüber sich selbst. Fehlende Umgangsformen sehe er allgemein als gesellschaftliches Problem an, dass sich nur teilweise extremer bei der Zielgruppe zeige (MAT6, Abs. 10).

Die letzte Sub-Subkategorie zugehörig zu „soziale' Problemlagen/Vermittlungshemmnisse“ lautet „**Persönliche Kompetenzen**“. In dieser werden Aussagen zu Kompetenzen codiert, die sich auf den Umgang mit sich selbst bzw. persönliche Eigenschaften und Fähigkeiten der Personen beziehen. Sie wird aufgeteilt in die Kategorien „Schlüsselqualifikationen“, „Reflexionsfähigkeit“, „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl“ und „Motivation“.

Zum Aspekt „**Schlüsselkompetenzen**“ äußert sich lediglich MAT5. Er geht auf wichtige Schlüsselkompetenzen für die Aufnahme einer beruflichen Tätigkeit ein. Diese würden langzeitarbeitslosen Personen teilweise schwerfallen. Als Beispiele zählt er Pünktlichkeit, eine regelmäßige Teilnahme an der Maßnahme und Verlässlichkeit auf. Als mögliche Gründe dafür nennt er die gesundheitliche und die Betreuungs-Situation (MAT5, Abs. 10).

Außerdem thematisiert die Expertin MAT1 die „**Reflexionsfähigkeit**“:

„Also ganz viele fühlen sich auch UNGERECHT behandelt in einer Arbeitssituation und es ist wenig Reflexionsfähigkeit das eigene Handeln oder das eigene Nicht-Nachkommen an Anforderungen einschätzen zu können, oder auch Kritik annehmen zu können.“ (MAT1, Abs. 6).

Für vier Expert*innen ist zudem das „**Selbstbewusstsein, Selbstwertgefühl**“ bei der Zielgruppe relevant. So berichtet JC3 von sehr eingeschüchterten langzeitarbeitslosen Personen (JC3, Abs. 10), JC5 geht auf die Notwendigkeit der Steigerung des Selbstwertgefühls der Zielgruppe ein, da dieses häufig verloren gehe (JC5, Abs. 50) und MAT6 seien in den letzten Jahren viele Personen mit wenig Selbstachtung und Selbstrespekt begegnet (MAT6, Abs. 4 und Abs. 10). MAT2 sieht fehlendes Selbstvertrauen als Folge der Verunsicherung durch die Arbeitslosigkeit und deren Außenwirkung an (MAT2, Abs. 8).

Zuletzt liegt die Kategorie „**Motivation**“ vor, zu der sich fünf Expert*innen äußern. Drei Expert*innen berichten, sie würden immer wieder mit langzeitarbeitslosen Personen mit geringer Motivation zusammenarbeiten (MAT1, Abs. 1; MAT2, Abs. 6; JC3, Abs. 4, MAT6, Abs. 8). Für MAT6 sei dies ein entscheidender Faktor:

„Das HAUPTPROBLEM, was ich bei den Leuten sehe, ist MOTIVATION. (...) Also dieses nicht-mit-sich-geschehen lassen. Da heißt jetzt nicht, dass man einen Widerstand macht, das heißt auch nicht, dass man jetzt auf die Straße gehen muss. Aber diese APATHIE, das ist für mich dieser HAUPT-Hinderungsgrund.“ (MAT6, Abs. 8).

Er beschreibt weitergehend, für die Zusammenarbeit mit langzeitarbeitslosen Personen sei ein „**Restfunken Motivation**“ bei ihnen nötig, um gemeinsam realistische Perspektiven erarbeiten zu können (MAT6, Abs. 8). Auch für JC3 sei die Motivation ein wichtiger Faktor in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe und sie erläutert, dass bei einer „**kein-Bock-auf-irgendwas**“-Einstellung erst einmal lange bzw. intensiv zusammengearbeitet werden müsse, um ihre Einstellung zu verändern (JC3, Abs. 4). Im Gegensatz zu den anderen Expert*innen berichtet MAT5 von seiner Erfahrung, dass lediglich die wenigsten langzeitarbeitslosen Personen keinerlei Interesse oder Motivation hätten, eine Stelle aufzunehmen (MAT5, Abs. 2).

7.2.3 Weitergehende Analysen

Analyse der Zusammenhänge zwischen Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie

Im Folgenden wird das gemeinsame Auftreten von Kategorien innerhalb der Hauptkategorie analysiert. Zunächst ist festzuhalten, dass in den Aussagen von drei Expert*innen die Kategorie „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“ und gleichzeitig spezielle Problemlagen und Vermittlungshemmnisse codiert werden können. TN9 geht auf mehrere Vermittlungshemmnisse ein, die inhaltlich zusammenhängen und seiner Erfahrung nach zu einer speziellen gesellschaftlichen Stellung von langzeitarbeitslosen Personen führen

würden. Er beschreibt eine gesellschaftliche Ausgrenzung langzeitarbeitsloser Personen, da sie aufgrund ihrer finanziellen Situation nicht an kostenpflichtigen gesellschaftlichen Unternehmungen teilnehmen und daher hauptsächlich mit anderen leistungsbeziehenden Personen Kontakt halten könnten, was letztendlich einsam mache (TN9, Abs. 58 – „Finanzen“, „Soziales Umfeld“, „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“). MAT3 sieht wie TN9 einen Zusammenhang zwischen der gesellschaftlichen Stellung durch ihren Leistungsbezug und der Einsamkeit von langzeitarbeitslosen Personen. Er spricht vom „*Makel Hartz 4*“, der Personen, je länger sie damit leben, immer einsamer mache. Somit geht er sowohl auf die Arbeitslosigkeit als Ursache für die gesellschaftliche Stellung langzeitarbeitsloser Personen, als auch auf die zeitliche Variable ein, die einen Einfluss auf die Intensität der Problemlage habe (MAT3, Abs. 16 – „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“). In der Aussage von MAT2 beschreibt sie einen Zusammenhang zwischen der gesellschaftlichen Stellung durch Arbeitslosigkeit und dem Selbstwertgefühl einer Person. Es lägen Verunsicherungen vor, da die persönliche Berufssituation im Kontakt zu anderen üblicherweise thematisiert werde (MAT2, Abs. 8 – „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl“).

Außerdem werden verschiedene Problemlagen bzw. Vermittlungshemmnisse gemeinsam genannt. Da die Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter innerhalb der Interviewfragen konkret nach Problemlagen und Vermittlungshemmnissen, die ihnen in der Beratung der Zielgruppe begegnen, gefragt werden, ist das bloße Aufzählen der gemeinsamen Nennungen an dieser Stelle nicht relevant. Des Weiteren ist auffällig, dass manche Expert*innen die Wechselwirkung von Problemlagen und Vermittlungshemmnissen verdeutlichen, da sie sich gegenseitig verstärken oder bedingen würden. Der Fokus wird folgend auf diese Zusammenhänge gelegt.

Fünf Expert*innen sehen einen möglichen Zusammenhang zwischen Beeinträchtigungen der psychischen Gesundheit einer Person („psychische Gesundheit“) und anderen Problemlagen und Vermittlungshemmnissen. So benennt JC1 die Bedeutung psychischer Vorbelastungen (z.B. Traumatisierungen) für das Sozialverhalten (z.B. Entwicklung von Verhaltensauffälligkeiten), welche schlussendlich eine Ursache für Langzeitarbeitslosigkeit darstellen könnten (JC1, Abs. 8-10 – „Sozialverhalten“). JC2 sieht einen möglichen Einfluss von Arbeitslosigkeit auf die psychische Gesundheit einer Person, welche ihrerseits zu physischen Beeinträchtigungen führen könne. Sie beschreibt, dass gerade ältere Personen nicht mit ihrer Arbeitslosigkeit zurechtkämen und dadurch teilweise Depressionen entwickeln würden, welche letztendlich physische Auswirkungen haben könnten (JC2, Abs. 4 – „physische Gesundheit“). Auch MAT6 vermutet eine Wechselwirkung von psychischer und physischer Gesundheit (MAT6, Abs. 4 – „physische Gesundheit“). JC5 nehme in Beratungen teils krankheitsbedingte Kommunikationsschwierigkeiten wahr (JC5, Abs. 8 – „Kommunikation, Umgangsformen“). Ferner sieht MAT5 einen Zusammenhang zwischen der Einsamkeit bzw. Zurückgezogenheit und der psychischen Gesundheit einer Person, welche wiederum in der Arbeitslosigkeit begründet seien (MAT5, Abs. 10 – „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“).

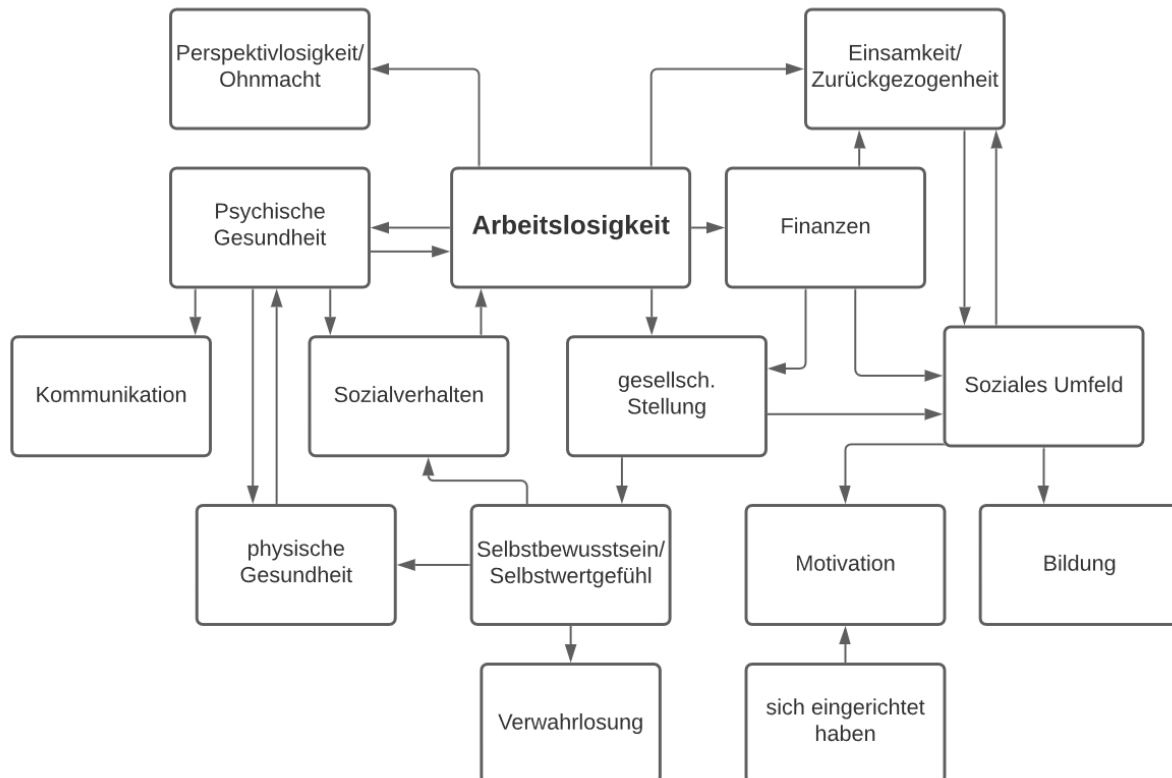
Darüber hinaus kann in den Aussagen von zwei Expert*innen ein Zusammenhang zwischen „familiäre Situation“ und „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“ festgestellt werden. Einsamkeit stelle insbesondere bei fehlender familiärer Anbindung eine Schwierigkeit dar (MAT2, Abs. 20). Außerdem könne ein Wegbrechen der Familie zu Einsamkeit und Zurückgezogenheit, sowie einem geringen Selbstwertgefühl und Verunsicherungen führen (JC3, Abs. 10 – „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl“).

Des Weiteren wird in den Aussagen von drei Expert*innen ein möglicher Einfluss des sozialen Umfelds („Soziales Umfeld“) auf andere Aspekte ersichtlich. MAT3 nennt den möglichen Einfluss des sozialen Umfelds einer Person auf ihre Bildung, wenn der Leistungsbezug über die Familie tradiert werde und sie nichts anderes als Leistungsbezug kenne (MAT3, Abs. 10 – „Bildung, Qualifikation“). Darüber hinaus könne laut MAT1 das soziale Umfeld einen Einfluss auf die Motivation zur Aufnahme einer beruflichen Tätigkeit einer Person haben, wenn alle Personen im direkten Umfeld im Arbeitslosengeld II-Bezug ständen (MAT1, Abs. 6 – „Motivation“). Laut MAT6 bestehe eine Wechselwirkung zwischen der Einsamkeit und Zurückgezogenheit und dem sozialen Umfeld einer Person (MAT6, Abs. 10 – „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“).

Als letztes erläutert der Experte MAT6 eine Wechselwirkung des Selbstwertgefühls einer Person („Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl“) mit weiteren Problemlagen. Seiner Erfahrung nach könnten Personen mit wenig Selbstachtung und Selbstrespekt folglich keinen Respekt anderen entgegenbringen und hätten teilweise aufgrund von geringer Selbstachtung einen schlechten Umgang mit sich selbst hinsichtlich ihrer Körperpflege (MAT6, Abs. 4 und Abs. 10 – „Sozialverhalten“, „physische Gesundheit“, „Verwahrlosung“).

Auffällig bei der Analyse der Zusammenhänge innerhalb der Hauptkategorie ist, dass zwölf Expert*innen innerhalb ihrer Argumentation die Arbeitslosigkeit als Begründung oder als beeinflussende Variable für Problemlagen und Vermittlungshemmnisse der Zielgruppe nennen. Dies zeigt bereits die Beschreibung der Zusammenhänge der Problemlagen und Vermittlungshemmnisse. Daher werden die übrigen Codiereinheiten innerhalb der Hauptkategorie ebenfalls dahingehend analysiert, ob die Arbeitslosigkeit als Variable benannt wird. Dabei fällt neben den bereits zuvor beschriebenen Beeinflussungen auf, dass insbesondere die Teilnehmenden einen Zusammenhang zwischen der Arbeitslosigkeit und Problemlagen oder Vermittlungshemmnissen benennen. Dies ist bei allen Aussagen der Teilnehmenden, außer bei TN1, der Fall. Als Hauptaspekt wird dabei der Einfluss von Arbeitslosigkeit auf die Einsamkeit und Zurückgezogenheit einer Person geäußert, den vier Teilnehmende sehen (TN2, Abs. 12; TN3, Abs. 74; TN6, Abs. 48; TN9, Abs. 58 – „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“) und der in Ablehnungen und fehlendem Zugehörigkeitsgefühl begründet wird (TN, Abs. 12 und Abs. 14; TN3, Abs. 76 – „(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“). Außerdem erläutern TN2 und TN8, dass Arbeitslosigkeit zu Perspektivlosigkeit oder Ohnmacht führe, da langzeitarbeitslose Personen durch ihre Arbeitslosigkeit lethargisch würden (TN8, Abs. 84 – „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“) und aufgrund der Ablehnungen, wenn keine Stelle gefunden wird, die Lust verlieren würden, etwas aktiv zu tun (TN2, Abs. 108 – „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“). Wie bereits zuvor beschrieben sieht TN9 einen Zusammenhang zwischen Arbeitslosigkeit und mehreren Problemlagen wie der finanziellen Situation und Einsamkeit einer Person (TN9, Abs. 58 – „Finanzen“, „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“). Auch JC2 beschreibt, die finanzielle Situation sei gerade für Personen, die zuvor gearbeitet haben, aufgrund der finanziellen Umstellung infolge ihrer Arbeitslosigkeit schwierig (JC2, Abs. 4 – „Finanzen“).

Aus den beschriebenen Zusammenhängen wird ersichtlich, dass die verschiedenen Problemlagen und Vermittlungshemmnisse aus Sicht der Expert*innen sich gegenseitig verstärken oder bedingen können und dabei die Arbeitslosigkeit relevant ist. Die Beschreibungen werden in der folgenden Abbildung als Concept Map systematisch dargestellt.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 12: Concept Map Arbeitslosigkeit und Problemlagen/Vermittlungshemmnisse. Übersicht über die beschriebenen Zusammenhänge inkl. Argumentationsrichtung der Expert*innen (Pfeilrichtung).

Analyse der Zusammenhänge zwischen der Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ und anderen Hauptkategorien

In den Analysen fällt auf, dass kein Zusammenhang zwischen den Hauptkategorien „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ und „Merkmale des P&P-Rollenspiels“ vorliegt, aber zu den anderen drei Hauptkategorien. Jedoch unterscheiden sich diese je nach Expert*innengruppen. Bei den Expert*innengruppen JC, MAT und TN liegt ein Zusammenhang zwischen der Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ und der Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ vor. Zusätzlich besteht in den Aussagen der Teilnehmenden ein Zusammenhang zu den Hauptkategorien „Nutzen für individuelle Person“ und „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“. Bei den Aussagen des Spielleiters liegen keine Überschneidungen zwischen den Hauptkategorien vor. Die benannten Zusammenhänge werden folgend nach Expert*innengruppen dargestellt.

Zunächst fällt auf, dass in den Aussagen von drei Teilnehmenden Problemlagen bzw. Vermittlungshemmnisse in Kombination mit der Sub-Subkategorie „Bedarf in Angeboten/Instrumenten“ innerhalb der Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ codiert werden können. Auffällig ist dabei, dass dies im Rahmen der konkreten Frage nach Angeboten, die sie für die Zielgruppe anbieten, erfolgt. Als Begründung für das jeweilige Angebot wird eine mögliche Problemlage der Zielgruppe genannt. So nennt TN1 das Erlernen des Umgangs mit Geld und begründet dies darin, dass „Menschen aus dieser Schicht der Bevölkerung“ nicht mit Geld umgehen könnten, entweder weil sie es nicht gelernt hätten oder

ihnen die Intelligenz dafür fehle (TN1, Abs. 80 – „Finanzen“). Durch seine Wortwahl scheint er sich selbst von anderen langzeitarbeitslosen Personen abgrenzen zu wollen. Zudem kann bei TN2 und TN8 die Problemlage „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“ gleichzeitig mit weitergehenden Bedarfen codiert werden (TN2, Abs. 108 – „Aktivität“; TN8, Abs. 84 – „Individualität“). Laut TN2 sollten Personen zur Aktivität ermutigt werden (TN2, Abs. 108). Für TN8 sei es wichtig, langzeitarbeitslose Personen durch individuelle Angebote aus der durch die Arbeitslosigkeit bedingten Lethargie heraus zu holen (TN8, Abs. 84). Darüber hinaus fällt auf, dass TN3 und TN6 zwar nicht bei ihrer direkten Antwort auf die Frage nach Bedarfen der Zielgruppe, aber an anderen Stellen des Interviews auf der einen Seite die Problemlage „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“ nennen und auf der anderen Seite Bedarf an Gruppenangeboten bzw. Gruppenspielen wahrnehmen (TN3, Abs. 78 – „spezielle Themen/Ideen“; TN6, Abs. 84 – „spielerische Ansätze, Rollenspiel“).

Des Weiteren können in den Codiereinheiten der teilnehmenden Personen Überschneidungen zu Aspekten des Nutzens des Pen-&-Paper-Rollenspiels, sowohl im Rahmen der Maßnahme, als auch für die individuelle Person, festgestellt werden, also zu den Hauptkategorien „Nutzen für die individuelle Person“ und „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“. Drei Teilnehmende beziehen sich dabei auf die „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“. TN2 beschreibt, dass es aufgrund der Einsamkeit durch Arbeitslosigkeit, die ihn ebenfalls betreffe, schön sei ein Gruppenangebot zu erhalten, mit anderen etwas zu machen und gemeinsam Spaß haben zu können (TN2, Abs. 12 – „Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“, „geschützter Rahmen, privates Gefühl“). TN6 hebt den Kontakt zu anderen im Rahmen des Angebots positiv hervor und begründet dies ebenfalls in der Einsamkeit arbeitsloser Personen, die auch der Hauptgrund für ihre persönliche Teilnahme am Rollenspiel sei (TN6, Abs. 48 – „Kontaktaufnahme zu Gleichgesinnten“). In der Aussage von TN9 geht er darauf ein, dass langzeitarbeitslose Personen aufgrund ihrer Einsamkeit „*seltens als Einsiedler*“ würden und hebt im Zuge dessen hervor, das Pen-&-Paper-Rollenspiel erfordere soziale Kompetenzen (TN9, Abs. 58 – „Soziale Kompetenzen allgemein“).

Außerdem berichtet TN3, dass arbeitslose Personen sich nicht als gesellschaftlich zugehörig empfänden („(gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit“) und begründet darauf, dass er es gut finde, dass „*die Leute*“ im Spiel Kontakt zu anderen Personen aufnehmen und ihr Selbstbewusstsein steigern können (TN3, Abs. 76 – „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“, „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“). Da er von „*den Leuten*“ spricht, entsteht ebenfalls bei TN3 der Eindruck, dass er sich von der Zielgruppe abgrenzen möchte.

Wie bereits beschrieben, kann im Vergleich zu den Teilnehmenden in den Codierungen bei Aussagen von Expert*innen des Jobcenters und Maßnahmeträgers ausschließlich eine Überschneidung zu Subkategorien der Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ festgestellt werden. Zwei Expertinnen des Jobcenters begründen in Problemlagen und ihrer jeweiligen Intensität die „Auswahl ganzheitlicher Instrumente“ (JC1, Abs. 14 – z.B. „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“; JC3, Abs. 4 – „Motivation“). Sechs Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger beziehen sich im Zuge der Erläuterung ihrer Beratungspraxis („Pädagogische Herangehensweise, Beratung JC“/„MAT“) auf spezielle Problemlagen und Vermittlungshemmnisse. Sie beschreiben unter anderem, dass sie die jeweiligen Problemlagen und Vermittlungshemmnisse in Beratungsgespräche einbezögen (JC3, Abs. 10 – „soziales Umfeld“; MAT2, Abs. 28 – „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“), diese einen Einfluss auf die Beratung hätten (MAT1, Abs. 2 – „psychische Gesundheit“) oder berücksichtigt werden müssten (MAT6, Abs. 4 – „Gesundheit“; Abs. 6 – „Motivation“). MAT6 sieht einen

Zusammenhang zwischen dem Fehlen persönlicher Ziele und monostrukturellen Beratungsgesprächen, die in der „Szene“ üblich seien (MAT6, Abs. 6 – „Perspektivlosigkeit/Ohnmacht“).

Darüber hinaus erläutert MAT5 einen Zusammenhang zwischen der heterogenen Zielgruppe und der Praxis beim Maßnahmeträger. Da so viele unterschiedliche Personen zum Maßnahmeträger kämen und dadurch Kontakte zu unterschiedlichen Netzwerkpartnern entstünden, gebe es kaum ein Feld, in dem als Mitarbeiter*in so viel gelernt werden könne, wie beim Maßnahmeträger (MAT5, Abs. 2 – „Heterogenität“, „Aufgaben/Praxis MAT“).

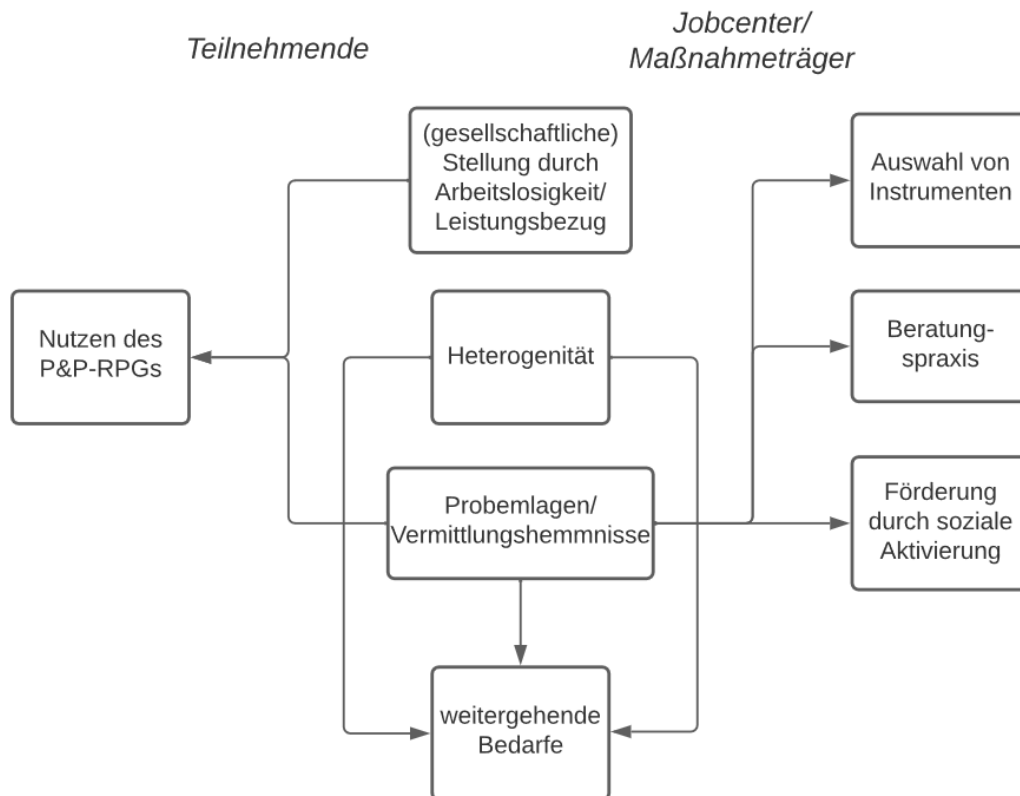
Ferner begründen die Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter genau wie die Teilnehmenden weitergehenden Bedarf für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen entweder in Problemlagen und Vermittlungshemmnissen oder Merkmalen der Zielgruppe wie ihrer Heterogenität. Laut JC5 sei es wichtig, der Zielgruppe aufgrund des teils fehlenden Selbstwertgefühls Einzelner spielerische Angebote zu machen (JC5, Abs. 50 – „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl“, „spielerische Ansätze, Rollenspiel“). Zudem sieht MAT5 aufgrund der potentiellen Einsamkeit von Teilnehmenden den Bedarf in Angeboten zur Kontaktaufnahme zu anderen (MAT5, Abs. 18 – „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“, „Kontaktaufnahme zu Gleichgesinnten“). Zwei Experten gehen zwar in keiner ihrer Aussagen gleichzeitig auf Bedarfe und Problemlagen ein, dennoch scheint ein inhaltlicher Zusammenhang dieser Aspekte in ihren Interviews vorzuliegen. So beschreibt MAT3 zum einen umfangreich, dass sich viele langzeitarbeitslose Personen im Leistungsbezug damit zurechtfinden und geht dabei auf die seines Erachtens kommode Förderlandschaft ein, aufgrund derer ein Teil der Personen keinen Bedarf sähe etwas an ihrer Situation zu ändern (MAT3, Abs. 10 und Abs. 18 – „sich ‚engerichtet‘ haben“). Zum anderen sehe er den weitergehenden Bedarf darin, der Zielgruppe ihre Situation im Leistungsbezug bewusst zu machen und eine wertschätzende Haltung dieser gegenüber zu fördern (MAT3, Abs. 66 – „spezielle Themen/Ideen“). Im Vergleich dazu beschreibt MAT5 sehr ausführlich die Heterogenität der Zielgruppe, benennt eine Vielzahl potentieller Problemlagen und Vermittlungshemmnisse und sehe den Bedarf heterogene und individuelle Angebote für die Zielgruppe zu fördern (MAT5, Abs. 38 – „Heterogenität“, „Individualität“).

Darüber hinaus liegen Überschneidungen mit der Sub-Subkategorie „Förderung durch ‚soziale‘ Aktivierung“ vor. Dahingehend begründet JC2 den Bedarf sozialer Aktivierung in der Veränderung der Zielgruppe, da langzeitarbeitslose Personen mittlerweile nicht mehr so leicht wie früher zu vermitteln seien (JC2, Abs. 14 – „Veränderung der Zielgruppe/Socketarbeitslosigkeit“). Sie sehe sowohl aufgrund des Sozialverhaltens, als auch der Einsamkeit Einzelner die soziale Aktivierung als einen wichtigen Bestandteil innerhalb von Maßnahmen (JC2, Abs. 8 – „Sozialverhalten“, „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“). Auch JC3 und MAT1 beziehen sich in ihren Argumentationen zur sozialen Aktivierung auf die Einsamkeit von langzeitarbeitslosen Personen und gehen auf die Kontaktaufnahme zu anderen während der Maßnahmeteilnahme ein (JC3, Abs. 38 und Abs. 42; MAT1, Abs. 26 – „Einsamkeit/Zurückgezogenheit“, „Kontaktaufnahme zu Gleichgesinnten“).

Anhand der beschriebenen Zusammenhänge wird deutlich, dass sowohl Teilnehmende, als auch Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter weitergehenden Bedarf in Angeboten in Problemlagen und Vermittlungshemmnissen und anderen Merkmalen der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen begründen, sowie Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter zusätzlich den Bedarf der Förderung sozialer Aktivierung. Außerdem wird aus den Codiereinheiten der Teilnehmenden ersichtlich, dass sie aufgrund von Problemlagen und

Vermittlungshemmnissen, die sie entweder bei sich selbst oder bei anderen langzeitarbeitslosen Personen wahrnehmen, direkten Nutzen aus der Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel ziehen können. Dabei handelt es sich um ihre Einsamkeit und Zurückgezogenheit und ihre gesellschaftliche Stellung.

Die Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter beziehen die Problemlagen und Vermittlungshemmnisse Einzelner in ihre Beratung mit ein. Darüber hinaus wählen die Expert*innen des Jobcenters unter Berücksichtigung der Problemlagen ganzheitliche Instrumente zur Förderung der Zielgruppe aus. Diese Zusammenhänge werden in Abbildung 13 zur Verdeutlichung dargestellt.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 13: Concept Map Zusammenhänge Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ und andere Kategorien. Zeigt die inhaltlichen Zusammenhänge zwischen den einzelnen Kategorien aufgeteilt nach Expert*innengruppen, sowie die jeweiligen Argumentationsrichtungen (Pfeilspitze) (linke Pfeile = Teilnehmende; rechte Pfeile = Jobcenter/Maßnahmeträger).

7.3 Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“

Die zweite Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ beinhaltet Aussagen der Expert*innen, die dem größeren Kontext des arbeitsmarktpolitischen Systems zugeordnet werden können und sich beispielsweise auf ihre persönlichen beruflichen Erfahrungen, arbeitsmarktpolitische Instrumente und Weiterentwicklungsbedarfe vorhandener Angebote beziehen. Hier werden keine Aussagen zum Pen-&-Paper-Rollenspiel als Maßnahmeangebot codiert. Diese werden in der Hauptkategorie "P&P-RPG im Maßnahmekontext" aufgenommen.

7.3.1 Struktur und Verteilung

Die Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ wird in die beiden Subkategorien „Praxiserfahrungen der Expert*innen“ und „Weitergehende Gedanken, Diskussionspunkte“ unterteilt. Diese sind jeweils weiter ausdifferenziert, wie Tabelle 9 zeigt.

Tabelle 9: Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter]

Arbeitsmarktpolitisches System	Insg. /20	TN /8	JC /5	MAT /6	SL /1
Praxiserfahrungen der Expert*innen					
biografische Angaben, Vorerfahrungen	6		3	3	
Jobcenter					
päd. Herangehensweise, Beratung JC	5		5		
Auswahl ganzheitlicher Instrumente	5		5		
Maßnahmeträger					
päd. Herangehensweise, Beratung MAT	6			6	
Aufgabe/Praxis Maßnahmeträger	3			3	
Förderzentrum	4			4	
Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte					
Bedarf in Angeboten/Instrumenten					
Aktivität	3	1	1	1	
Kreativität	3		1	2	
Individualität	4	1	2	1	
spielerische Ansätze, Rollenspiel	6	3	2	1	
spezielle Themen/Ideen	9	3	1	5	
kein spezieller Bedarf/keine Idee	2	1	1		
Förderung durch „soziale Aktivierung“					
gesetzl. Auftrag sozialer Aktivierung	10		5	5	
Soziale Aktivierung innerhalb von Maßnahmen	10		5	5	
Bedarf gezielter Förderung durch P&P-RPG/alternative Methoden	10		5	5	
Sonstige Gedanken/Diskussionspunkte	3		1	2	

Quelle: eigene Darstellung.

Auch in dieser Hauptkategorie ist die Verteilung der Expert*innengruppen unterschiedlich, was in erster Linie mit der Struktur der Interviewleitfäden bzw. der Entwicklung der Kategorien, die teilweise auf konkrete Expert*innengruppen bezogen sind, zu begründen ist. Beispielsweise liegen in der „Praxiserfahrungen der Expert*innen“ zugeteilten Sub-Subkategorie „Maßnahmeträger“ lediglich Aussagen von Expert*innen des Maßnahmeträgers vor. In anderen Kategorien werden teils gezielt die Antworten auf bestimmte Fragen im Interview codiert, um sie miteinander vergleichen zu können. Beispielsweise werden in der Sub-Subkategorie „Förderung durch ‚soziale Aktivierung‘“ und ihren Unterkategorien lediglich Antworten der Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter auf diesbezügliche Interviewfragen erfasst. Von den Teilnehmenden liegen aufgrund der Interviewfrage nach Angebotsbedarfen für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen lediglich Codierungen in der Subkategorie „Bedarf in Angeboten/Instrumenten“ vor. Von dem Spielleiter werden an dieser Stelle, genau wie in der Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“, keine Aussagen codiert, was ebenfalls mit der Struktur des Interviewleitfadens zu begründen

ist. Daher können innerhalb dieser Hauptkategorie keine zusätzlichen Auffälligkeiten in der Verteilung der Expert*innengruppen unabhängig von den Interviewleitfäden verzeichnet werden. Die Frequenz der Nennungen von Kategorien ist aufgrund dessen ebenfalls nicht relevant.

7.3.2 Kategorienbasierte Auswertung

Wie bereits beschrieben beinhaltet die Hauptkategorie zwei Subkategorien. In der ersten Subkategorie „**Praxiserfahrungen der Expert*innen**“ werden persönliche Erfahrungen der Expert*innen in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen bzw. im arbeitsmarktpolitischen System codiert. Die Inhalte der ersten Sub-Subkategorie „**biografische Angaben, Vorerfahrungen**“ werden an dieser Stelle nicht dargestellt. Relevante und datenschutzkonforme Angaben hieraus werden bereits in Kapitel 7.1 zu den Expert*innen beschrieben. Die beiden weiteren Sub-Subkategorien werden „**Jobcenter**“ und „**Maßnahmeträger**“ benannt, da sich ihre Inhalte jeweils auf die Praxiserfahrungen der entsprechenden Expert*innengruppen beziehen.

Die Sub-Subkategorie „**Jobcenter**“ ist in die beiden Unterkategorien „päd. Herangehensweise, Beratung JC“ und „Auswahl ganzheitlicher Instrumente“ unterteilt. Der Kategorie „**päd. Herangehensweise, Beratung JC**“ werden Aussagen zugeteilt, die sich auf die persönliche Herangehensweise der Expert*innen vom Jobcenter innerhalb der Beratung und auf ihre allgemeinen Sichtweisen auf die Zusammenarbeit mit der Zielgruppe beziehen. Auffällig ist, dass die Expert*innen vom Jobcenter hinsichtlich der Zielgruppe im Vergleich zu den Expert*innen vom Maßnahmeträger, die von „Teilnehmenden“ berichten, von „Kund*innen“ sprechen, was mit der unterschiedlichen beruflichen Position und damit verbundenen Perspektive auf die Zusammenarbeit mit den langzeitarbeitslosen Personen zu begründen ist. Zum Jobcenter kommen langzeitarbeitslose Personen mit dem Anliegen Arbeitslosengeld II zu beziehen und Unterstützung bei der beruflichen Eingliederung zu erhalten – folglich als „Kund*innen“. Beim Maßnahmeträger nehmen sie an einem der Projekte bzw. einer Maßnahme teil, weswegen dessen Mitarbeitende von „Teilnehmenden“ sprechen. In ihren Ausführungen fokussieren sich die Expert*innen des Jobcenters primär auf ihre positiven Erfahrungen mit Freiwilligkeit im Beratungskontext. Laut JC1 sei es wichtig, die Bedürfnisse und Entwicklungsschritte der Personen zu berücksichtigen und ihnen dabei Entscheidungsfreiraum zu geben (JC1, Abs. 6). Auch JC3 ist der Auffassung, dass Freiwilligkeit mehr Erfolg verspreche als Zwang. Außerdem seien eine Vertrauensbasis für eine gute Zusammenarbeit und positive Verstärkungen wichtig (JC3, Abs. 2, Abs. 10 und Abs. 18). JC2 beschreibt ihre Erfahrungen hinsichtlich Freiwilligkeit wie folgt:

„[...] meine Erfahrung nach manchen holprigen Gesprächen in den Anfängen, wo ich dann auch noch nicht so geübt war, war letztendlich, dass ich, indem ich FREIRAUM gebe, indem ich wirklich auf FREIWILLIGKEIT setze, ganz andere Erfolge erziele, als das meine Rolle als (...) JOBCENTERMITARBEITERIN so sehr in den Vordergrund rückt. Natürlich gibt es die Vorgabe Fördern und Fordern, und das legen die Mitarbeiter sicherlich auch unterschiedlich aus, aber dieses, wenn man dieses FORDERN wirklich nur ganz SANFT durchführt, erzielt man meiner Meinung nach die besten Erfolge.“
(JC2, Abs. 2).

Darüber hinaus sei es für JC4 wichtig, die Struktur des Netzwerks und von Hilfemöglichkeiten für die Kund*innen, sowie ihre Individualität in der Beratung zu berücksichtigen. Dabei müssten

Personen aktiv mitarbeiten, den Willen und die Bereitschaft zur Veränderung haben und es müssten für sie persönlich ansprechende Ziele vorliegen (JC4, Abs. 6, Abs. 48 und Abs. 50).

In der Unterkategorie „**Auswahl ganzheitlicher Instrumente**“ werden die Antworten der Expert*innen des Jobcenters auf die Frage, wann sie eine Person einer ganzheitlichen Maßnahme wie dem Förderzentrum zuweisen, codiert. Sie beziehen sich dabei sowohl auf ganzheitliche Maßnahmen allgemein, als auch konkret auf das Förderzentrum. In den Aussagen wird deutlich, dass die Entscheidungsgrundlagen für die Zuweisung die jeweiligen Vermittlungshemmnisse der Person, ihr Unterstützungsbedarf, die bisherige Nutzung anderer arbeitsmarktpolitischer Instrumente und ihre Eingliederungschancen in den Arbeitsmarkt sind (JC1, Abs. 14; JC3, Abs. 6 und Abs. 46; JC4, Abs. 14; JC5, Abs. 10). Anhand dessen werde beispielsweise überlegt, welche Maßnahmedauer vorteilhaft wäre (JC1, Abs. 14). JC2 und JC5 stellen außerdem heraus, dass eine Zuweisung zu einer ganzheitlichen Maßnahme bzw. zum Förderzentrum in Frage komme, wenn aufgrund umfangreicher Problemlagen der Fokus nicht alleinig auf der Vermittlung in Arbeit liege (JC2, Abs. 6; JC5, Abs. 10). Eine Zuweisung zum Förderzentrum erfolge, wenn Personen umfangreiche Unterstützung hinsichtlich verschiedener Problemlagen und eine enge Begleitung über einen längeren Zeitraum benötigen würden, sowie um sie an den Arbeitsmarkt heranzuführen (JC4, Abs. 14; JC5, Abs. 10). Allerdings sei für JC2 eine ganzheitliche Maßnahme nicht das Instrument erster Wahl, sondern werde erst nach einem längeren erfolglosen Begleitungsprozess und wenn andere Instrumente nicht wirksam waren in Betracht gezogen (JC2, Abs. 6).

Die dritte Sub-Subkategorie zu Praxiserfahrungen lautet „**Maßnahmeträger**“ und umfasst die drei Unterkategorien „päd. Herangehensweise, Beratung MAT“, „Aufgaben/Praxis Maßnahmeträger“ und „Förderzentrum“. In diesen werden ausschließlich Aussagen von Expert*innen des Maßnahmeträgers erfasst.

In der ersten Unterkategorie „**Päd. Herangehensweise, Beratung MAT**“ werden, wie bei der vorherigen Kategorie zum Jobcenter, Aussagen zu den persönlichen Erfahrungen in der pädagogischen Herangehensweise in der Beratung, allerdings beim Maßnahmeträger, erfasst. Die Codierungen beziehen sich in erster Linie auf die direkte pädagogische Zusammenarbeit mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen beim Maßnahmeträger und Erfahrungswerte der Expert*innen, wie diese positiv beeinflusst werden kann. So beschreiben MAT1 und MAT5, langzeitarbeitslose Personen träten aufgrund ihrer Vorerfahrungen häufig mit einer negativen Grundhaltung gegenüber einer Maßnahmeteilnahme beim Maßnahmeträger an. Laut MAT1 könne eine Öffnung der Teilnehmenden dann nur über Beziehungsarbeit einschließlich transparenter Gesprächsinhalte, einer wertschätzenden Haltung und reflektierenden Gesprächen erreicht werden (MAT1, Abs. 2 und Abs. 28). Für MAT5 sei es aufgrund der teils vorhandenen negativen Grundhaltung seitens der Zielgruppe wichtig, den Sinn der Maßnahmeteilnahme verständlich zu erklären, den Angebotscharakter herauszustellen und die individuelle Zusammenarbeit zu betonen. Es könne lediglich dann eine zielgerichtete Unterstützung erfolgen, wenn Teilnehmende diese Aspekte verstanden und sich einbrächten (MAT5, Abs. 36). Des Weiteren sei für MAT2 wichtig, langzeitarbeitslose Personen darin zu bestärken, etwas Neues auszuprobieren (MAT2, Abs. 38) und MAT4 geht auf die Vorteile der Vernetzung und Unterstützung von Teilnehmenden untereinander ein, um sie zur gegenseitigen Verantwortungsübernahme zu motivieren (MAT4, Abs. 28 und Abs. 30). Im Vergleich dazu geht MAT3 eher auf die allgemeine Rolle als Pädagog*in beim Maßnahmeträger ein. Seiner Ansicht nach sei es wichtig, eine Position auf Augenhöhe einzunehmen, sich das Vertrauen der Teilnehmenden zu erarbeiten und dabei professionelle Distanz zu wahren (MAT3, Abs. 12).

Auffällig sind die vielfältigen Aussagen von MAT6. Er führt ausführlich verschiedene Aspekte der pädagogischen Zusammenarbeit und seine Sichtweise dahingehend aus. Allgemein sei es für ihn wichtig, Personen gut zu kennen, ressourcenorientiert mit ihnen zu arbeiten und nach einer für sie sinnvollen Perspektive zu suchen (MAT6, Abs. 4). Dies sei allerdings nur möglich, wenn ein „*Restfunken Motivation*“ bei ihnen vorliege (MAT6, Abs. 8). Als beratende Person sei es notwendig, einen roten Faden in der Beratung zu verfolgen. Dabei würden Beratende eine hohe Frustrationstoleranz benötigen und hätten eine Vorbildfunktion inne (MAT6, Abs. 4 und Abs. 10). Wichtig sei insbesondere, dass in der Beratung der Fokus auf „*Hilfe zur Selbsthilfe*“ liege. Er kritisiert, langzeitarbeitslose Personen seien häufig „*kaputtberaten*“, worunter er versteht, dass sie bereits von vielen verschiedenen Beratungsinstanzen beraten und dabei entmündigt worden seien. Dadurch sähen sie keine Perspektiven mehr für sich selbst und könnten sich nicht eigenständig um ihre Angelegenheiten kümmern (MAT6, Abs. 6).

Eine weitere Kategorie lautet „**Aufgaben/Praxis Maßnahmeträger**“ und beinhaltet Aussagen von drei Experten des Maßnahmeträgers. Auffällig ist, dass es sich dabei um die drei Experten handelt, die bereits langjährige Berufserfahrung beim Maßnahmeträger vorweisen können (MAT3, MAT5, MAT6). Für MAT3 sei die primäre Aufgabe des Maßnahmeträgers, Menschen so weit zu stabilisieren, dass sie im besten Fall auf dem ersten Arbeitsmarkt eingegliedert werden können. Dahingehend hebt er neue Förderkulissen (§ 16e- und § 16i-Förderungen nach SGB II) positiv hervor, durch welche die Zielgruppe zumindest im zweiten Arbeitsmarkt integriert werden könnten. Seiner Erfahrung nach kämen die meisten langzeitarbeitslosen Personen gerne zum Maßnahmeträger, da sie bei diesem eine Aufgabe hätten und einen Sinn in dem sähen, was sie tun (MAT3, Abs. 6). Dies sei wichtig für ihr Selbstwertgefühl:

„Für die ist das ihre Arbeit, das nehmen die für ihr Selbstwertgefühl mit, bauen das damit auf und ja, würden ohne diese Beschäftigung hier sehr schnell vereinsamen oder sonstige psychische Probleme, physische Probleme kriegen und von ihrer Stabilität her einfach, wenn nicht zusammenbrechen, aber zumindest abbauen“ (MAT3, Abs.6).

Im Vergleich dazu thematisiert MAT5 die verschiedenen Maßnahmen seien dazu geeignet, um „*die eigentlichen*“ Vermittlungshemmnisse der teilnehmenden Personen schnell festzustellen und sie anschließend diesbezüglich zu unterstützen. Darüber hinaus gebe es für Pädagog*innen kaum ein Feld, in dem so viel mitgenommen werden könne, was er mit den vielfältigen Problemlagen der Zielgruppe begründet. Für ihn sei die Unterstützung der Teilnehmenden sehr motivierend, da ihnen teilweise bereits mit einfachen Mitteln geholfen werden könne (MAT5, Abs. 2). Als Träger werde zudem darauf geachtet, ausschließlich Maßnahmen zu beginnen, die „*ins Haus passen*“ würden und umsetzbar seien (MAT5, Abs. 26). Auch MAT6 geht auf „*ins Haus passende*“ Maßnahmen ein und erläutert, bei der vorliegenden Zielgruppe der integrations- bzw. arbeitsmarktfernen langzeitarbeitslosen Personen, mit welcher der Maßnahmeträger primär zusammenarbeite, würde er keine Vermittlungsmaßnahme anbieten. Es gebe beispielsweise Malus-Regelungen, bei denen ein Maßnahmeträger bei nicht erfolgter Vermittlung Teile seiner Vergütung an den Auftraggeber zurückzahlen müsse. Außerdem berichtet er, der Maßnahmeträger habe trotz der integrationsferneren Zielgruppe eine überdurchschnittliche Vermittlungsquote, da ebenfalls Vermittlungen in den zweiten Arbeitsmarkt gezählt würden (MAT6, Abs. 22). Er sehe den Vorteil des Maßnahmeträgers darin, dass verschiedene Projekte angeboten werden und daher Personen über einen längeren Zeitraum unterstützt werden können, was in den meisten Fällen notwendig sei (MAT6, Abs. 4). Die Rolle des Maßnahmeträgers beschreibt er wie folgt:

„Der Sinn ist ja eigentlich, was wir hier versuchen, die Schnittmenge hinzukriegen, zwischen dem was die VORGABEN sind und dem, was dem MENSCHEN nützt. Wenn Sie nur nach den Vorgaben arbeiten, erreichen Sie NICHTS. (...) Wenn Sie nur nach den Menschen arbeiten, haben Sie keine Arbeit, weil Sie irgendwann keine mehr KRIEGEN. So muss man die Schnittmenge zwischen diesen beiden (...) Hauptmengen so groß wie möglich gestalten.“ (MAT6, Abs. 18).

In der nächsten Kategorie „**Förderzentrum**“ werden Aussagen der Expert*innen vom Maßnahmeträger erfasst, in denen sie sich konkret auf die Arbeit im Förderzentrum beziehen. Dies betrifft die Aussagen von vier Expert*innen des Maßnahmeträgers. MAT1 hebt die Ausrichtung des Förderzentrums auf einen längeren Zeitraum positiv hervor, da es in einigen Fällen notwendig sei, Personen über einen längeren Zeitraum zu begleiten (MAT1, Abs. 2). MAT4 vergleicht seine Berufserfahrungen im Förderzentrum mit seinen vorherigen in der Arbeitsvermittlung bei einem anderen Arbeitgeber. Im Förderzentrum sehe er die Aufgabe darin, Personen umfangreich hinsichtlich ihrer Problemlagen zu unterstützen, wozu er in der Arbeitsvermittlung keine Zeit gehabt hätte (MAT4, Abs. 14 und Abs. 32). Außerdem sehe er einen Vorteil in der Praxisteilnahme in den Berufsbereichen und führt diesbezüglich aus:

„Ich glaube all dieses, was man zum Arbeiten braucht, (...) wird im Grunde nicht am Schreibtisch erlernt, sondern durch Praxis. Und da finde ich eben das Förderzentrum an sich einen ganz guten Ansatz. Weil ich vorher eben im Grunde / durch reine Arbeitsvermittlung bringt man die Leute nicht nachhaltig wieder in Arbeit. Und da fehlen / also da sind viel zu viele andere Defizite. Und da glaube ich eben, dass man das letzten Endes nur durch PRAXIS und TUN erreichen kann und nicht nur durch Frontalunterricht.“ (MAT4, Abs. 46).

Des Weiteren thematisiert MAT5 konkrete Vorteile von Praxisangeboten wie etwa dem Kochen. Im Rahmen dessen sei es möglich, Teilnehmende in einem anderen Kontext zu erleben und mehr über sie zu erfahren, was anschließend in die Berufsorientierung miteinbezogen werden könne (MAT5, Abs. 22 und Abs. 32). Auch MAT6 lobt die Möglichkeit, Teilnehmenden im Rahmen des Förderzentrums nicht ausschließlich im reinen Beratungssetting zu begegnen. Es handele sich um eine sinnvolle Maßnahme, da viele Personen bereits etliche Bewerbungstrainings mitgemacht hätten. Zudem sei es die erste Maßnahme, in der Angebote gemacht werden könnten, die nicht explizit vom Jobcenter vorgeschrieben würden (MAT6, Abs. 6 und Abs. 14). Er betont:

„Also als MAßNAHME ist das Förderzentrum eine der besten Maßnahmen, die ich in den zwanzig Jahren machen durfte.“ (MAT6, Abs. 6).

Die zweite Subkategorie innerhalb der Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ lautet „**Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte**“ mit den drei Sub-Subkategorien „Bedarf in Angeboten/Instrumenten“, „Förderung durch ‚soziale Aktivierung‘“ und „Sonstige Gedanken/Diskussionspunkte“.

Die Subkategorie „**Bedarf in Angeboten/Instrumenten**“ ist wiederum in weitere Kategorien unterteilt. In ihr werden Aussagen aller Expert*innengruppen erfasst, wenn sie sich auf konkrete Bedarfe in Maßnahmen oder im arbeitsmarktpolitischen System allgemein beziehen. Bei den meisten Codierungen handelt es sich um Antworten darauf, wie bzw. über welche Angebote die Expert*innen die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen unterstützen würden, wenn sie könnten.

Der erste Aspekt, welcher von drei Expert*innen thematisiert wird, lautet „**Aktivität**“. Für TN2 sei es wichtig, der Zielgruppe verschiedene Angebote zu machen, um das Interesse Einzelner zu wecken und sie dazu zu motivieren, aktiv zu werden:

„Ich glaube es ist generell gut, die INTERESSEN zu wecken, also, (...) was zum Beispiel das Spiel macht, wenn man jetzt Spaß daran hat, dann (...) informiert man sich dann mehr und hat wieder mehr Spaß quasi etwas zu TUN. Und wenn jetzt zum Beispiel jemand gerne malt, dann, ich weiß nicht ob sowas überhaupt möglich ist, aber dass man Malkurse anbietet oder halt etwas, wo sich die Leute (...) mit ihren Interessen (...) ich sag mal entwickeln können und dadurch auch wieder mehr LUST haben (...) AKTIV etwas zu machen.“ (TN2, Abs. 108).

JC4 sieht dies ähnlich. Ihrer Ansicht nach müssten langzeitarbeitslose Personen sowohl selbst aktiv werden, als auch über Angebote aktiviert werden. Daher dränge sie in ihrer Beratung Personen bewusst zur Aktivität, indem sie dabei nicht nur sitzen, sondern aufstehen und mitarbeiten müssten (JC4, Abs. 48). Auch für MAT4 sei Aktivität wichtig, da seiner Erfahrung nach reine Vermittlungsmaßnahmen Personen nicht ausreichend unterstützen würden. Stattdessen müsse gemeinsam aktiv an Perspektiven gearbeitet werden (MAT4, Abs. 56). Reinen Frontalunterricht sehe er ebenfalls als nicht zielführend an, da seiner Ansicht nach viel mehr in die Praxis gegangen werden müsse. Allerdings sei in den Maßnahmekontexten, in die er bisher involviert war, viel mit Theorie und Frontalunterricht gearbeitet worden (MAT4, Abs. 48). Er führt weiter aus:

„Also man könnte das Gewicht meiner Meinung nach komplett mehr zu diesem Mitmachen in der Gruppe, AKTIV werden, und nicht dieses PASSIVE Konsumieren fördern durch die Maßnahmestruktur. Also von daher finde ich alles, was mit Praxis zu tun hat, Kommunikation in der Praxis, soziales Miteinander, Umgangsformen, finde ich alles als sehr wichtig.“ (MAT4, Abs. 48).

Ein weiterer Aspekt lautet „**Kreativität**“. Drei Expert*innen gehen auf die benötigte Kreativität in Angeboten für die Zielgruppe ein. Sie beziehen sich sowohl auf Methoden, als auch auf die Ausgestaltung und Umsetzung von Maßnahmen. JC2 verweist auf die Nutzung des potentiellen Gestaltungsfreiraums durch die Maßnahmeträger. Sie kritisiert, dass dieser Gestaltungsfreiraum häufig nicht genutzt werde und es sich in der Praxis immer wieder um ein „0815-Programm“ handle. Allerdings sei es bei der vorliegenden Zielgruppe, die bereits länger „im Bestand“ des Jobcenters sei, erforderlich, neue Wege zu gehen (JC2, Abs. 36). Im Vergleich dazu bezieht sich MAT2 auf die methodische Ausgestaltung von Maßnahmeinhalten. Ihr sei es wichtig, dass mehr über Methoden wie Gruppenarbeiten und Gruppenspiele mit den Teilnehmenden gearbeitet werde anstelle des klassischen Frontalunterrichts (MAT2, Abs. 40). Auffällig ist an dieser Stelle, dass MAT6 den Aspekt der Kreativität immer wieder während des Interviews betont. Allgemein fordert er häufigere Kreativangebote, um Teilnehmende zu erreichen (MAT6, Abs. 14). Er erklärt dies wie folgt:

„[...] ich glaube, dass man über SOWAS [Pen-&-Paper-Rollenspiel] die Leute irgendwie (...) einfängt. Und sie kriegen einfach mal eine andere Wahrnehmung, weil das ein ganz anderer Kontext ist. (...) Das IST einfach ANDERS. Und das ist DAS, was die Leute nicht kennen. Man müsste viel mehr solche (...) konfrontativen oder kreativen Sachen machen, aber das muss natürlich auch vernünftig angeleitet werden.“ (MAT6, Abs. 14)

Dies bezieht er überdies auf die weitere Ausgestaltung des Förderzentrums, in der er sich ebenfalls mehr Kreativität durch weitere Angebote für die Teilnehmenden wünsche (MAT6, Abs. 30 und Abs. 34).

Des Weiteren gehen vier Expert*innen auf den Bedarf „**Individualität**“ ein. Für TN8 sei es wichtig, Teilnehmenden verschiedene Angebote in Maßnahmen zu unterbreiten, um sie zum einen aus ihrer Lethargie herauszuholen. Seiner Erfahrung nach würden langzeitarbeitslose Personen dazu tendieren, in den Tag hinein zu leben. Zum anderen seien verschiedene Angebote mit breiter Fächerung wichtig, um für jede Person ein interessantes Angebot bereithalten zu können. Für ihn persönlich sei das Pen-&-Paper-Rollenspiel sehr ansprechend, jedoch vermute er, andere Personen könnten andere Interessen haben (TN8, Abs. 84, Abs. 86 und Abs. 100). JC2 berichtet auf die Frage, was sie für die Zielgruppe anböte, von einem Maßnahmenkonzept, dass sie bereits mit einem Kollegen kreiert habe und welches die Individualität von Personen berücksichtige. Es sei modular gestaltet, sodass individuell verschiedene Bausteine genutzt werden und Personen dabei selbst mitgestalten und entscheiden könnten, wo ihre Bedarfe liegen (JC2, Abs. 44). Auch JC4 betont, ihr sei Individualität sehr wichtig und hebt diese am Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels positiv hervor (JC4, Abs. 50). MAT5 hält eine Ausdifferenzierung der Angebote innerhalb der Gruppen für sinnvoll, um auch Personen Kommunikation nahezubringen, die mit dem Pen-&-Paper-Rollenspiel nichts anfangen können, aber Förderbedarf dahingehend haben (MAT5, Abs. 38). Dies bezieht er weiterhin auf andere Themen und begründet seine Sichtweise in der Heterogenität der Zielgruppe:

„Ich glaube die DIFFERENZIERUNG, (...) ist bei VIELEN Themen / also, so lange ja auch die Gruppen so heterogen bleiben, muss die Antwort an verschiedenen Punkten halt auch Differenzierungsmöglichkeiten sein. (...) Das man allen irgendwie gerecht werden kann und ALLE, aber auch individuell, wo sie halt gerade auch stehen und herkommen, (...) halt weiterhelfen kann.“ (MAT5, Abs. 38).

Eine weitere Kategorie zum Bedarf lautet „**spielerische Ansätze, Rollenspiel**“. Darunter werden Antworten der Expert*innen zu Angebotsideen für die Zielgruppe codiert, in denen sie entweder den Gedanken des Pen-&-Paper-Rollenspiels fortsetzen oder den generellen Bedarf an Angeboten mit spielerischer Herangehensweise erläutern. Dabei beziehen sich vier Expert*innen auf das Pen-&-Paper-Rollenspiel. TN9 böte es genauso an (TN9, Abs. 76). JC5 habe zwar keine spezielle Angebotsidee, finde aber das Pen-&-Paper-Rollenspiel sehr gut. Allgemein seien die Förderung der Kommunikationsfähigkeit und der Aufbau des Selbstwertgefühls sehr wichtig, was seiner Ansicht nach am einfachsten über die „*spielerische Schiene*“ funktioniere (JC5, Abs. 50). Auch JC1 würde den Rollenspielansatz vertiefen, egal ob mit reellem beruflichem oder Fantasie-Ansatz (JC1, Abs. 45). TN6 hingegen schlägt vor, ein Pen-&-Paper-Rollenspiel losgelöst vom Fantasie-Thema anzubieten, um auch Personen einzuschließen, die schlechter deutsch sprechen (TN6, Abs. 76). Sie sehe allgemein den Bedarf, weitere Spielangebote zu machen, z.B. Kennenlernspiele oder Kinderspiele in festen Gruppen, die sich wöchentlich treffen (TN6, Abs. 84). Den Vorteil für Teilnehmende nimmt sie wie folgt wahr:

„Die lernen sich dadurch kennen, die werden dadurch ein bisschen offener und haben auch mal ein bisschen SPAß im Leben und kommen auch mal raus und fangen an, vielleicht auch nicht nur Negatives mit dem Förderzentrum zu verbinden.“ (TN6, Abs. 84).

Auffällig ist an dieser Aussage, dass TN6 davon ausgeht, Teilnehmende verbänden mit dem Förderzentrum Negatives. In den anderen Interviews äußert sich jedoch lediglich TN9 explizit zu seiner Einschätzung des Förderzentrums, welches er jedoch im Vergleich zu anderen ihm bekannten Maßnahmen positiv darstellt (TN9, Abs. 78).

Zur Erläuterung von TN6 zu Spielangeboten passt die Aussage von TN7, der sich als Angebot „Kickern“ wünscht (TN7, Abs. 88-92). Außerdem könne sich MAT4 eine Improvisations-Theatergruppe vorstellen, bzw. allgemein mehr spielpädagogische Ansätze und Methoden, da er diese für sehr geeignet für die Zielgruppe halte. Dahingehend beschreibt er das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels als „innovativ“ (MAT4, Abs. 40).

Darüber hinaus sehen neun Expert*innen Bedarf an speziellen Angeboten, die in der Kategorie „**spezielle Themen/Ideen**“ zusammengefasst werden. Dazu zählen die Thematisierung des Umgangs mit Geld (TN1, Abs. 80), vermehrte Gruppenaktivitäten innerhalb der Maßnahme (TN3, Abs. 78), sowie Exkursionen, wobei deren Finanzierung durch das Jobcenter angezweifelt wird (TN8, Abs. 94 und Abs. 96). Des Weiteren sehe die Expertin JC2 den Bedarf mehr Außenstellen des Jobcenters ohne Behördencharakter einzuführen, da ihrer Erfahrung nach Gespräche außerhalb von Behörden eine bessere Qualität hätten (JC2, Abs. 2). Ferner sehe MAT1 Vorteile in der Förderung ehrenamtlicher Tätigkeiten durch vermehrte, attraktiv ausgestaltete Angebote mit enger Begleitung und Schulungen. Durch das Zusammenkommen von berufstätigen und arbeitslosen Personen würden der Zielgruppe Wertschätzung und Teilhabe ermöglicht (MAT1, Abs. 34). MAT3 halte es für notwendig, bei der Zielgruppe ein Bewusstsein für ihre eigene Situation im Arbeitslosengeld II-Bezug zu schaffen, um eine wertschätzende Haltung ihr gegenüber aufzubauen. Seiner Erfahrung nach empfänden Teilnehmende ihre finanzielle Situation häufig als zu negativ, obwohl sie gut abgesichert seien. Er sei der Auffassung, leistungsbeziehende Personen wären zufriedener, wenn sie lernen würden, ihre Situation im Leistungsbezug wertzuschätzen. Jedoch wisse er nicht genau, wie ein Bewusstsein dafür und eine wertschätzende Haltung erreicht werden könnten (MAT3, Abs. 66). Im Vergleich dazu spricht sich MAT4 für die Förderung verschiedener gemeinsamer Aktivitäten aus und begründet dies wie folgt:

„[...] wir arbeiten mit MENSCHEN und nicht mit irgendwelchen Nummern oder anonymen Personen, die nur Arbeit aufnehmen sollen. Also ich finde, man kann SUPER viel machen über ganz normale (...) menschliche Handlungsweisen. Zusammen essen, (...) ja auch FÜR die Kunden mal irgendwas machen, nicht nur abfordern, sondern auch zeigen, dass man einfach Menschen vor sich hat. Und als Ansatz, ja, was mir so im Kopf rum geht, ist halt so Theater- und Musikprojekte“ (MAT4, Abs. 54).

MAT5 hingegen böte vermehrt klassische Vorstellungsgesprächs-Rollenspiele mit Kameraaufnahme an (MAT5, Abs. 38). MAT6 sei wichtig, die Verantwortungsübernahme bei Teilnehmenden zu fördern, sowie Angebote zu schaffen, in denen die Teilnehmenden den Sinn erkennen. Außerdem müsste seiner Ansicht nach häufiger positives Feedback gegeben werden (MAT6, Abs. 30).

In der letzten Unterkategorie „**kein spezieller Bedarf/keine Idee**“ werden die Antworten von TN5 und JC3 aufgenommen, die keine speziellen Angebotsideen nennen. TN5 begründet dies damit, dass er die Zielgruppe nicht gut genug kenne (TN5, Abs. 109-112). JC3 hingegen antwortet, sie finde das Förderzentrum besser als klassische Bewerbungstrainings und sehe daher keinen weiteren Bedarf neuer Angebote (JC3, Abs. 44).

Die zweite Unterkategorie zu „Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte“ lautet **„Förderung durch ,soziale Aktivierung“**. An dieser Stelle werden die Antworten auf drei Fragen aus den Interviewleitfäden von Maßnahmeträger und Jobcenter codiert. Diese beziehen sich auf die Akzeptanz alternativer Methoden wie der des Pen-&-Paper-Rollenspiels zur sozialen Aktivierung der Zielgruppe und werden jeweils in einer entsprechenden Unterkategorie erfasst.

In der ersten Unterkategorie **„gesetzl. Auftrag sozialer Aktivierung“** wird die Antwort der Expert*innen auf die Frage *„In Instrumenten des SGB II geht es um die ‚Aktivierung‘ von langzeitarbeitslosen Personen. Gehört die soziale Aktivierung, also die Förderung sozialer Aspekte wie beispielsweise sozialer Kompetenzen und Teilhabe, Ihrer Ansicht nach dazu?“* codiert. Diesbezüglich sind sich die Expert*innen mit einer Ausnahme einig, dass die soziale Aktivierung der Zielgruppe einen Teil dieser darstelle. JC1 beschreibt sie als gesetzlichen Auftrag des Jobcenters und erwähnt das Förderzentrum als Beispiel:

„Ja, das auf jeden Fall. Das ist unser gesetzlicher Auftrag und die Maßnahmekonzeption Förderzentrum ist (...) ja absichtlich auf, ich sage mal WEICHERE Herangehensweisen ausgerichtet. Also wir wollen durchaus Methoden fördern, die (...) weniger auf (...) oder nicht nur auf FORDERN basieren, sondern eben das FÖRDERN steht da ganz im (...) Vordergrund. Ja und bestimmt dann auch die Herangehensweise und wir haben (...) ja hier die Möglichkeit geschaffen, dass der Träger ja mal ganz neue Sachen ausprobiert.“ (JC1, Abs. 44).

Auch JC2 bejaht die Frage, wobei sie erläutert, soziale Aktivierung sei bei der Einführung von Arbeitslosengeld II noch nicht berücksichtigt worden. Allerdings sei das Jobcenter über die Jahre diesbezüglich unter anderem über den Austausch mit Maßnahmeträgern sensibler geworden und habe Vermittler*innen dementsprechend geschult (JC2, Abs. 38). Auch JC3, JC4 und JC5 bestätigen, die soziale Aktivierung sei ein Teil des Aktivierungsauftrags, wobei JC3 und JC5 zusätzlich darauf hinweisen, dass ansonsten die Gefahr der sozialen Isolation Einzelner bestände (JC3, Abs. 42; JC4, Abs. 46; JC5, Abs. 46). JC5 beschreibt dahingehend:

„Zum Teil sind da ja wirklich (...) Menschen dabei, die sich nicht mehr raus trauen, egal ob das jetzt bedingt durch die Langzeitarbeitslosigkeit oder eben durch gesundheitliche Geschichten, wir haben ja auch sehr viele Depressionserkrankungen und in diese Richtung. Und DIE Menschen kriegen wir nur über DIESE Schiene aktiviert. Also erst mal die sozialen Aspekte wieder (...) ins Laufen kriegen. Vorher sind die auch meines Erachtens gar nicht in der Lage längerfristig und nachhaltig in den Arbeitsmarkt wieder einzusteigen“ (JC5, Abs. 46).

MAT2 und MAT3 berichten, dass zunächst die soziale Aktivierung erfolgen müsse bzw. Personen gestärkt werden müssten, um überhaupt die berufliche Eingliederung erreichen zu können. Die berufliche Eingliederung funktioniere laut MAT3 ausschließlich, wenn Personen nach den *„Spielregeln der Gesellschaft“* spielen könnten (MAT2, Abs. 38; MA3, Abs. 60). Für MAT5 sei ein Kernproblem die Vereinsamung, weshalb er ebenfalls die Frage bejaht (MAT5, Abs. 36). Auch für MAT1 ist soziale Aktivierung relevant:

„Ganz klar. GANZ klar. Es geht um Teilhabe an der Gesellschaft bei der Aktivierung. Und TEILHABE, da ist die soziale Integration ein ganz, ganz großer Punkt bezüglich der Lebenszufriedenheit, des Gefühls ‚bin ich ein Teil dieser Gesellschaft oder bin ich Außenseiter?‘, sprich auch der Identität. (...) Und gerade soziale Konflikte oder soziales

Umfeld, beeinflusst, also vorhandenes oder nicht vorhandenes oder auch negatives, beeinflusst die Lebenslage des Einzelnen sehr“ (MAT1, Abs. 32).

MAT4 hingegen verbinde mit dem Begriff der Aktivierung eher „Anwesenheiten“ oder „pünktlich sein“, welche er als Anforderungen beschreibt, die er von einem „Oberlehrer“ erwarte. Er wünsche sich Auflockerung und Praxis mit sinnvollen Inhalten, ohne sich auf diese Aspekte zu versteifen (MAT4, Abs. 52).

In der zweiten zugehörigen Kategorie „**Soziale Aktivierung innerhalb von Maßnahmen**“ werden Antworten auf die Frage, ob eine vergleichbare individuelle Förderung wie im Pen-&-Paper-Rollenspiel bereits an anderer Stelle ein Bestandteil von Maßnahmen ist, codiert. Auch dahingehend sind sich die Expert*innen mit einer Ausnahme darin einig, dass dies in den meisten Maßnahmen Bestandteil sei. Sie beziehen sich in ihren Antworten beispielsweise darauf, dass langzeitarbeitslose Personen innerhalb von Maßnahmen in Gruppenkontexten interagieren und praktisch arbeiten würden (JC4, Abs. 42; MAT2, Abs. 34; MAT5, Abs. 34). MAT3 spricht dahingehend von der „*Kernaufgabe*“ des Maßnahmeträgers, die soziale Integration zu fördern (MAT3, Abs. 50). MAT1 erläutert konkreter, dass die Förderung hinsichtlich sozialer Problemlagen einen Hauptpunkt in der Zusammenarbeit mit Teilnehmenden darstelle und über Gruppeninteraktionen, Interaktionen mit Anleiter*in und Sozialcoach erfolge. Dies sei gerade für Personen hilfreich, die ansonsten sozial isoliert oder vereinsamt wären. Über soziale Kontakte, Austausch und Tagesstruktur in der Maßnahme würden sie stabilisiert, selbst wenn sie beruflich nicht weiterkämen (MAT1, Abs. 26 und Abs. 32). JC2 und JC3 erwähnen speziell die Maßnahme Arbeitsgelegenheiten, in welcher die soziale Aktivierung einen großen Bestandteil einnehme (JC2, Abs. 8; JC3, Abs. 38). MAT4 führt aus, die Unterstützung beim Vorliegen „*sozialer Hemmnisse*“ erfolge durch die Praxis und normale zwischenmenschliche Abläufe, weshalb er den Ansatz des Förderzentrums gutheiße (MAT4, Abs. 46).

Lediglich JC5 antwortet, dass soziale Aktivierung bisher in zu geringem Umfang Bestandteil innerhalb von Maßnahmen sei und er kein Angebot kenne, in welchem soziale Kompetenzen in ähnlichem Ausmaß gefördert würden, wie im Pen-&-Paper-Rollenspiel (JC5, Abs. 40). Im Vergleich zu den anderen Expert*innen bewertet er folglich den Umfang der Förderung sozialer Kompetenzen innerhalb von Maßnahmen, wohingegen die anderen Expert*innen eher darauf eingehen, ob soziale Aktivierung überhaupt einen Bestandteil in Maßnahmen darstellt, ohne die Angemessenheit des Umfangs zu thematisieren.

In der dritten Unterkategorie „**Bedarf gezielter Förderung durch P&P-RPG/alternative Methoden**“ werden Antworten auf die Frage „*Nach Ihrer Erfahrung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen – besteht da überhaupt der Bedarf, Personen gezielt über Methoden wie das Rollenspiel hinsichtlich sozialer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse zu fördern?*“ codiert. Sieben Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger sehen den Bedarf. Dabei beziehen sich vier Expert*innen auf allgemeine Angebote und drei Expert*innen auf das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels. JC1, JC2, JC5 und MAT4 sehen allgemeinen Bedarf an vergleichbaren Methoden. JC1 thematisiert, der Abbau sozialer Vermittlungshemmnisse müsse im ersten Schritt oder zumindest begleitend zur Erstellung von Bewerbungsunterlagen erfolgen, da anschließend die berufliche Orientierung leichter falle, wenn die langzeitarbeitslosen Personen Dinge positiver sähen (JC1, Abs. 16). JC2 sieht den Bedarf ebenfalls und begründet dies mit der Verfestigung von Langzeitarbeitslosigkeit, aufgrund derer vergleichbare Angebote an Bedeutung gewinnen (JC2, Abs. 14). Ebenso bejaht JC5 die Frage, verweist in seiner Antwort jedoch darauf, dass einige Personen in der Arbeitsvermittlung dies anders sehen könnten. Er sei aber der festen Überzeugung, dass der

Großteil seine Meinung teile (JC5, Abs. 42-44). Auch MAT4 sehe den Bedarf an Methoden wie dem Pen-&-Paper-Rollenspiel und erläutert:

„Ja also wie gesagt, ich denke in den Maßnahmekontexten, die ich kennen gelernt habe, ist sehr viel mit Frontalunterricht und sehr viel mit (...) Theorie gearbeitet worden. Theorie heißt, wird immer wieder runter gebrochen für die Teilnehmer. Aber ich finde, man sollte viel mehr in die Praxis gehen und die Leute viel mehr ins Boot holen. Und ich denke letzten Endes kann es das nicht genug geben. Also man könnte das Gewicht meiner Meinung nach komplett mehr zu diesem Mitmachen in der Gruppe, AKTIV werden, und nicht dieses PASSIVE Konsumieren fördern durch die Maßnahmestruktur.“ (MAT4, Abs. 48).

MAT1, MAT2 und MAT3 beziehen sich in ihren Antworten konkret auf das Pen-&-Paper-Rollenspiel. Für MAT1 stelle dieses eine positive Ergänzung dar, um einen Zugang zu Personen zu finden, die sich in normalen Gesprächssituationen verschließen würden. Sie habe bereits erlebt, dass sich Personen aufgrund der Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel geöffnet hätten (MAT1, Abs. 30). MAT2 bejaht die Frage ebenfalls, da bei manchen Personen größerer Bedarf diesbezüglich vorliege. Es sei für Personen gut, bei denen aufgrund psychischer Schwierigkeiten das berufliche Thema erstmal nicht vordergründig sei und die sich erst einmal in der Gruppe einfinden müssten. Dies sei in einer kleinen Gruppe im Rahmen des Pen-&-Paper-Rollenspiels einfacher, als in größeren Gruppen. Hier werde nicht konkret erwartet, dass sie etwas lernen (MAT2, Abs. 36). Für MAT3 hingegen sei der Bedarf allein dadurch bestätigt, dass Teilnehmende das Angebot wahrnehmen. Seiner Ansicht nach reiche es, wenn Einzelne aus der Gruppe etwas für sich mitnehmen, dann sei der Bedarf erfüllt (MAT3, Abs. 54).

Lediglich JC3 und JC4 bestätigen den Bedarf nicht eindeutig. JC3 gibt keine klare Antwort, sondern geht darauf ein, dass eine vergleichbare Förderung aufgrund der konzeptionellen Gestaltung bereits beiläufig im Rahmen der Maßnahme erfolge (JC3, Abs. 40). JC4 antwortet, ihr sei der Bedarf nicht klar gewesen, da es bereits verschiedene Gruppenangebote gebe, sie aber das Angebot nicht als schädlich ansehe. Es stelle eine neue Möglichkeit dar, etwas auszuprobieren (JC4, Abs. 44).

Die letzte Sub-Subkategorie zu „Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte“ lautet **„Sonstige Gedanken/Diskussionspunkte“**. Hier werden Aussagen erfasst, die keiner der anderen Kategorien zugeordnet werden können. Dazu zählen Aussagen von insgesamt drei Expert*innen, primär allerdings von MAT6. JC2 geht am Ende des Interviews darauf ein, ihr sei während des Erzählens klargeworden, dass die Arbeitsvermittler*innen des Jobcenters mehr in Gestaltungsprozesse einbezogen und der Kontakt zwischen Träger und Vermittler*innen gefördert werden müssten (JC2, Abs. 46). Sie führt weiter aus:

„Und dass mehr Vermittler die Chance haben, BEI den Maßnahmen vor Ort zu betrachten, wie wird mit den Kunden gearbeitet, so wie ich es eben als Maßnahmebetreuerin erleben konnte. Ja, das würde ich mir wünschen, dass da / mir fällt jetzt ad hoc nicht ein wie man es konkret machen könne, aber dass da auch der Blick geöffnet wird für das, was beim Träger gemacht wird. Dass es eben auch entsprechend in den Beratungsgesprächen schon, (...) ja, verkauft klingt jetzt etwas doof, ja praktisch schon positiv beurteilt werden kann, dass der Kunde schon so ein bisschen mehr dahin geführt wird.“ (JC2, Abs. 46).

Im Vergleich dazu stellt MAT5 den Diskussionspunkt in den Raum, ob aufgrund der Heterogenität der Zielgruppe kleinere Gruppenmaßnahmen und Zielgruppen-

zusammenfassungen zielführender wären, um „den Menschen gerecht“ zu werden (MAT5, Abs. 10). Darüber hinaus diskutiert MAT6 verschiedene Aspekte auf politischer Ebene. Seiner Ansicht nach bräuchte es einen anderen gesellschaftspolitischen Ansatz, um Personen davor zu bewahren, bereits ab dem Jugendalter in verschiedenste Beratungssettings zu kommen und dadurch letztendlich keine eigenen Perspektiven und Wünsche entwickeln zu können (MAT6, Abs. 6). Es müssten kreativere, intensivere Maßnahmen mit weniger Reglementierung angeboten werden, um langzeitarbeitslosen Personen Ängste zu nehmen und ihre Ressourcen zu stärken. Maßnahmeträger müssten die Schnittmenge zwischen den Vorgaben und dem, was den Menschen nützt, bilden (MAT6, Abs. 18). Er kritisiert außerdem:

„[...] die grundlegende Problematik ist, die Bundesagentur für Arbeit sieht NUR die Vermittlung auf den ersten Arbeitsmarkt. Weil da sehen sie den Mittelabfluss. Den anderen Scheiß sehen die nicht. (...) Und wenn Sie die reine Vermittlungsstatistik sehen würden, (...) wie der Mittelabfluss ist, dann wäre diese Maßnahme [das Förderzentrum] VIEL zu teuer. (...) Dadurch, dass wir [der Maßnahmeträger] aber dann VERSUCHEN, jetzt auch im Zwischenbericht, nachzuweisen, dass wir durch diese Aktivitäten sehr viele Leute in den zweiten Arbeitsmarkt integriert haben über diesen Stufenplan [...], dann sieht die Summe schon wieder ganz anders aus“ (MAT6, Abs. 22).

Des Weiteren müsse sich laut MAT6 eingestanden werden, dass es immer „Personengruppe X“ geben werde, die nicht sozialversicherungspflichtig arbeiten könne. Zwar gebe es neue Fördermöglichkeiten (Förderungen nach § 16e/i SGB II) für die Zielgruppe, die er als positiv empfinde. Jedoch sehe er die Gefahr, dass perspektivisch nach Ablauf der Fördermöglichkeiten diese Personengruppe nicht weiter berücksichtigt werden könnte, was er beispielsweise aufgrund der verringerten Anzahl von Maßnahmeausschreibungen für die Zielgruppe im Vergleich zu früher befürchte (MAT6, Abs. 18).

7.3.3 Weitergehende Analysen

Analyse der Zusammenhänge zwischen Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie

In der Hauptkategorie liegen Zusammenhänge zwischen Unterkategorien der Subkategorie „Praxiserfahrungen der Expert*innen“ vor. Beispielsweise beschreiben Expert*innen ihre pädagogische Herangehensweise innerhalb der Beratung und berichten zusätzlich von ihren Erfahrungen im Förderzentrum oder von Aufgaben des Maßnahmeträgers (MAT1, Abs. 2; MAT6, Abs. 4 und Abs. 6 – „päd. Herangehensweise, Beratung MAT“, „Aufgabe/Praxis Maßnahmeträger“). Inhaltlich liegen diese Kategorien nah beieinander und können daher überschneidend codiert werden. Dies trifft auch auf Codierungen in der zweiten Subkategorie „Weitergehende Gedanken/Diskussionpunkte“, insbesondere im Hinblick auf ihre Sub-Subkategorie „Förderung durch ‚soziale Aktivierung‘“, zu. Ihre Unterkategorien werden ebenfalls mehrmals gemeinsam codiert, was in der inhaltlichen Nähe der Themen zueinander zu begründen ist, sowie damit, dass die hier aufgeführten Antworten der Expert*innen argumentativ aufeinander aufbauen.

Aufschlussreicher sind daher Zusammenhänge zwischen den beiden Subkategorien der Hauptkategorie, da sie thematisch nicht beieinander liegen. Dahingehend können jedoch nur vereinzelte gemeinsame Nennungen und kein Muster innerhalb der Argumentationen der Expert*innen festgestellt werden, weshalb diese lediglich exemplarisch dargestellt werden. Beispielsweise stellt MAT6 im Rahmen der Beschreibung der pädagogischen

Herangehensweise und Aufgaben bzw. Praxis des Maßnahmeträgers weitergehende Diskussionspunkte auf, die zusätzlich unter „Sonstige Gedanken/Diskussionspunkte“ codiert werden können (MAT6, Abs. 18). Außerdem begründen zwei Expertinnen des Jobcenters weitergehenden Bedarf mit ihren Erfahrungen in der Beratungspraxis (JC4, Abs. 48 und Abs. 50 – „Aktivität“, „Individualität“; JC2, Abs. 2 – „spezielle Themen/Ideen“). Des Weiteren können in einzelnen Fällen Aussagen zur sozialen Aktivierung gleichzeitig mit Praxiserfahrungen der Expert*innen codiert werden, wie die pädagogische Herangehensweise in Beratungen (MAT2, Abs. 38), oder Erfahrungen aus dem Förderzentrum (MAT4, Abs. 48).

Analyse der Zusammenhänge zwischen der Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ und anderen Hauptkategorien

Wie bereits in den weitergehenden Analysen zur Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ beschrieben, können Überschneidungen mit ihrer Subkategorie „Problemlagen/Vermittlungshemmnisse“ festgestellt werden. Bei den Teilnehmenden besteht der Zusammenhang zu weitergehenden Bedarfen, bei Expert*innen des Maßnahmeträgers und Jobcenters zu ihren Praxiserfahrungen. Es liegt keine Überschneidung zwischen den Hauptkategorien „Merkmale des P&P-RPGs“ und „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ vor.

Darüber hinaus können Zusammenhänge zur Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ festgestellt werden, beispielsweise zwischen dem Nutzen innerhalb der Maßnahme und weitergehenden Bedarfen, sowie der Freiwilligkeit und Herangehensweise in der pädagogischen Beratung, wobei verhältnismäßig wenige gleichzeitige Codierungen vorliegen.

In den Aussagen von vier Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger kann gleichzeitig eine Subkategorie zum Maßnahmekontext und ihrer pädagogischen Beratungspraxis codiert werden („päd. Herangehensweise, Beratung JC“ bzw. „päd. Herangehensweise, Beratung MAT“). Zwei Expert*innen des Jobcenters heben dahingehend die Freiwilligkeit des Pen-&-Paper-Rollenspiels positiv hervor (JC3, Abs. 18; JC5, Abs. 16 – „Freiwilligkeit“). Zudem bezieht sich JC4 im Zuge der Beschreibung des Nutzens „Neuer Zugang zu TN“ auf ihre Beratungspraxis, da ihrer Erfahrung nach Personen den Willen zur Veränderung haben müssten und das Spiel daran ansetze (JC4, Abs. 50). In der Aussage von MAT5 kann zusätzlich die „Sicht des Jobcenters“ codiert werden. Er gehe davon aus, das Jobcenter sei froh, wenn der Gestaltungsfreiraum vom Maßnahmeträger genutzt werde (MAT5, Abs. 26). Die Expert*innen beziehen folglich in die Bewertung des Pen-&-Paper-Rollenspiels ihre persönlichen beruflichen Erfahrungen mit der Zielgruppe ein, wovon auch ohne gleichzeitige Codierung ausgegangen werden kann. Dies wird jedoch durch die aufgeführten inhaltlichen Zusammenhänge zusätzlich verdeutlicht wird.

Zudem wird fünfmal weitergehender Bedarf in Kombination mit Subkategorien von „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ codiert. Dabei handelt es sich um Erläuterungen des jeweiligen Bedarfs anhand der Facetten des Pen-&-Paper-Rollenspiels als Maßnahmeangebot. Die Aussagen von zwei Experten können neben bedarfsbezogenen Kategorien außerdem der Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ zugeteilt werden. JC5 und MAT4 heben den Nutzen „spielerisch lernen/fördern“ hervor und sehen weitergehenden Bedarf an spielerischen Ansätzen (JC5, Abs. 50; MAT4, Abs. 40 – „spielerische Ansätze/Rollenspiel“). Auch TN9 sieht weitergehenden Bedarf an spielerischen

Ansätzen, allerdings kann seine Aussage zusätzlich unter „Ressourcen“ codiert werden, da er ebenfalls Dungeons & Dragons für die Zielgruppe anböte und dies mit den damit verbundenen geringen Kosten begründet (TN9, Abs. 76). Zudem sehen MAT6 und JC2 weitergehenden Bedarf hinsichtlich der „Kreativität“, wobei MAT6 dahingehend positiv hervorhebt, dass Pen-&-Paper-Rollenspiel stelle keinen klassischen Lehr-Lernkontext dar (MAT6, Abs. 14 – „unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext“). JC2 bezieht sich auf die Auftraggebersicht und berichtet, das Jobcenter sei als Auftraggeber froh über kreative Angebote (JC2, Abs. 36 – „Sicht des Jobcenters“). Im Vergleich dazu betont MAT5, er kenne keine vergleichbaren Angebote zu dem Pen-&-Paper-Rollenspiel, sehe aber Bedarf an weiteren vergleichbaren individuellen Angeboten, was er mit der Heterogenität der Zielgruppe begründet (MAT5, Abs. 38 – „Vergleichbare Angebote“, „Individualität“, „Heterogenität“).

Sonstige Analysen/Auffälligkeiten

Wie bereits im Unterkapitel zur Struktur und Verteilung der Hauptkategorie dargestellt, ist die Verteilung innerhalb der Hauptkategorie sowohl mit den Interviewleitfäden, als auch den Aussagen konkreter Expert*innengruppen zu begründen. Daher fällt in der Verteilungsübersicht und den thematischen Fallzusammenfassungen lediglich MAT6 auf, der im Vergleich zu anderen Expert*innen besonders ausführlich über die pädagogische Herangehensweise in der Beratung und Praxis beim Maßnahmeträger, sowie über Kreativität als Bedarf in Angeboten spricht. Dies wird bereits in den vorherigen Analysen deutlich. Vermutlich hängt dies mit seiner beruflichen Position und langjährigen Praxiserfahrung beim Maßnahmeträger zusammen. Außerdem kritisiert er umfassend das gesellschaftspolitische System, was bereits aus der kategorienbasierten Auswertung ersichtlich wird.

7.4 Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“

Die dritte Hauptkategorie lautet „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“. In dieser werden Aussagen codiert, die sich inhaltlich sowohl auf das Pen-&-Paper-Rollenspiel, als auch auf den Kontext der Maßnahme beziehen. Insgesamt wird die Hauptkategorie in 13 Subkategorien untergliedert, wobei drei davon weiter ausdifferenziert werden. Mit 384 Codiereinheiten handelt es sich um die umfangreichste Hauptkategorie des Kategoriensystems.

7.4.1 Struktur und Verteilung

Thematisch gibt es drei Schwerpunkte innerhalb der Hauptkategorie. Erstens werden in der Subkategorie „Expert*innen“ persönliche Erfahrungen der Expert*innen mit dem Pen-&-Paper-Rollenspiel erfasst. Die Kategorie bezieht sich sowohl auf ihren persönlichen ersten Eindruck des Angebots, Vorerfahrungen, als auch auf Praxiserfahrungen innerhalb der Maßnahme. Zweitens werden in der Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ Aussagen codiert, die den Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Maßnahmekontext verdeutlichen. Es werden folglich keine Aussagen aufgenommen, die sich auf den Nutzen für die individuelle Person beziehen, da diese in der Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ erfasst werden. Drittens beziehen sich die weiteren Subkategorien auf verschiedene Aspekte des Pen-&-Paper-Rollenspiels, die von den Expert*innen thematisiert werden, beispielsweise müsse über das Angebot aufgeklärt werden („Bedarf Aufklärung/Transparenz“) oder es

werden Besonderheiten des Angebots im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten herausgestellt („unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext“). Tabelle 10 zeigt die Unterteilung des Kategoriensystems und die Verteilung der Expert*innengruppen, deren Aussagen den Kategorien zugeteilt werden können.

Tabelle 10: Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter].

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext	Insg. /20	TN /8	JC /5	MAT /6	SL /1
Expert*innen					
erster Eindruck des Angebots	20	8	5	6	1
Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel	17	8	5	3	1
Spielerfahrung in Maßnahme von JC/MAT/SL	4		2	1	1
Nutzen innerhalb der Maßnahme					
Abwechslung	9	8		1	
neuer Zugang zu TN	7		2	4	1
Kontakt zu Sozialcoach	3	1	1	1	
geschützter Rahmen, privates Gefühl	6	3	1	2	
Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten	7	6		1	
spielerisch lernen/fördern	7	1	3	3	
Eingliederung in Arbeit					
Heranführung an den Arbeitsmarkt	6		3	3	
Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche	2	2			
Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern	10	1	3	5	1
Freiwilligkeit	16	6	4	5	1
Ressourcen	9	2	2	4	1
unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext	6	1		4	
ist nicht für jede*n etwas/geeignet	13	6	3	4	
Bedarf Aufklärung/Transparenz	11		4	6	1
Übertragbarkeit	9		5	4	
P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen	17	8	5	4	
Sicht des Jobcenters	13	3	5	5	
Vergleichbare Angebote	15	7	4	4	
Was spricht dagegen?					
Argumente dagegen	6	2	2	1	1
Kein Argument dagegen	14	7	3	4	
Sonstiges	12	5	1	1	

Quelle: eigene Darstellung.

Wie Tabelle 10 zeigt, liegen in mehreren Kategorien Aussagen von verhältnismäßig vielen Expert*innen vor. Dies hängt teils damit zusammen, dass diese Aspekte im Interview gezielt erfragt und anschließend die entsprechenden Antworten in diesen Kategorien codiert werden. Dies betrifft die Kategorien „erster Eindruck des Angebots“, „Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel“, „Vergleichbare Angebote“, „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“, „Sicht des Jobcenters“ und „Was spricht dagegen?“. Bei der letzten Kategorie, die zusätzlich in „kein Argument dagegen“ und „Argumente dagegen“ aufgeteilt ist, fällt auf, dass ein Großteil der Antworten (14) unter „kein Argument dagegen“ codiert werden können.

Unter Ausschluss dieser direkt erfragten Kategorien werden Aussagen von den meisten Expert*innen „Freiwilligkeit“ (16), gefolgt von „ist nicht für jede*n etwas/geeignet“ (13), „Sonstiges“ (12) und „Bedarf Aufklärung/Transparenz“ (11) zugeteilt. Dies deckt sich teils mit den am häufigsten codierten Kategorien. Zu diesen zählen „Freiwilligkeit“ (27 Codiereinheiten), gefolgt von „Abwechslung“ (24 Codiereinheiten) und „ist nicht für jede*n etwas/geeignet“ (23 Codiereinheiten).

Darüber hinaus fallen im Kategoriensystem unterschiedliche Schwerpunkte pro Expert*innengruppe auf, wobei die oben genannten Kategorien, welche aufgrund der Interviewleitfäden häufig codiert werden, erneut nicht berücksichtigt werden. Die meisten Teilnehmenden äußern sich zu „Abwechslung“ (8), „kein Argument dagegen“ (7), sowie jeweils sechs Teilnehmende zu „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“, „Freiwilligkeit“ und „ist nicht für jede*n etwas/geeignet“. Keine der teilnehmenden Personen äußert sich zu „neuer Zugang zu TN“, „Heranführung an den Arbeitsmarkt“, „Übertragbarkeit“ und „Bedarf Aufklärung/Transparenz“. Im Gegensatz zu den Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger werden sie allerdings nicht gezielt zur Einführung in andere Kontexte befragt. Vermutlich äußert sich aufgrund dessen keine der teilnehmenden Personen zu „Übertragbarkeit“.

Bei den meisten Expert*innen des Jobcenters können Aussagen „Freiwilligkeit“ und „Bedarf Aufklärung/Transparenz“ zugeteilt werden (jeweils 4), wohingegen keine zu den Aspekten „Abwechslung“, „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“, „Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche“ und „unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext“ vorliegen.

Des Weiteren liegen von allen sechs Expert*innen des Maßnahmeträgers Aussagen zum Thema „Bedarf Aufklärung/Transparenz“ vor, von jeweils fünf zu „Freiwilligkeit“ und „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“, sowie von vier Expert*innen zu „neuer Zugang zu TN“ und „unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext“. Keine*r nennt „Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche“.

Der Spielleiter äußert sich zu den Kategorien „neuer Zugang zu TN“, „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“, „Freiwilligkeit“, „Ressourcen“, „Bedarf Aufklärung/Transparenz“ und „Argumente dagegen“. Verhältnismäßig ausführlich thematisiert er „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“, wozu vier Codierungen vorgenommen werden können. Die unterschiedlichen Schwerpunkte pro Expert*innengruppe werden in Tabelle 11 erfasst.

Tabelle 11: Kategorienschwerpunkte der Expert*innengruppen in „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“. Zeigt, zu welchen Kategorien sich die jeweiligen Expert*innengruppen am meisten oder wenigsten (kursiv) äußern – ohne die Kategorien, zu denen sich aufgrund der Interviewleitfäden viele Expert*innen äußern.

Teilnehmende	Maßnahmeträger
<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung - Kein Argument dagegen - Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten - Freiwilligkeit - Ist nicht für jede*n etwas/geeignet 	<ul style="list-style-type: none"> - Bedarf Aufklärung/Transparenz - Freiwilligkeit - Schlüsselkompetenzen/ Beschäftigungsfähigkeit fördern - Neuer Zugang zu TN
<ul style="list-style-type: none"> - <i>neuer Zugang zu TN</i> - <i>Heranführung an den Arbeitsmarkt</i> - <i>Übertragbarkeit</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche</i>

- Bedarf Aufklärung/Transparenz	
Jobcenter	Spielleiter
<ul style="list-style-type: none"> - Freiwilligkeit - Bedarf Aufklärung/Transparenz - <i>Abwechslung</i> - <i>Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten</i> - <i>Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche</i> - <i>unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Schlüsselkompetenzen/ Beschäftigungsfähigkeit fördern - neuer Zugang zu TN - Freiwilligkeit - Ressourcen - Bedarf Aufklärung/Transparenz - Argumente dagegen - <i>Siehe Tabelle 10</i>

Quelle: eigene Darstellung.

7.4.2 Kategorienbasierte Auswertung

Die erste Subkategorie innerhalb der Hauptkategorie „**P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext**“ bezieht sich direkt auf die interviewten Expert*innen und ist unterteilt in „erster Eindruck des Angebots“, „Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel“ und „Spielerfahrung in Maßnahme von JC/MAT/SL“.

In der Sub-Subkategorie „**erster Eindruck des Angebots**“ werden primär die Antworten der Expert*innen auf die entsprechende Interviewfrage gesammelt, weshalb von allen Expert*innen mindestens eine Codierung vorliegt. Dabei ist zu berücksichtigen, dass ihre jeweilige Perspektive zum Zeitpunkt des ersten Eindrucks des Angebots unterschiedlich war. Die Teilnehmenden wurden direkt mit der Frage konfrontiert, ob sie das Angebot wahrnehmen bzw. ausprobieren möchten, wohingegen die Expert*innen des Jobcenters lediglich die Information zum Angebot des Pen-&Paper-Rollenspiels erhielten. Die Expert*innen des Maßnahmeträgers erlebten wiederum den Prozess der Einführung des Angebots beim Maßnahmeträger mit. Der Spielleiter war zu dem Zeitpunkt, als der Einführung zugestimmt wurde, selbst Teilnehmer des Förderzentrums. Die Antworten werden daher an dieser Stelle pro Expert*innengruppe zusammengefasst, um dahingehend Unterschiede erkennen zu können.

Der Spielleiter hebt im Zuge seines ersten Eindrucks die Zustimmung zum Angebot durch den Maßnahmeträger positiv hervor (SL, Abs. 4).

Fünf der acht Teilnehmenden beschreiben ihren ersten Eindruck als positiv. Dabei beziehen sich zwei Personen auf ihr vorheriges Interesse an Pen-&Paper-Rollenspielen (TN1, Abs. 6; TN2, Abs. 6), drei beschreiben allgemeine Neugier am Angebot (TN2, Abs. 6; TN7, Abs. 4; TN8, Abs. 6, Abs. 14 und Abs. 66) und ebenfalls drei beziehen sich auf ihre Vorerfahrungen mit anderen Fantasy-Rollenspielen (TN6, Abs. 10; TN8, Abs. 6; TN9, Abs. 4). Zwei Teilnehmende nennen die Abwechslung innerhalb der Maßnahme als ersten Motivator, daran teilzunehmen (TN1, Abs. 6; TN9, Abs. 4). Beispielsweise berichtet TN9:

„Also der HAUPTgedanke, und ich denke das wird den MEISTEN so gehen, immer noch besser als die ganze Zeit vor der Kiste zu hocken. (...) Ich meine, mein Gedanke war auch ‚Du hast so etwas Ähnliches schon mal gemacht, warum nicht? Wird bestimmt Spaßig.‘ (...) Und dann habe ich mir halt gesagt, da mache ich mal mit. Ja und seitdem bin ich dabei.“ (TN9, Abs. 4).

Mehrere Aussagen sind an dieser Stelle auffällig. So erläutert TN5 auf die Frage nach seinem ersten Eindruck, er habe grob gewusst worum es ginge und habe das Angebot daher einfach auf sich zukommen lassen. Zu einem späteren Zeitpunkt des Interviews erwähnt er jedoch, er sei im ersten Moment aufgrund fehlender Vorerfahrungen mit Computerspielen skeptisch gegenüber dem Angebot gewesen (TN5, Abs. 6 und Abs. 106). Im Vergleich dazu äußert TN1, einer seiner ersten Gedanken sei gewesen, dass er an seinen zwischenmenschlichen Fähigkeiten arbeiten wolle (TN1, Abs. 8). Anscheinend sieht er einen Zusammenhang zwischen der Förderung zwischenmenschlicher Fähigkeiten und dem Pen-&-Paper-Rollenspiel. Dies könnte mit seinen persönlichen Spielerfahrungen zusammenhängen, da er angibt, über Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen zu verfügen (vgl. Kategorie „Vorerfahrung mit (P&P-)Rollenspielen“). Des Weiteren berichtet TN8 davon, er habe bereits vor Jahren von dem Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb einer Maßnahme in den Medien gehört, was „nicht so berauschend“ geklungen habe (TN8, Abs. 6). Jedoch habe er aufgrund seiner persönlichen Vorerfahrung mit Videospiele starkes Interesse am Angebot im Förderzentrum gehabt (TN8, Abs. 6). Diese Aussage zum Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in einer anderen Maßnahme für langzeitarbeitslose Personen wird an dieser Stelle hinterfragt, da keine Informationen und Hinweise zu einem vergleichbaren Angebot durch die Literaturrecherchen und die Befragung der anderen Expert*innen vorliegen. Darüber hinaus wird anhand der Aussagen von drei Teilnehmenden Skepsis gegenüber dem Angebot im ersten Eindruck deutlich. Dazu zählt die bereits beschriebene Aussage von TN5 (TN5, Abs. 106). Zudem berichtet TN6, sie habe der Name des Angebots abgeschreckt:

„Als ich zuerst von dem KOMMUNIKATIONSworkshop gehört hatte, war ich NICHT so begeistert und als ich von dem Spiel gehört hatte, war ich dann doch bereit das mir mal anzugucken und dann auch sofort begeistert, weil ich mich halt auch schon seit Jahren halt damit auseinandersetze“ (TN6, Abs. 10).

Auch TN3 beschreibt, er habe sich zunächst nichts darunter vorstellen können und begründet darauf sein zunächst fehlendes Interesse. Ihn habe dann zu einem späteren Zeitpunkt überzeugt, dass bereits eine andere Person aus seiner Gruppe teilnahm. Außerdem sei ihm durch einen Sozialcoach wiederholt die Teilnahme angeboten worden, weshalb er sich doch dazu entschied, das erste Mal mitzukommen (TN3, Abs. 8 und Abs. 10).

Vier der fünf Expert*innen vom Jobcenter beschreiben ihren ersten Eindruck ebenfalls positiv, wobei sie unterschiedliche Gedanken zum Angebot äußern. JC1 und JC2 betonen den experimentellen und ungewöhnlichen Charakter des Angebots, aufgrund dessen sie es als interessant und spannend empfunden hätten (JC1, Abs. 20; JC2, Abs. 18). JC2 führt weiter aus, ihr habe der spielerische Aspekt und die Rollenübernahme zugesagt. Ihrer Erfahrung nach koste es weniger Überwindung, sich spielerisch auf etwas Neues einzulassen. Ein Erfolg im Spiel erzeuge ein Hochgefühl, das anschließend mit in den Alltag genommen werde (JC2, Abs. 18). JC5 hebt den unbefangenen Rahmen positiv hervor, über den Kommunikation gefördert werden könne (JC5, Abs. 12) und JC3 habe sich zunächst eine andere Rollenspielform vorgestellt, da sie sich damit nicht auskenne. Sie habe das Angebot interessant und spannend gefunden (JC3, Abs. 12). Auffällig ist an dieser Stelle der erste Eindruck von JC4, die das Angebot im ersten Moment hinterfragt und kritisch betrachtet. Sie berichtet über ein umfangreiches Theaterprojekt für die Zielgruppe, das sie begleitet habe. Der Effekt dieses Projekts habe sie am Ende nicht überzeugt, da es zwar einzelnen Personen sehr geholfen habe, aber hinsichtlich der Arbeitsmarktintegration nicht erfolgreich gewesen sei. Ihrer Ansicht nach hätte sie die Personen ebenfalls in einer regulären Beratung erreichen

können. Allerdings sei sie nach diesem ersten Vergleich zum Theaterprojekt neugierig auf das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels gewesen (JC4, Abs. 16).

Der erste Eindruck der Expert*innen vom Maßnahmeträger sei laut eigenen Beschreibungen durchweg positiv gewesen, wobei sie unterschiedliche Aspekte des Angebots hervorheben. Zwei Expert*innen hätten sich im ersten Moment nichts darunter vorstellen können (MAT1, MAT4). MAT4 berichtet dahingehend, er habe, obwohl ihm die Spielform unbekannt war, positive Rückmeldungen durch Teilnehmende beobachtet (MAT4, Abs. 16). MAT1 habe sich aufgrund dessen das Angebot erklären lassen. Sie führt weiter aus, sie nehme am Angebot positiv wahr, dass Personen „schadfrei“ und spielerisch eine andere Position bzw. Rolle einnehmen könnten und dabei in Interaktion gehen müssten (MAT1, Abs. 8). Ebenso hebt MAT3 die Einnahme einer anderen Rolle positiv hervor (MAT3, Abs. 24). MAT2 hingegen habe besonders der unkonventionelle Charakter des Angebots im Vergleich zu typischem Unterricht gefallen (MAT2, Abs. 10). Auch der Eindruck von MAT6 sei positiv gewesen, wobei er die Angebotsmöglichkeiten im Förderzentrum im Vergleich zu anderen Maßnahmen hervorhebt. Er habe die Idee als sinnvoll erachtet und finde es wichtig, der Zielgruppe Kreativangebote zu unterbreiten (MAT6, Abs. 11-14).

Die zweite Sub-Subkategorie lautet „**Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel**“. Hier werden Antworten der Expert*innen auf die Frage erfasst, ob sie Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper- oder anderen Fantasy-Rollenspielen haben. Wenn Expert*innen bereits im Vorfeld des Interviews von ihren Vorerfahrungen berichtet haben, werden sie nicht erneut dazu befragt. Dies betrifft MAT3, MAT4 und MAT6. Bei ihnen wird innerhalb des Interviewprotokolls notiert, über welche Vorerfahrungen sie verfügen. Auch an dieser Stelle werden die Inhalte pro Expert*innengruppe zusammengefasst.

Der Spielleiter wird dazu befragt, welche Vorerfahrungen er allgemein mit Pen-&-Paper-Rollenspielen vor der Maßnahme gesammelt hat. Er berichtet von den Anfängen seiner Spielerfahrungen mit seinem Sohn und Nachbarskindern (SL, Abs. 2).

Die Teilnehmenden werden zu ihren Vorerfahrungen vor der Maßnahme befragt. Drei Teilnehmende hätten im Vorfeld keine Vorerfahrungen mit Fantasy-Rollenspielen gesammelt (TN3, Abs. 2 und Abs. 6; TN5, Abs. 2; TN7, Abs. 2). Zwei Teilnehmende berichten von bereits länger zurückliegenden Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen (TN1, Abs. 2; TN9, Abs. 2). Beide hätten darüber hinaus Vorerfahrungen mit Videospiele gesammelt, was ebenfalls auf drei weitere Teilnehmende zutrifft (TN2, Abs. 2; TN6, Abs. 2; TN8, Abs. 4). Zum Zeitpunkt der Interviews verfügen jedoch alle Teilnehmenden über praktische Pen-&-Paper-Rollenspiel-Erfahrungen im Rahmen der Maßnahme, dementsprechend beruhen ihre weitergehenden Aussagen auf diesen Erfahrungen.

Die Expert*innen des Maßnahmeträgers und Jobcenters hingegen verfügen teils nicht über praktische Erfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen oder anderen Fantasy-Rollenspielen. Folgend wird in Tabelle 12 ihr jeweiliger Erfahrungsstand erfasst.

Tabelle 12: Vorerfahrungen mit P&P/Fantasy-RPGs von JC und MAT. Auflistung der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger inklusive der Angabe, ob Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper- bzw. anderen Fantasy-Rollenspielen vorliegen.

Pen-&-Paper-Rollenspiel	Andere Fantasy-Rollenspiele	Keine Vorerfahrungen
JC1 JC3 MAT1 MAT2	JC5 MAT6	JC2 JC4 MAT3 MAT4 MAT5

Quelle: eigene Darstellung.

Wie in Tabelle 12 zu erkennen ist, verfügen insgesamt vier Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger über Erfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen. Bei JC1 und JC3 beschränken sich diese Erfahrungen auf die einmalige Hospitation im Rahmen des Förderzentrums. JC5 und MAT6 geben Vorerfahrungen mit anderen Fantasy-Rollenspielen an – JC5 mit Videospielen und Krimidinnern und MAT6 mit Videospielen und dem Gesellschaftsspiel „Die Werwölfe von Düsterwald“. Keine Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen oder anderen Fantasy-Rollenspielen haben fünf Expert*innen des Jobcenters und Maßnahmeträgers. Daher ist ein Vergleich zwischen den Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter mit und ohne Vorerfahrungen von Interesse, um herauszufinden, ob Unterschiede hinsichtlich ihres wahrgenommenen Nutzens des Pen-&-Paper-Rollenspiels vorliegen. Diese Analyse erfolgt unter „Weitergehende Analysen“ im letzten Unterkapitel „Sonstige Analysen/Auffälligkeiten“. Des Weiteren erwähnen drei Expert*innen, sie hätten bereits mit pädagogischen oder beruflichen Rollenspielen Erfahrungen gemacht, was allerdings nicht in der Tabelle aufgenommen wird (JC2, Abs. 20; JC3, Abs. 14; MAT5, Abs. 14).

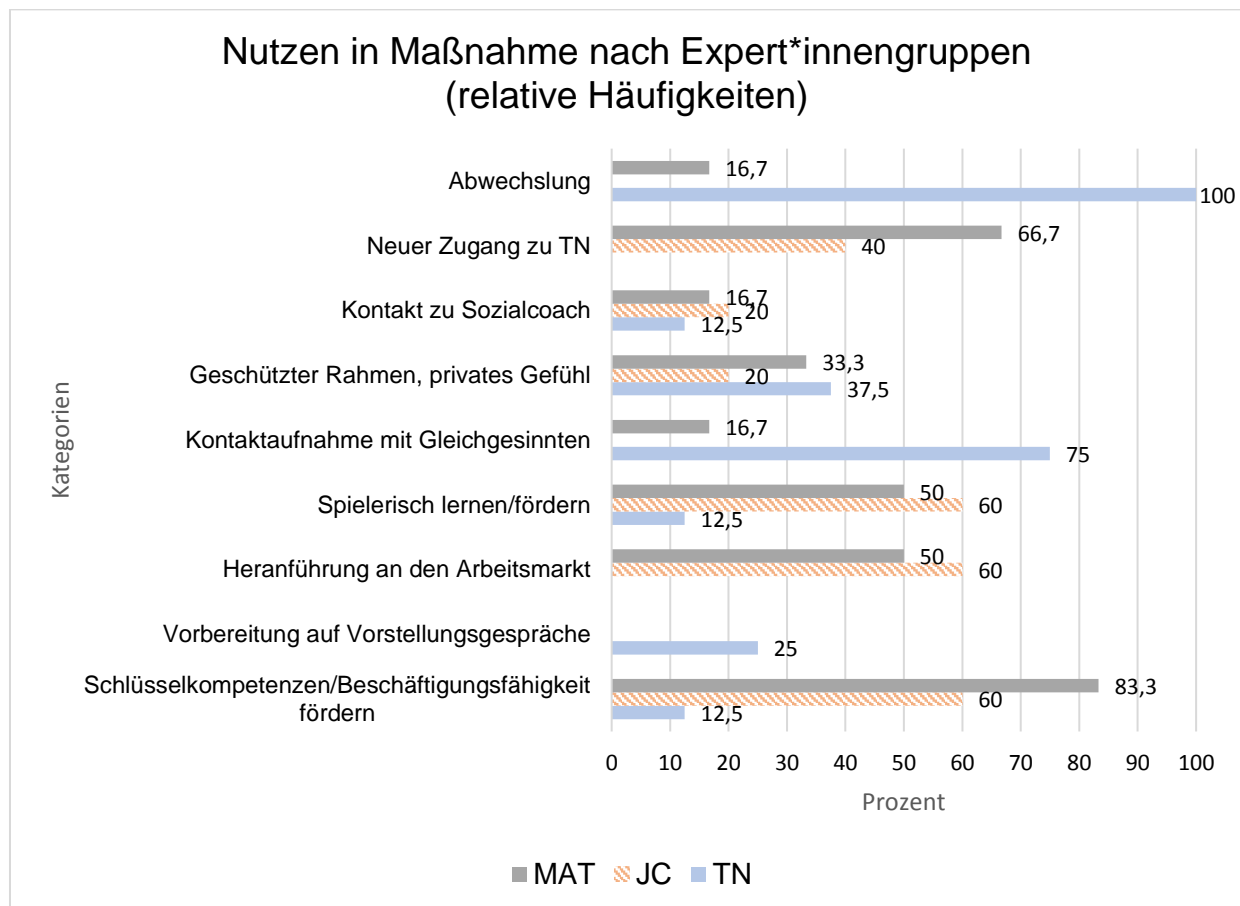
Die letzte Sub-Subkategorie an dieser Stelle bezieht sich auf „**Spielerfahrungen in Maßnahme von JC/MAT/SL**“. Daher liegen an dieser Stelle lediglich Aussagen von JC1, JC3, MAT2 und SL vor, da nur sie, abgesehen von den Teilnehmenden, über Spielerfahrungen innerhalb der Maßnahme verfügen. Diese Kategorie wird hinzugefügt, da die genannten Expert*innen an mehreren Stellen konkret ihre Erfahrungen im Rahmen des Förderzentrums thematisieren und sich ihre Erläuterungen dabei inhaltlich aufgrund ihrer unterschiedlichen Perspektiven von denen der Teilnehmenden unterscheiden. JC1 geht im Interviewverlauf immer wieder auf ihre positiven Erfahrungen im Rahmen der Hospitation ein (5 Codiereinheiten). Sie sei direkt mit ins Spiel hineingezogen und in der Gruppe aufgenommen worden, obwohl sie eigentlich nur am Rande hospitieren wollte. Sie beschreibt die Hospitation als „*sehr ANREGEND, sehr inspirierend*“ und sie habe dabei sehr viel Potential und verbale Intelligenz bei den Mitspielenden erlebt. Darüber hinaus habe sie nach der Hospitation über die Teilnehmenden und die Ursache ihrer Arbeitslosigkeit nachgedacht (JC1, Abs. 24, Abs. 28 und Abs. 32). Auch JC3 berichtet von positiven Hospitationserfahrungen:

„[...] ich fand das schon interessant, wie AUFGESCHLOSSEN die miteinander da umgehen, so voll dabei, INTERESSIERT an einer Sache. Das hat mich schon beeindruckt.“ (JC3, Abs.12).

Für sie wäre es besonders interessant gewesen, wenn eine*r ihrer Beratungskund*innen partizipiert hätte (JC3, Abs. 12). MAT2 finde am Pen-&-Paper-Rollenspiel innerhalb des Förderzentrums spannend, dass jede mitspielende Person automatisch etwas von sich preisgebe. Dabei handele es sich nicht unbedingt um inhaltliche Informationen, sondern um

Reaktionen und die Art und Weise der Interaktionen und Handlungen, die etwas über Personen und ihre Persönlichkeiten aussagen würden (MAT2, Abs. 14-16). Der Spielleiter thematisiert, er erlebe das Pen-&Paper-Rollenspiel im Rahmen des Förderzentrums im Vergleich zum privaten Spiel aus einer anderen Perspektive. Ihn freue es, wenn er eine positive Entwicklung bei Teilnehmenden beobachte. Er habe die Regeln aufgeweicht, um den Teilnehmenden vermehrt Erfolgserlebnisse ermöglichen zu können (SL, Abs. 6 und Abs. 8).

Die zweite Subkategorie innerhalb der Hauptkategorie lautet „**Nutzen innerhalb der Maßnahme**“. Sie ist in sieben Sub-Subkategorien, an einer Stelle mit weiterer Ausdifferenzierung, unterteilt. Diese lauten „Abwechslung“, „neuer Zugang zu TN“, „Kontakt zu Sozialcoach“, „geschützter Rahmen, privates Gefühl“, „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“, „spielerisch lernen/fördern“ und „Eingliederung in Arbeit“, die in drei Subkategorien unterteilt wird. Abbildung 14 zeigt die relative Verteilung der Expert*innengruppen innerhalb der Unterkategorien zu „Nutzen innerhalb der Maßnahme“, um Schwerpunkte der Expert*innengruppen zu verdeutlichen und sie zu vergleichen. Die absolute Häufigkeitsverteilung wird in Tabelle 10 zu Beginn des Kapitels ersichtlich. Da in dieser erkenntlich ist, zu welchen Themen er sich äußert, wird der Spielleiter in Abbildung 14 nicht einbezogen.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 14: Nutzen in Maßnahme nach Expert*innengruppen (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innengruppen, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert [MAT = Maßnahmeträger; JC = Jobcenter; TN = Teilnehmende].

Wie aus Abbildung 14 ersichtlich wird, liegen unterschiedliche Schwerpunkte der jeweiligen Expert*innengruppen hinsichtlich der Aspekte des Nutzens vor. Während den Teilnehmenden

besonders die „Abwechslung“ und die „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“ wichtig sind (6, bzw. 75 %), liegt der Schwerpunkt bei Expert*innen des Jobcenters auf „spielerisch lernen/fördern“, „Heranführung an den Arbeitsmarkt“ und „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“ (je 3, bzw. 60 %). Im Vergleich dazu nennen die meisten Expert*innen des Maßnahmeträgers ebenfalls „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“ (5, bzw. ca. 83,3 %), gefolgt von „neuer Zugang zu TN“ (4, bzw. ca. 66,7 %). Jeweils drei Expert*innen bzw. 50 Prozent äußern sich zudem zu „spielerisch lernen/fördern“ und „Heranführung an den Arbeitsmarkt“. Demnach ähneln sich die Expert*innengruppen MAT und JC sehr. Der Spielleiter nennt ebenfalls „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“ und „neuer Zugang zu TN“. Die Verteilung wird in der folgenden, kategorienbasierten Auswertung berücksichtigt.

Zum Thema „**Abwechslung**“ liegen Aussagen von neun Expert*innen – allen Teilnehmenden und einer Expertin vom Maßnahmeträger – vor. TN8 äußert sich besonders ausführlich zur Abwechslung, sodass fünf Codierungen vorgenommen werden können. Die Aussagen der Teilnehmenden ähneln sich insgesamt inhaltlich stark. Primär geht es ihnen um eine Abwechslung von der üblichen Maßnahme, wie von Tätigkeiten am PC, von ihrem Tätigkeitsbereich (TN3, Abs. 14; TN5, Abs. 14 und Abs. 64; TN7, Abs. 22 und Abs. 76; TN9, Abs. 4), oder von gruppenübergreifenden Angeboten wie Bewerbungstrainings, Unterrichten bzw. dem allgemeinen Thema der Recherchen und Bewerbungen (TN6, Abs. 70; TN8, Abs. 12). Dahingehend beschreibt TN8:

„Es ist halt eben eine GUTE Ablenkung gewesen von dieser Maßnahme, dieses ständige Bewerbungstraining, Bewerbungen schreiben, Recherche und so weiter. Da konnte man mal zwei, drei Stündchen ein bisschen abschalten, etwas anderes mitkriegen und dann wieder weiter an die Recherche gehen. Das war super.“ (TN8, Abs. 12).

Allgemein stelle das Angebot für die Teilnehmenden eine Möglichkeit dar, eine Pause von der restlichen Maßnahme, in den Worten von TN1 der „*Eintönigkeit in der Maßnahme*“ (TN1, Abs. 6-8), zu erhalten. TN3 erlebe das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels als eine gute Abwechslung zu Maßnahmeinhalten, die ihn nicht interessieren würden und für ihn langweilig seien (TN3, Abs. 70). TN6 spricht von „*trockenen Vorträgen*“, zu denen es eine gelungene Abwechslung darstelle (TN6, Abs. 70). Auch TN9 beschreibt das Angebot als eine Abwechslung von der Maßnahme, wobei er im Zuge dessen insgesamt das Förderzentrum lobt (TN9, Abs. 78). Auffällig ist, dass TN1 und TN2 von einer Abwechslung vom „*Arbeitstag*“ bzw. von der „*Arbeitszeit*“ sprechen (TN1, Abs. 6; TN2, Abs. 86). TN2 berichtet in seinem Interview immer wieder von „*Arbeit*“, wenn er über die Maßnahme spricht (z.B. TN2, Abs. 12 und Abs. 80). Des Weiteren führen TN2 und TN8 aus, das Angebot werde von manchen Mitspielenden zum „*fliehen*“ vor der restlichen Maßnahme oder zum Zeitvertreib genutzt und manche hätten im Vergleich zu anderen mehr Interesse an dem Angebot (TN2, Abs. 46; TN8, Abs. 54). Darüber hinaus betonen TN2 und TN3, es stelle eine Abwechslung dar, bei der sie etwas mit anderen Teilnehmenden aus der Maßnahme machen könnten, was sie ansonsten nicht machen würden (TN2, Abs. 86). TN3 führt dies wie folgt aus:

„War halt immer (...) eine schöne Abwechslung. Etwas, was man normalerweise nicht macht, so (...) mit anderen Leuten, die man halt von dem (...) Maßnahmeträger hier kennt. (...) Dann in einem (...) PERSÖNLICHEREN Umfeld (...) halt zu spielen, als NUR hier zu sein wegen der Maßnahme, wegen der Arbeit“ (TN3, Abs. 64).

MAT2 sieht die Abwechslung des Angebots im Kontext zu Maßnahmeinhalten, die eine Voraussetzung innerhalb der Maßnahme darstellen würden oder lediglich über den typischen Lehr-Lern-Kontext vermittelt werden könnten (MAT2, Abs. 28).

Ferner können Aussagen von sechs Expert*innen des Jobcenters und Maßnahmeträgers (jeweils 3) und dem Spielleiter der Kategorie „**Neuer Zugang zu TN**“ zugeordnet werden. Die an dieser Stelle erfassten Aussagen beziehen sich darauf, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel im Rahmen des Förderzentrums im Vergleich zu üblichen Maßnahmeinhalten einen anderen Zugang zu den Teilnehmenden ermögliche, wodurch sie eher dazu bereit wären sich zu öffnen. MAT6 geht verhältnismäßig ausführlich darauf ein, sodass hierzu in seinem Interview fünf Codierungen vorgenommen werden können.

Für die Expertin JC4 spiele das Einlassen auf etwas Neues im Rahmen des Angebots eine Rolle, worauf in Beratungsgesprächen eingegangen werden könne. Außerdem werde Teilnehmenden durch das Spiel gezeigt, dass der Maßnahmeträger sie auch auf anderen Ebenen erreichen möchte (JC4, Abs. 18, Abs. 34 und Abs. 50). Den möglichen Anknüpfungspunkt in Beratungsgesprächen sieht MAT5 ebenfalls und erläutert, nach dem Spiel könnten bestimmte Verhaltensweisen oder positive Entwicklungen im Spiel reflektiert werden. Er sehe Ähnlichkeiten zu Assessments, die innerhalb der Maßnahme durchgeführt und Entwicklungen während der Maßnahmeteilnahme aufzeigen würden (MAT5, Abs. 18 und Abs. 34). Darüber hinaus berichten fünf Expert*innen, Teilnehmende würden sich durch das Wahrnehmen des Angebots innerhalb der Maßnahme öffnen. Beispielweise berichtet MAT5, er habe mitbekommen, dass ansonsten schüchterne Personen über das Spiel erreicht worden wären (MAT5, Abs. 12). Ähnliches berichtet MAT6, der davon ausgehe, zwei der Teilnehmenden wären ohne das Spiel innerhalb der Maßnahme nicht erreicht worden (MAT6, Abs. 14). Ferner habe MAT1 bereits beobachtet, dass Teilnehmende in direkten Beratungsgesprächen zunächst verschlossen waren, sich aber durch die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel geöffnet hätten und nach einiger Zeit damit begannen, mit dem Sozialcoach über sehr persönliche Themen sprechen. Daher stelle es für MAT1 einen ergänzenden Zugang dar, der im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten nicht über Reflektieren und Beschreiben, sondern über das direkte Erleben im Spiel erfolge (MAT1, Abs. 12 und Abs. 30). MAT2 und JC5 vermuten ebenfalls eine Öffnung im Rahmen des Angebots und begründen dies zum einen mit geringeren Ängsten im Kontext des Spiels (JC5, Abs. 22), sowie zum anderen in der Rollenübernahme bzw. dem Spielen eines Charakters, da Teilnehmende auf diesem Weg nur indirekt Dinge über sich preisgäben (MAT2, Abs. 14). Der Spielleiter berichtet, im Rollenspiel würden Informationen über Personen aufgedeckt, die der Sozialcoach in Beratungsgesprächen aufgreifen könne (SL, Abs. 32). Auf die Frage nach einem Beispiel antwortet er:

„Ja, es gab da eine Teilnehmerin, die wollte nicht LESEN. (...) Was hat sich dann später herausgestellt? Dass sie (...) aufgrund ihrer Augenkrankheit nicht lesen KONNTE. Und auch DA wurde eine Möglichkeit gefunden, dass sie heute lesen kann. Das fand ich super. (...) Dann gab es Kollegen, (...) da war ich selber noch Teilnehmer, der dann irgendwann gesagt hat, er geht nie zum Arzt, er ist nicht krankenversichert. Und auch DA konnte der Sozialpädagoge helfen. (...) Das sind so zwei Beispiele, die mir ad hoc so einfallen.“ (SL, Abs. 34).

Ein weiteres Thema lautet „**Kontakt zu Sozialcoach**“, welches von drei Expert*innen erläutert wird. So beschreibt TN3, durch das gemeinsame Spielen entstehe ein anderes Verhältnis zum Sozialcoach, da es persönlicher sei als die übliche Maßnahme (TN3, Abs. 70). Auch JC4 vermutet, es sei für Beratende und Teilnehmende einfacher über das Rollenspiel in Kontakt

zu treten (JC4, Abs. 18). Für MAT5 sei die Kontaktaufnahme auf Augenhöhe im Rahmen des Angebots relevant, durch welche sich Sozialcoaches und Teilnehmende auf andere Art und Weise kennenlernen würden, als in klassischen Beratungssituationen oder im Unterricht. Dies geschehe allgemein innerhalb gemeinsamer Aktivitäten in der Maßnahme, beispielsweise bei Ausflügen oder beim Kochen (MAT5, Abs. 18, Abs. 22 und Abs. 34).

Überdies wird das Thema „**geschützter Rahmen, privates Gefühl**“ mit Aussagen von sechs Expert*innen erfasst. Für TN2 und TN3 biete die Teilnahme am Pen-&Paper-Rollenspiel einen geschützten Rahmen innerhalb des Förderzentrums, was sie mit der Freiwilligkeit des Angebots und seinem anderen Setting im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten begründen. Sie heben dabei das Miteinander mit anderen Teilnehmenden der Maßnahme hervor (TN2, Abs. 12; TN3, Abs. 26). TN3 betont außerdem mehrfach das private Gefühl im Angebot (TN3, Abs. 26; Abs. 36 und Abs. 68). Insgesamt werden von ihm fünf Aussagen hierzu codiert. Er erläutert beispielsweise:

„Man hatte nicht das Gefühl, das man in der Maßnahme ist. (...) Man hatte das Gefühl, das man einfach mit NETTEN Leuten, mit Freunden (...) etwas spielt. Wie andere Leute abends sich mit Freunden treffen und ein Spiel spielen, ein Brettspiel spielen. (...) Also das hat sich halt eher SO angefühlt als (...) diese Maßnahme oder Arbeit.“ (TN3, Abs. 66).

Laut MAT2 könnten Teilnehmende durch das gemütliche Zusammensitzen und ins Gespräch kommen selbst entscheiden, ob und wie viel sie sich in die Gruppe einbringen möchten. Sie berichtet von ihrer Erfahrung, die meisten Personen würden sich aufgrund der fehlenden Angst vor einer Bewertung, sowie da sie feststellen würden, dass ihnen niemand etwas Böses will, mit der Zeit immer mehr öffnen, sich einbringen und austauschen (MAT2, Abs. 18 und Abs. 26). Ähnlich hebt JC5 positiv hervor, dass Teilnehmende aufgrund des unbefangenen Rahmens im Spiel keinen Druck und keine auf sie gerichtete Erwartungshaltung spüren würden, wodurch sie sich öffnen und befreit spielen könnten, sowie zugänglicher würden (JC5, Abs. 12, Abs. 16 und Abs. 22). Des Weiteren führt MAT3 aus, langzeitarbeitslose Personen kämen im Pen-&Paper-Rollenspiel aus ihrem gesellschaftlichen „*Korsett*“ heraus und könnten ohne negative Einflüsse von außen oder Zwang sich anpassen zu müssen einfach Spaß haben (MAT3, Abs. 26). TN5 beschreibt das Angebot des Pen-&Paper-Rollenspiels im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten als Möglichkeit der „*Zerstreuung*“, da es nicht so ernst wie Bewerbungstraining genommen werden müsse (TN5, Abs. 108).

Die nächste Kategorie lautet „**Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten**“, zu der Aussagen von sechs Teilnehmenden und einem Experten vom Maßnahmeträger codiert werden. Hier werden Aussagen erfasst, in denen die Möglichkeit für Teilnehmende im Rahmen des Angebots mit Menschen in vergleichbarer Lebenslage zusammen zu kommen und in Kontakt zu treten erläutert wird. Der Begriff „*Gleichgesinnte*“ wird gewählt, da TN3 diesen nutzt (TN3, Abs. 76). Zwei Teilnehmende heben das Kennenlernen anderer Personen über das Pen-&Paper-Rollenspiel positiv hervor (TN8, TN9). Laut TN9 würden aufgrund der Gemeinsamkeit des Spielens über die Maßnahme hinaus Kontakte geknüpft und es würden sich Freundschaften entwickeln (TN9, Abs. 72). Die vier weiteren Expert*innen beziehen sich in ihrer Ausführung zusätzlich auf die Einsamkeit und Zurückgezogenheit von Teilnehmenden. So biete das Angebot des Pen-&Paper-Rollenspiels gerade für Personen, die ansonsten viel alleine oder einsam sind, die Möglichkeit einer Kontaktaufnahme zu anderen (TN2, Abs. 86; TN7, Abs. 76). Dies sei für TN6 der Hauptgrund für ihre Teilnahme am Rollenspiel gewesen (TN6, Abs. 48). TN3 beschreibt die Kontaktaufnahme über das Rollenspiel wie folgt:

„[...] Leute, die länger arbeitslos sind, die (...) / viele fühlen sich halt irgendwie (...) fühlen sich so, als wenn sie nicht zu der Gesellschaft gehören würden, weil sie auch von anderen Leuten schlechter behandelt werden oder (...) DENKEN, dass sie schlechter behandelt werden, blöd angeguckt werden. (...) Und dadurch ist es glaube ich ganz gut, dass die Leute mit GLEICHGESINNTEN (...) halt etwas zusammen unternehmen können, zusammen machen können. Vielleicht auch um ihr Selbstbewusstsein ein bisschen zu stärken.“ (TN3, Abs. 76).

Des Weiteren betonen TN2 und TN3 im Zuge ihrer Erläuterungen, sie hätten außerhalb des Förderzentrums vermutlich nicht mit fremden Personen gespielt, weshalb sie es gut fänden, dass dies über die Maßnahme geschehe (TN2, Abs. 86; TN3, Abs. 64). TN2 beschreibt dahingehend:

„Ich glaube für MICH ist es schon ein wichtiger Punkt, dass man (...) sich mit anderen Menschen trifft, wenn man sonst (...) komplett alleine ist (lacht). Und das ist halt eine gute Möglichkeit, wie ich schon gesagt habe, quasi dass man in der Arbeitszeit ist, aber dann (...) das halt nutzen kann. (...) Würde man sonst vielleicht nicht tun. Also ich speziell hätte es wahrscheinlich auch nicht gemacht. Vor allem nicht mit fremden Menschen dann da irgendwo Dungeons and Dragons zu spielen.“ (TN2, Abs. 86).

Auch MAT5 schließt an die Erläuterungen der Teilnehmenden an und nennt das Rollenspiel neben anderen Gruppenangeboten als eine Möglichkeit der Interaktion mit anderen ansonsten isolierten Personen (MAT5, Abs. 18).

Zur Kategorie „**Spiele**risch lernen/fördern“ äußern sich sieben Expert*innen. Es werden zwei Hauptaspekte aus den Aussagen ersichtlich.

Zum einen sei es laut drei Expert*innen allgemein leichter, über eine spielerische Herangehensweise zu lernen. Dies erläutert TN9 sehr ausführlich, der einen Vergleich zum typischen Unterricht zieht und berichtet, er könne leichter und mit mehr Spaß über ein Spiel lernen (TN9, Abs. 60, Abs. 62, Abs. 64 und Abs. 66). JC2 sehe ebenfalls Vorteile in der spielerischen Herangehensweise und zieht den Vergleich zu ihren persönlichen Erfahrungen als Trainerin. Die Hemmungen seien im spielerischen Kontext geringer und im Spiel erzielte Erfolge könnten mit in den Alltag genommen werden (JC2, Abs. 18). JC1 vermutet weniger Überforderung und inneren Widerstand, sich auf ein Spiel einzulassen (JC1, Abs. 32). MAT1 fasst ihre Sicht auf die spielerische Herangehensweise wie folgt zusammen:

„Der Mensch ist ein SPIELKIND und der LERNT über das Spiel unendlich viel. Deswegen finde ich diesen Ansatz so gut. Lernen, spielerisch Lernen, das tun wir nicht nur in den ersten Lebensjahren, sondern EIGENTLICH am liebsten im ganzen Leben. Und wenn uns etwas Freude macht, dann behalten wir die Dinge auch.“ (MAT1, Abs. 36)

Zum anderen sehen vier Expert*innen Vorteile in der gezielten Förderung durch die spielerische Herangehensweise des Pen-&Paper-Rollenspiels. JC2 bezieht sich auf den Perspektivwechsel aufgrund des fehlenden Arbeitsbezugs, durch welchen es leichter sei herauszuarbeiten und zu konkretisieren, wie Personen gefördert werden müssten (JC2, Abs. 32). Außerdem sei es konkret beim Pen-&Paper-Rollenspiel möglich, gezielt auf Defizite einzugehen, ohne dabei Personen direkt auf diese hinzuweisen (JC2, Abs. 22). Darüber hinaus hebt MAT5 die indirekte und spielerische Förderung hervor und beschreibt, dass dadurch ansonsten verschlossene Personen erreichbar würden, da es sich um keine „**Schlaghammer-Methode**“ handele (MAT5, Abs. 12). Laut JC5 fördere die spielerische

Herangehensweise die Kommunikationsfähigkeit und den Aufbau des Selbstwertgefühls besser als andere Methoden, wobei diese Förderung für ihn insgesamt in der Zusammenarbeit mit langzeitarbeitslosen Personen besonders wichtig sei (JC5, Abs. 16).

Ein weiterer Vorteil an der spielerischen Herangehensweise sei für MAT1, dass Teilnehmende „*schadfrei*“ die Möglichkeit erhalten würden, eine andere Position einzunehmen und diese zu gestalten (MAT1, Abs. 8). Ferner beschreibt MAT5, über die Spielsituation entstünden Überlegenheitssituationen, was die Kommunikation zwischen Teilnehmenden und Sozialcoach fördere (MAT5, Abs. 18). Es setze deutlich früher als unter anderem Bewerbungstrainings an und er finde es spannend, sich über die spielerische Herangehensweise auszuprobieren (MAT5, Abs. 14). Auch MAT4 schätze allgemein die spielpädagogische Herangehensweise und wünsche sich mehr Ansätze in dieser Richtung (MAT4, Abs. 40).

Die letzte Sub-Subkategorie zum Nutzen im Maßnahmekontext lautet „**Eingliederung in Arbeit**“, die wiederum in drei Unterkategorien aufgeteilt ist. Auffällig ist, dass sich zum Thema „Heranführung an den Arbeitsmarkt“ nur die Expert*innengruppen Jobcenter, Maßnahmeträger und der Spielleiter äußern. In der Unterkategorie „Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche“ werden lediglich Aussagen von Teilnehmenden codiert. Zur dritten Unterkategorie „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“ werden wiederum Aussagen von allen Expert*innengruppen erfasst. Außerdem kann festgehalten werden, dass von allen Expert*innen des Maßnahmeträgers und Jobcenters zu mindestens einer der Subkategorien eine Codierung vorgenommen werden kann. Allerdings nennen lediglich zwei Teilnehmende einen direkten Nutzen für die berufliche Eingliederung.

In der ersten Unterkategorie „**Heranführung an den Arbeitsmarkt**“ werden Aussagen erfasst, die sich inhaltlich darauf beziehen, das Pen-&-Paper-Rollenspiel könne dabei unterstützen, Personen im Rahmen des Förderzentrums an den Arbeitsmarkt heranzuführen. Ganzheitliche Maßnahmen seien laut JC2 als Prozess Richtung Wiedereingliederung zu verstehen, der aber nicht von heute auf morgen, sondern schrittweise funktioniere. Dabei könne das Pen-&-Paper-Rollenspiel unter anderem die Förderung der Selbstpräsentation unterstützen (JC2, Abs. 30). Auch MAT4 führt aus, beim Vorliegen mehrerer Hemmnisse sei die Arbeitsmarktintegration zunächst nicht möglich und im ersten Schritt müssten diese Hemmnisse abgebaut werden. Ein zentraler Faktor sei dabei das Selbstbewusstsein der Personen. Er geht davon aus, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel den Aufbau des Selbstbewusstseins und somit die Heranführung an den Arbeitsmarkt unterstützen könne (MAT4, Abs. 38). Der Experte MAT6 beschreibt das Pen-&-Paper-Rollenspiel als einen stabilisierenden Faktor und einen motivierenden Baustein, damit sich langzeitarbeitslose Personen überhaupt Richtung Arbeitsmarkt bewegen (MAT6, Abs. 20 und Abs. 34). Für MAT1 würden viele Inhalte der Maßnahme, wie die Bearbeitung der Schuldensituation, nicht primär zur beruflichen Eingliederung führen. Jedoch gehe es hierbei um die Stärkung der Teilnehmenden und den Abbau von Hemmnissen. Über das Pen-&-Paper-Rollenspiel könnten Ressourcen festgestellt, über positive Erlebnisse Motivation entwickelt und verdeutlicht werden, dass Personen in ihrem Leben Dinge zum Positiven verändern können, worin sie die große Chance des Spiels sehe (MAT1, Abs. 20).

Zudem wird von TN7 und TN8 erläutert, das Pen-&-Paper-Rollenspiel stelle eine „**Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche**“ dar. Laut TN7 seien Personen mit ansonsten wenigen sozialen Kontakten durch das Spiel bereits gewohnt mit anderen Menschen zu sprechen. Dies sei für Vorstellungsgespräche, die er als stressig beschreibt, vorteilhaft (TN7, Abs. 86). TN8 hingegen begründet die Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche in der

wiederholten Vorstellung des eigenen Charakters im Rahmen des Spiels. Durch diese Übung falle die Selbstpräsentation in Bewerbungsgesprächen leichter (TN8, Abs. 10 und Abs. 78).

Die letzte Unterkategorie zur Eingliederung in Arbeit lautet „**Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern**“. In dieser werden Aussagen aufgenommen, die sich auf die Kompetenzförderung durch das Pen-&Paper-Rollenspiel beziehen und in denen gleichzeitig deren Vorteile oder Signifikanz für eine Arbeitsstelle oder die Arbeitsmarktintegration erläutert wird. Die an dieser Stelle codierten Aussagen werden daher teilweise gleichzeitig in den Subkategorien von „Nutzen für die individuelle Person“ erfasst, da sie sich somit inhaltlich überschneiden. Insgesamt liegen Aussagen von zehn, folglich verhältnismäßig vielen, Expert*innen vor. Hauptsächlich äußern sich hierzu Expert*innen von Maßnahmeträger (5) und Jobcenter (3). Sie beziehen sich insbesondere auf die Förderung sozialer und persönlicher Kompetenzen durch das Spiel im Kontext der beruflichen Integration.

Hinsichtlich der sozialen Kompetenzen erläutert TN9, er finde es positiv, dass im Spiel Personen zusammengebracht würden und darüber der soziale Umgang wiedererlernt werde, welcher entscheidend für das Finden eines Jobs sei (TN9, Abs. 72). Laut JC1 fördere das Pen-&Paper-Rollenspiel von Arbeitgeber*innen geforderte soziale Kompetenzen (JC1, Abs. 40). Zudem nennen MAT2, JC3 und SL die Förderung für das Berufsleben relevanter und von Firmen erwünschter Teamfähigkeiten (MAT2, Abs. 30; JC3, Abs. 24; SL, Abs. 10). MAT5 geht in seinen Ausführungen auf die Förderung der Kommunikationsfähigkeit im Rahmen des Spiels ein, welche er als entscheidend für jegliche berufliche Position sehe:

„[...] ich sehe da schon den Kern Kommunikation. Und Kommunikation ist eben ein GANZ WESENTLICHES Schlüsselmerkmal, Schlüsselqualifikation, EGAL in welcher Position man wo irgendwie arbeitet, ne? Also Arbeit ohne Kommunikation ist ja KAUM möglich. [...] so, der Schlüssel ist für mich Kommunikation, das Spiel ist ein Instrument und Kommunikation ist für Arbeit unabdingbar. So, von daher, auch für Integration ganz wichtig.“ (MAT5, Abs. 24).

Darüber hinaus erläutern JC5, MAT2, MAT3 und MAT6 die Förderung berufsrelevanter persönlichen Kompetenzen durch das Pen-&Paper-Rollenspiel. Laut JC5 könne das Pen-&Paper-Rollenspiel neben der Kommunikationsfähigkeit das Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein fördern, was dazu beitrage, dass Personen überhaupt erst „*vermittlungsfähig*“ würden (JC5, Abs. 28). Er erläutert außerdem auf die Frage, wie er das Pen-&Paper-Rollenspiel im Kontext der Eingliederung in Arbeit sieht:

„Genauso POSITIV wie bei den anderen auch (lacht). Eben um die / Ich meine Arbeitsaufnahme hat ja, also Arbeit, hat ja nicht nur was mit GELDVERDIENEN zu tun. Das versuche ich ja auch immer dann den Menschen BEIZUBRINGEN (lacht), die vor mit sitzen. Sondern eben UNHEIMLICH viel auch mit Selbstwertgefühl, Selbstbewusstsein. Und das wird auch schon alleine dadurch aufgebaut, dass ich eben auch LERNE wieder, möglicherweise aufgrund der Langzeitarbeitslosigkeit, ich übertreibe jetzt mal ein bisschen, der damit einhergehenden Vereinsamung zum Teil ja auch, verliert sich dann ja auch die Kommunikationsfähigkeit. Und das finde ich eben ganz, ganz wichtig und das kann man eben auch super dafür auch für die Vermittlung nutzen, um den Teilnehmer da überhaupt vermittlungsfähig einfach zu machen“ (JC5, Abs. 28).

MAT2 nimmt das Pen-&Paper-Rollenspiel als Vorbereitung auf bisher unbekannte Situationen im Beruf wahr, da Spielende immer wieder mit unbekanntem Situationen konfrontiert würden

und darauf reagieren müssten, wodurch sie dies in einer zukünftigen Arbeitsstelle bereits gewohnt seien (MAT2, Abs. 30). Im Vergleich dazu hebt MAT3 die Wichtigkeit der Auseinandersetzung mit der eigenen Identität und des Reflektierens der eigenen Rollen hervor. Dies erfolge bereits im Spiel und könne in den Alltag übertragen werden. Dadurch könnten Personen ein besseres Rollenverständnis entwickeln und im Beruf bewusst bestimmte Rollen einnehmen (MAT3, Abs. 36). Außerdem beschreibt MAT6 die positive Übertragung vom Pen-&-Paper-Rollenspiel auf andere, wie auch berufliche, Kontexte:

„Das SCHÖNE an dem Spiel ist / die kriegen über das Spiel über sich selbst eine andere Wahrnehmung und sie werden ERNSTGENOMMEN, IM Spielkontext, im Spielerischen. Und der ein oder andere, denke ich mal, wird dann im Hintergrund denken ‚Moment, hier HÖRT man auf mich, vielleicht hört man auch im beruflichen oder im anderen Maßnahmekontext auf mich‘ und das finde ich deswegen das GUTE an der Methode.“ (MAT6, Abs. 14).

Neben dem vielfältigen Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb der Maßnahme werden weitere Aspekte des Spiels im Maßnahmekontext thematisiert. Dabei handelt es sich unter anderem um Merkmale des Angebots im Förderzentrum, sowie positive Aspekte oder Kritikpunkte.

Einer dieser Aspekte ist die **„Freiwilligkeit“** des Angebots. Insgesamt wird von 16 Expert*innen aller Expert*innengruppen eine Aussage getroffen, die dem Thema zugeordnet werden kann. Die Freiwilligkeit des Angebots wird auf die Frage danach, was für das Angebot spricht, bzw. als Grund, weshalb nichts gegen das Angebot spreche, im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten und als Motivationsgrundlage zur Teilnahme erwähnt. Inhaltlich sind dabei drei Schwerpunkte zu verzeichnen.

Der erste Schwerpunkt liegt in der positiven Hervorhebung der Freiwilligkeit des Angebots durch sieben Expert*innen. Dadurch werde die Woche aufgelockert (TN1, Abs. 72) und es handele sich um ein angenehmes Angebot, zu dem Teilnehmende innerhalb der allgemeinen Zwangssituation der Maßnahme freiwillig gehen könnten (TN2, Abs. 78). Insgesamt verdeutlichen sechs Expert*innen, aufgrund der Freiwilligkeit liege eine andere Motivation zur Teilnahme vor, als wenn Personen dazu gezwungen würden. Dadurch herrsche eine andere Atmosphäre beim Pen-&-Paper-Rollenspiel als in anderen Maßnahmeangeboten (TN1, Abs. 68; TN2, Abs. 12, Abs. 46, Abs. 82-84; JC3, Abs. 18 und Abs. 34; JC5, Abs. 16, MAT1, Abs. 14; SL, Abs. 6 und Abs. 10). So beschreibt exemplarisch TN2:

„Also auf jeden Fall ist das Angebot, was es halt sonst gibt, immer mit PFLICHTEN verbunden, also man MUSS halt auf jeden Fall hin gehen. Das [P&P-RPG] ist ja freiwillig im Vergleich zu den anderen Sachen (...) und spricht eigentlich in der Regel / Wobei, die Jobbörse ist ja dann quasi etwas wo man etwas LEISTEN muss wieder, bei dem Gesundheitsmodul war das dann, dass man INFORMIERT wird. (...) Aber (...) dadurch, dass es freiwillig war, gehen halt in der Regel nur Menschen da hin, die das auch machen WOLLEN, dadurch (...) ist die Atmosphäre da insgesamt etwas LOCKERER, denke ich mal, und auch ANGENEHMER.“ (TN2, Abs. 82).

Laut JC5 könne durch Freiwilligkeit mehr über die Personen erfahren werden, als in Drucksituationen. Auf die Frage nach dem Vorteil des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb einer Maßnahme nennt er direkt die Freiwilligkeit der Teilnahme (JC5, Abs. 16). MAT2 sieht in der Freiwilligkeit des Angebots dessen Erfolgskonzept begründet und erläutert, durch Reize im Spiel und das anschließende in Ruhe lassen der Teilnehmenden ohne einer

nachträglichen Analyse oder Thematisierung der Spielinhalte, würde es dazu beitragen, dass sie sich mehr und mehr öffnen und sich aktiv daran beteiligen (MAT2, Abs. 42).

Der zweite inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Antwort auf die Frage, was für die Expert*innen gegen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums spricht. Aufgrund der Freiwilligkeit des Angebots spreche für zehn Expert*innen nichts dagegen (TN2, Abs. 88; TN3, Abs. 72; TN6, Abs. 74; JC1, Abs. 30; JC2, Abs. 34; JC3, Abs. 18; MAT1, Abs. 14; MAT2, Abs. 20; MAT3, Abs. 28; MAT5, Abs. 16). Beispielsweise erläutert JC3:

„DAGEGEN spricht nichts. (...) Also das würde ich jetzt nicht sagen. Es gibt ja verschiedene Methoden, sagte ich ja gerade. Und das ist da vielleicht EINE Methode. (...) Das ist ja eine FREIWILLIGE Sache und das spricht ja nur die an, die sich dafür interessieren. Deshalb ist es ja auch gut, dass da kein Zwang dahinter ist, also ‚ihr müsst das jetzt machen‘, sondern, dass die Freiwilligkeit da ist. Und in der Regel bringt Freiwilligkeit mehr Erfolg als Zwang“ (JC3, Abs. 18).

Drittens verdeutlichen die Aussagen von vier Expert*innen, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel für sie lediglich als freiwilliges Angebot funktioniere, weshalb für sie die Freiwilligkeit eine Bedingung für das Angebot darzustellen scheint. So unterstreichen TN8 und MAT1, bei fehlendem Interesse könne niemand zur Teilnahme gezwungen werden (TN8, Abs. 70; MAT1, Abs. 14). Für MAT2 widerspreche eine verpflichtende Teilnahme der freien, offenen und gemütlichen Gestaltung des Angebots, die es ausmache (MAT2, Abs. 20). Außerdem sei für MAT6 die Freiwilligkeit der Grund, weshalb das Angebot so positiv in der Maßnahme bei Teilnehmenden angekommen sei. Er vermutet, dass es verpflichtend weniger positiv aufgenommen worden wäre (MAT6, Abs. 14).

Eine weitere Kategorie stellt **„Ressourcen“** dar. In dieser werden Aussagen dazu codiert, welche Ressourcen bzw. in welchem Umfang Ressourcen für das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels benötigt werden, wobei sich die Expert*innen auf finanzielle und personelle Ressourcen beziehen.

Hinsichtlich der finanziellen Ressourcen thematisieren vier Expert*innen, es handele sich um eine Methode, die wenige finanzielle Ressourcen benötige (TN5, Abs. 100; TN9, Abs. 72, Abs. 76 und Abs. 80; JC4, Abs. 22 und Abs. 34; MAT3, Abs. 58). TN9 rechne mit 80 Euro Materialkosten für ein Spielerhandbuch und eine Kampagne, die für ca. ein Jahr ausreichen würden (TN9, Abs. 72). JC4 geht von geringen Personal- und Materialkosten aus, da das Spiel primär über Sprache funktioniere (JC4, Abs. 22). Im Vergleich dazu setzt MAT3 die Kosten des Angebots in einen größeren Rahmen. Das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels werde fiskalisch nicht aus der restlichen Maßnahme herausgerechnet. Dies finde er gut, da er ansonsten mit hohen Ausgaben pro Person rechne, die von Dritten in Frage gestellt werden könnten. Dahingehend vergleicht er andere Ausgaben im arbeitsmarktpolitischen Bereich, die er jedoch nicht als sinnvoll ansehe, wie Qualifizierungen im Gabelstaplerbereich ohne vorliegenden regionalen Bedarf. Ausgaben in dem Bereich seien immer hoch, aber seines Erachtens zwingend notwendig, um langzeitarbeitslose Personen auf ihrem Weg Richtung Arbeitsmarkt zu unterstützen (MAT3, Abs. 58). Aus Sicht des Spielleiters spreche der Kosten-Nutzen-Faktor gegen das Angebot. Auf Nachfrage begründet er seine Aussage mit der Bindung einer pädagogischen Fachkraft während des Spiels. Er könne das Spiel zwar alleine anbieten, jedoch sehe er Vorteile darin, wenn eine pädagogische Fachkraft mitspielt und persönlich Informationen über die Teilnehmenden im Rahmen des Spiels erhält und nicht bloß über die Spielleitung (SL, Abs. 11-14). Auch wenn er sich auf die fiskalischen Kosten bezieht, könnte diese Aussage ebenso den personellen Ressourcen zugeteilt werden.

Darüber hinaus äußern sich drei Expert*innen zu benötigten personellen Ressourcen unabhängig von den fiskalischen Kosten. Es sei wichtig, geeignetes Personal zu haben um das Pen-&-Paper-Rollenspiel anbieten zu können. Geeignet bedeutet für MAT1, dass es sich um eine erfahrene und kompetente Spielleitung handelt, was insbesondere bei der Zielgruppe wichtig sei (MAT1, Abs. 18). Auch für MAT6 sei wichtig, dass sich Sozialcoach und Spielleiter mit dem Spiel auskennen und dieses steuern können, sowie Respektspersonen darstellen. Ferner sei eine konstante Begleitung des Angebots wichtig. Ansonsten funktioniere es als solches nicht, wenn regelmäßig Spielleitung und Sozialcoach wechseln würden. Ferner sei wichtig das Spiel konstant anzubieten, was wiederum einen der Gründe darstelle, aus welchem das Angebot so gut im Förderzentrum funktioniere (MAT6, Abs. 14). Des Weiteren müsse für MAT3 ein gewisses Interesse für Rollenspiele bei dem durchführenden Personal vorliegen (MAT3, Abs. 34).

Des Weiteren heben vier Expert*innen vom Maßnahmeträger den Aspekt „**Unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr- Lernkontext**“ des Pen-&-Paper-Rollenspiels positiv hervor. Demnach handele es sich für MAT4 um ein innovatives Angebot. Da er hinsichtlich mancher Themen wie Kommunikation klassischen Frontalunterricht als nicht zielführend erachte, wünsche er sich weitere solcher kreativen Angebote (MAT4, Abs. 14). MAT5 geht davon aus, das Angebot komme so gut bei Teilnehmenden an, da es sich um ein ungewöhnliches Angebot handele, welches sie im Vergleich zu Angeboten wie Bewerbungstrainings nicht schon zum wiederholten Mal mitgemacht hätten (MAT5, Abs. 14). Auch MAT6 erläutert diesen Aspekt und nennt mehrere Beispiele von bisherigen Angeboten, wie Klettern, in denen er positive Erfahrungen mit besonderen und ungewöhnlichen Angeboten für Teilnehmende machte (MAT6, Abs. 14 und Abs. 16). Außerdem seien für MAT2 am Pen-&-Paper-Rollenspiel im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten die Ausrichtung über einen längeren Zeitraum und die indirekte Unterstützung ohne klare Zielformulierung vorteilhaft. Dahingehend hebt sie hervor, dass es keinen klassischen Lehr-Lernkontext mit Frontalunterricht darstelle, da dieser für viele Personen bereits weit zurück liege und wenig ansprechend sei. Jedoch könnten manche verpflichtenden Themen lediglich darüber vermittelt werden, weswegen er jedoch nicht komplett abschaffbar sei (MAT2, Abs. 10, Abs. 18, Abs. 28 und Abs. 34). Insgesamt geht sie besonders ausführlich darauf ein (5 Codiereinheiten).

Darüber hinaus erläutern 13 Expert*innen, beim Pen-&-Paper-Rollenspiel handele es sich um ein Angebot, das nicht für jede teilnehmende Person geeignet sei. Diese Aussagen werden in der Kategorie „**ist nicht für jede*n etwas/geeignet**“ codiert. Dahingehend werden verschiedene Begründungen genannt, wobei TN8 mit fünf Codiereinheiten verhältnismäßig ausführlich darauf eingeht. Sechs Expert*innen erläutern, nicht jede*r habe Interesse am Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Dies liege beispielsweise an unterschiedlichen Geschmäckern (TN2, Abs. 19-24; TN5, Abs. 106; TN8, Abs. 74 und Abs. 82). Ein Grund für fehlendes Interesse sei für TN6, TN7 und JC2 das Fantasy-Genre des Spiels, mit dem nicht jede*r etwas anfangen könne (TN6, Abs. 82; TN7, Abs. 76; JC2, Abs. 42). JC2 sieht die Ursache in fehlenden Berührungspunkten mit dem Fantasy-Thema und Spielen allgemein. Sie geht davon aus, es sei eine Frage des Charakters und Alters, ob Interesse daran vorliege (JC2, Abs. 42). Ferner bedürfe es für TN8 und MAT6 alternativer Angebote für die Personen, die nicht daran teilnehmen möchten (TN8, Abs. 92; MAT6, Abs. 20 und Abs. 34). Darüber hinaus vermuten TN7 und TN8, manche Personen könne die Gruppensituation von der Teilnahme abhalten, da sich verschlossene Personen mit zu vielen Menschen konfrontiert fühlen könnten (TN7, Abs. 82) und da das Angebot uninteressant für Personen sei, die ihr „*Einzelkämpferleben*“ fortsetzen und nichts mit einer Gruppe zu tun haben möchten (TN8, Abs.

76). MAT3 sieht unterschiedliche Hemmschwellen je nach Typ Mensch und bezieht sich dabei auf die Zielgruppe, mit der er auf dem Handwerkerhof zusammenarbeitet. Er vermutet, das Angebot spreche die meisten Teilnehmenden dort nicht an, da sie eher praktisch veranlagt bzw. handwerklich orientiert seien (MAT3, Abs. 30). Überdies sei das Pen-&-Paper-Rollenspiel für manche Personen zu anspruchsvoll (TN5, Abs. 106; TN8, Abs. 76; JC3, Abs. 20). JC3 bezieht sich auf die Frage danach, ob es sich um eine geeignete Methode für die Zielgruppe handelt, auf ihre eigenen Erfahrungen während der Hospitation:

„Für einen TEIL der Kunden sicherlich. Natürlich nicht für alle, weil es fordert schon etliches. Ich habe das ja gemerkt, also ich musste auch erst mal gucken was da abgeht und ich bin bestimmt nicht auf den Kopf gefallen. Also ein bisschen /(...) also man muss da schon einiges mitbringen. Es ist NICHT für jeden geeignet. Auch INTERESSE an den Büchern, wo das eben ein bisschen aufbaut, oder wo man das findet. Also ich habe Kunden, da wäre das überhaupt undenkbar. Also die wüssten überhaupt nicht, was das soll.“ (JC3, Abs. 20).

Auf Nachfrage erläutert sie, dass Personen für die Teilnahme dazu in der Lage sein müssten, Fantasien und Strategien zu entwickeln. Für Kund*innen, auf welche dies nicht zutrefte, müssten andere Ansätze gefunden werden (JC3, Abs. 22). Des Weiteren geht TN8 auf mögliche Sprachbarrieren ein, aufgrund derer das Spiel für Einzelne zu anspruchsvoll sein könnte (TN8, Abs. 76). Laut MAT2 sei es für das Spiel notwendig, dass sich teilnehmende Personen in eine andere Rolle versetzen können (MAT2, Abs. 20).

Drei Expert*innen gehen zudem davon aus, bei manchen Personen bestehe kein Bedarf an einem solchen Angebot. Einen Grund hierfür könne für JC1 ihre bereits bestehende Nähe zum Arbeitsmarkt darstellen, aufgrund derer eine Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel für sie Zeitverschwendung wäre (JC1, Abs. 30). TN9 ist ähnlicher Auffassung und gehe davon aus, dass Personen, die erst seit kurzem Arbeitslosengeld II beziehen, noch keine Förderung sozialer Kompetenzen benötigen (TN9, Abs. 64). Für MAT5 liege kein Bedarf vor, wenn Personen bereits „*kommunikativ genug*“ seien (MAT5, Abs. 32).

Ein weiteres Thema lautet „**Bedarf Aufklärung/Transparenz**“ mit Aussagen von insgesamt zehn, dementsprechend verhältnismäßig vielen, Expert*innen. Auffällig ist, dass zu diesem Gesichtspunkt fast alle Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter (außer JC1) und der Spielleiter eine Aussage treffen, jedoch keine der teilnehmenden Personen. Bei der Analyse der vorangehenden Interviewfragen fällt auf, dass in erster Linie Antworten darauf, warum das Angebot kritisch betrachtet werden könnte, sowie, was das Jobcenter als Auftraggeber zu dem Angebot sagen würde, codiert werden. Da sich diese Frage nicht im Interviewleitfaden für die teilnehmenden Personen wiederfindet, ist die Verteilung der Expert*innenaussagen folglich in der Struktur der Fragebögen begründet. Inhaltlich werden in der Kategorie sowohl Aussagen erfasst, in denen Expert*innen Kritik an dem Angebot mit Unkenntnis begründen, als auch solche, in denen Expert*innen thematisieren, aufgrund der Unbekanntheit des Rollenspiels müsse über dessen Nutzen aufgeklärt werden.

Insgesamt zeigen die Aussagen von neun Expert*innen, dass sie mögliche Kritik am Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels mit der fehlenden Kenntnis des Spiels begründen (JC2, Abs. 42; JC3, Abs. 36; JC4, Abs. 39-40; JC5, Abs. 38; MAT1, Abs. 24; MAT2, Abs. 32; MAT3, Abs. 44 und Abs. 46; MAT6, Abs. 24; SL, Abs. 52). Beispielsweise berichtet JC2 von ihrer Erfahrung, sinnvolle Maßnahmen für Arbeitslose würden teilweise in den Medien ins Lächerliche gezogen. Allerdings vermutet sie, bei genauerer Betrachtung und Aufgeschlossenheit gegenüber dem Pen-&-Paper-Rollenspiel sei für Dritte schnell erkennbar, dass es sich um ein Angebot handele, von dem langzeitarbeitslose Personen stark profitieren

könnten (JC2, Abs. 42). Einer ähnlichen Auffassung ist MAT3, welcher kritische Haltungen gegenüber dem Angebot mit Unkenntnis und fehlender Aufgeschlossenheit gegenüber Themen, die sich auf die Psyche beziehen, begründet. Es sei gesellschaftlich nach wie vor nicht anerkannt, etwas für die eigene Psyche zu tun. Außenstehende könnten außerdem die Finanzierung dessen in Frage stellen. Allerdings gehe er davon aus, dass Personen mit therapeutischem oder pädagogischem Hintergrund das Angebot eher nachvollziehen könnten als Personen ohne entsprechende Vorkenntnisse (MAT3, Abs. 44 und Abs. 46). JC3 vermutet Kritik seitens Vermittler*innen des Jobcenters aufgrund der fehlenden Kenntnis des Spiels und beschreibt, dass sie persönlich ohne die vorherige Hospitation und das Kennenlernen des Spiels ebenfalls dem Angebot kritisch gegenüberstände (JC3, Abs. 36). Ähnlich berichtet MAT2, aus Perspektive des Jobcenters könne das Angebot ohne bisherige Spielerfahrungen anhand dessen Beschreibung befremdlich wirken, da es sich auf den ersten Blick lediglich um ein gemütliches, gemeinsames Spiel handele (MAT2, Abs. 32). Auch MAT1 begründet Kritik Außenstehender auf fehlender Kenntnis des Spiels, da es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel um keine bekannte Methode handele und im Vergleich zu bekannten Schlagworten wie „*lösungsorientierte Gesprächsführung*“ nicht direkt erkennbar sei, was unter dem Begriff zu verstehen ist (MAT1, Abs. 24). Im Vergleich dazu erwarte JC5 kritische Haltungen seitens teilnehmender Personen, da für sie der Grund des Angebots nicht direkt nachvollziehbar sei (JC5, Abs. 38). Daran schließt die Antwort des Spielleiters auf die Frage nach möglicher Kritik an:

„Weil das für viele ungewohnt ist, sowas in einer Maßnahme durchzuführen. Man kann, wenn man nicht mit dem Spiel vertraut ist, damit nichts anfangen. (...) Man muss es ERLEBEN. Und wenn man es ERLEBT, dann kann man auch darüber urteilen“ (SL, Abs. 52).

Des Weiteren sollte laut vier Expert*innen allgemein über den Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels aufgeklärt werden oder speziell das Jobcenter bzw. die Teilnehmenden. Beispielsweise antwortet MAT4 auf die Frage, warum manche Personen das Angebot kritisch betrachten könnten:

„Ja, das heißt ja RollenSPIEL und nicht RollenARBEIT. Ich denke, also ich selbst kannte das ja gar nicht, für mich war das auch ein Freizeitvergnügen. (...) Und ich denke, so wird es auch von den meisten wahrgenommen. Und dadurch ergibt sich eben der Klärungsbedarf, dass man (...) / dass man das als METHODE eben (...) ja, dass man das eben als METHODE darstellt und nicht als SPIEL.“ (MAT4, Abs. 42).

Er und MAT1 führen in ihren Erläuterungen aus, das Jobcenter müsse über den Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels aufgeklärt werden (MAT4, Abs. 40; MAT1, Abs. 22 und Abs. 24). Dahingehend nimmt MAT4 an, das Jobcenter würde im ersten Moment negativ auf das Angebot reagieren, wobei sich dies durch Erklärung des Angebots ändern könne (MAT4, Abs. 40).

Doch auch die Teilnehmenden sollten laut JC2, MAT4 und MAT5 über den Nutzen aufgeklärt werden. Laut JC2 sollte mit ihnen thematisiert werden, welchen Nutzen sie allgemein aus dem Angebot ziehen können (JC2, Abs. 34). MAT4 geht davon aus, das Angebot könne als „*Vergnügungsveranstaltung*“ fehlinterpretiert werden. Auf Nachfrage erläutert er, dass dieser Eindruck zu Unmut bei anderen Teilnehmenden mit anderen Aufgaben führen könne. Daher sei Aufklärung nötig, um den vermeintlichen Vergnügungscharakter umzudeuten (MAT4, Abs. 22-24). Einer ähnlichen Auffassung ist MAT5. Bei Teilnehmenden solle nicht hängen bleiben, dass sie einfach zum Spielen dabei sind, sondern es müsse die Kommunikation im Spiel und

ihre Signifikanz für den Arbeitskontext thematisiert werden. Außerdem müsse in Einzelgesprächen eine Transferleistung durch die Reflexion der Spieltermine erbracht werden (MAT5, Abs. 12, Abs. 18 und Abs. 32).

Eine weitere Kategorie lautet „**Übertragbarkeit**“. Hier werden Aussagen zu der Frage, welche Gedanken die Expert*innen zur Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmen oder Kontexte haben, codiert. Es liegen lediglich Aussagen von Expert*innen des Jobcenters und Maßnahmeträgers vor, da sie konkret im Interview danach gefragt werden. Dabei werden zwei Schwerpunkte deutlich.

Zum einen erläutern sechs Expert*innen ihre Gedanken zum Angebot innerhalb anderer Maßnahmen. Die Expert*innen sind sich einig, dass sie sich das Angebot primär in ähnlichen Maßnahmen wie dem Förderzentrum vorstellen können – in ganzheitlichen Maßnahmen zur Heranführung an den Arbeitsmarkt mit längerer Dauer und nicht in reinen Vermittlungsmaßnahmen (JC1, Abs. 36; JC3, Abs. 28-30; JC5, Abs. 26; MAT1, Abs. 14). So erläutert beispielsweise JC2:

„Also ich glaube, dass es (...) bei allen Maßnahmen, die diesen GANZHEITLICHEN Ansatz haben, durchaus Sinn macht. Wenn man es in einer klassischen Vermittlungsmaßnahme machen würde, naja, wäre es glaube ich so ein bisschen befremdlich. Obwohl es letztendlich sicherlich auch einen Versuch wert wäre. Aber da würde ich es WENIGER sehen. AGH [Arbeitsgelegenheiten] zum Beispiel ist auch etwas, wo ich es mir SEHR vorstellen könnte, weil gerade da ja dann auch noch mal zeitlich ein ganz anderer Rahmen zur Verfügung steht.“ (JC2, Abs. 28).

Für JC3 funktioniere das Angebot ausschließlich in ganzheitlichen Maßnahmen wie dem Förderzentrum, da hier die Heranführung an den Arbeitsmarkt und intensive Unterstützung im Fokus stehe (JC3, Abs. 32). Sie könne es sich nicht in Vermittlungsmaßnahmen vorstellen und begründet dies damit, dass in diesen die reine Arbeitsvermittlung erfolge und Maßnahmeträger bloß Geld verdienen würden, wenn die Vermittlung gelinge. Es sei daher nicht im Interesse des Trägers mit den Teilnehmenden zu spielen (JC3, Abs. 28-30). Hinsichtlich der Maßnahmedauer argumentiert JC1, dass sie die nachhaltige Wirkung des Spiels bezweifle, sowie, dass sich Teilnehmende in solch kurzer Zeit darauf einlassen können. Daher könne sie es sich lediglich in einer Maßnahme mit längerer Dauer vorstellen (JC1, Abs. 36). Ähnlich begründet MAT1, es brauche ihrer Ansicht nach Zeit, um in das Spielen hinein zu kommen (MAT1, Abs. 14). Im Gegensatz dazu kenne MAT5 keine Maßnahme zum Berufseinstieg inklusive sozialer Unterstützung, in die das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels nicht hinein passe, da für ihn das Thema Kommunikation und die Idee, diese über ein Spiel zu fördern, an kein spezielles Thema gebunden und somit aus dem übrigen Setting herausgenommen sei (MAT5, Abs. 22).

Zum anderen erläutern fünf Expert*innen ihre Gedanken zu weiteren Kontexten und Zielgruppen, für die sie sich das Angebot vorstellen könnten. So halte es JC1 für einen Ansatz, der interessant für Menschen im Autismus-Spektrum sei (JC1, Abs. 40). MAT4 bezieht seine Antwort auf kurzzeitig arbeitslose Personen im Arbeitslosengeld I-Bezug. Er vermutet, das Rollenspiel funktioniere besser bei ALG II-Kund*innen, da ALG I-Kund*innen eher auf den direkten Berufseinstieg fokussiert seien (MAT4, Abs. 36). Für MAT3 sei es in anderen Kontexten zunächst wichtig sich deren Klientel anzuschauen. Er könne sich Pen-&-Paper-Rollenspiele in therapeutisch orientierten Einrichtungen und für Personen mit psychischen Erkrankungen vorstellen (MAT3, Abs. 34). Die Expertin MAT1 fände es allgemein gut, wenn das Pen-&-Paper-Rollenspiel als Methode in anderen Kontexten populärer würde. Sie bewerte es als eine Methode, um in Interaktion zu treten und „*Menschen ins Erleben [zu] führen*“ und

könne es sich unter anderem in Jugendangeboten und -einrichtungen vorstellen oder aber nach Anpassung des Spiels für Senioren, da der Mensch ein Spielkind sei und über das Spielen lerne (MAT1, Abs. 16 und Abs. 36). Letztendlich wäre es laut MAT3 für alle sozialen Einrichtungen oder Beschäftigungsförderungen sinnvoll, ein Pen-&-Paper-Rollenspiel als Ergänzungsmodul anzubieten, da es freiwillig ist und überall Personen zu finden seien, die Freude daran hätten (MAT3, Abs. 34). Auch MAT5 geht davon aus, es gebe überall Personen, die daran interessiert sein könnten (MAT5, Abs. 16).

Die Expert*innen können sich folglich verschiedene Settings für das Pen-&-Paper-Rollenspiel vorstellen und beziehen sich dabei auf verschiedene Faktoren wie Zielgruppen, Einrichtungen und Maßnahmekontexte. Auffällig ist, dass sich die Expert*innen des Jobcenters häufiger auf die Übertragbarkeit in andere Maßnahmen beziehen, wohingegen die Expert*innen des Maßnahmeträgers eher die Übertragbarkeit auf andere Kontexte und Zielgruppen erläutern.

In der Kategorie „**P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen**“ werden Antworten der Expert*innen auf die Frage, ob es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel um eine sinnvolle bzw. geeignete Methode für die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen handelt, codiert. Zwei Teilnehmer verneinen die Frage. TN1 antwortet, dass die Zielgruppe andere Sorgen und Probleme habe. Seiner Ansicht nach sollten sich langzeitarbeitslose Personen stärker damit auseinandersetzen, warum sie die Probleme haben (TN1, Abs. 78). Auch TN8 verneint die Frage und antwortet, langzeitarbeitslose Personen könnten andere Interessen haben (TN8, Abs. 82). Die anderen sechs Teilnehmenden bejahen die Frage, wobei sie dies unterschiedlich begründen. Für drei Teilnehmer ist primär die Kontaktaufnahme zu anderen relevant. TN2 führt aus:

„Und falls das wirklich ein großer Aspekt ist, dass viele ALLEINE sind, die langzeitarbeitslos sind, wenn man sich halt / ja, man ist halt (...) permanent deprimiert oder (...) / wodurch das, ja. Und dann da quasi GEZWUNGENERMAßEN SPAß ins Leben zu bringen (lacht). Das ist nicht verkehrt.“ (TN2, Abs.104).

Auch für TN3 sei der primäre Grund, dass langzeitarbeitslose Personen, die sich ansonsten gesellschaftlich ausgeschlossen fühlen würden, im Rahmen des Angebots in Kontakt zu Gleichgesinnten treten könnten (TN3, Abs. 76). Ähnlich antwortet TN9, der die Frage ebenfalls bejaht und berichtet, durch das gemeinsame Spielen könnten längerfristige Kontakte entstehen und Personen würden dazu animiert, das Spielen nach der Maßnahme fortzusetzen (TN9, Abs. 72). TN5 begründet seine Einstellung im Kontext anderer Maßnahmeinhalte und hebt positiv hervor, dass es im Vergleich zu beispielsweise Bewerbungstrainings nicht so ernst genommen werden müsse (TN5, Abs. 108). Ferner sieht TN7 einen Zusammenhang zur Einübung von Vorstellungsgesprächen durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel und erachte es daher als sinnvoll für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen (TN7, Abs. 86). Letztlich begründet TN6 ihre Antwort mit dem Interesse junger langzeitarbeitsloser Personen an dem Angebot (TN6, Abs. 82).

Sechs Expert*innen des Jobcenters und Maßnahmeträgers bejahen die Frage. JC1 begründet dies darin, dass in dem Angebot der Fokus weg von den persönlichen „Baustellen“ hin zu der Perspektive, eine heldenhafte und für die Gruppe wertvolle Rolle einzunehmen, gelegt werde (JC1, Abs. 32). Ähnlich sieht es MAT1, welche die Rollenübernahme, deren Gestaltung und das „Sich-selbst-Kennenlernen“ positiv hervorhebt (MAT1, Abs. 10). Ebenso bejaht JC5 die Frage mit der Begründung, langzeitarbeitslose Personen würden im Angebot aus ihrem „Schneckenhaus“ herausgeholt und dass er die „Beobachtungsschiene“ währenddessen als wichtig erachte (JC5, Abs. 20). MAT2 hingegen begründet ihre Antwort in der spielerischen Herangehensweise. Für viele langzeitarbeitslose Personen seien aufgrund ihrer teils

fehlenden Tagesstruktur klassische Lehr-Lernkontexte fern oder sie hätten typische Bewerbungstrainings bereits mehrfach in anderen Kontexten mitgemacht. Es sei daher sinnvoll ihnen ein alternatives Angebot zu bieten (MAT2, Abs. 22-24).

Im Vergleich dazu sind drei Expert*innen geteilter Meinung, ob es sich um ein für die Zielgruppe geeignetes Angebot handelt. Sie begründen dies unter anderem mit dem Anspruch im Angebot (JC3, Abs. 20) und dem Fantasy-Thema (JC2, Abs. 24). Ihre Antworten werden demnach in der bereits beschriebenen Kategorie „ist nicht für jede*n etwas/geeignet“ erfasst. Des Weiteren verneint Expertin JC4 die Frage. Für sie spiele der Effekt eines Angebots eine große Rolle und sie gehe davon aus, dass langzeitarbeitslose Personen, die sich auf das Angebot einlassen, ebenfalls über die direkte Beratung erreicht werden könnten (JC4, Abs. 28-30).

Ein weiteres Thema lautet „**Sicht des Jobcenters**“. Hier werden in erster Linie Antworten auf die Fragen, was das Jobcenter als Auftraggeber zu dem Angebot sagen würde, bzw. was die Expert*innen des Jobcenters aus Auftragsgebersicht zu dem Angebot sagen, codiert. Es liegen Aussagen von insgesamt 13 Expert*innen vor. Davon zählen lediglich drei Expert*innen zur Gruppe „Teilnehmende“, da die Frage nicht in dem auf sie zugeschnittenen Interviewleitfaden vorkommt. Sie äußern sich folglich von sich aus zu diesem Thema. Zwei der Teilnehmenden erwarten einen eher kritischen Blick auf das Angebot. So geht TN1 davon aus, „*der Geldgeber*“ erachte das Angebot als nicht sinnvoll, was er mit dessen Forcierung auf die Arbeitsintegration begründet (TN1, Abs. 74). TN9 zweifelt die Förderfähigkeit des Angebots durch das Jobcenter an und geht davon aus, dass es nicht als fester Maßnahmebestandteil aufgenommen werden könne. Er vermute zwar, die Förderung der Kommunikationsfähigkeit sei erwünscht, dass allerdings gleichzeitig Skepsis gegenüber der konkreten Methode vorliegen könne, da „*der Entscheidungsträger*“, sofern er nicht selbst Fan von dem Spiel ist, das Angebot nicht verstehe. Er betont, er selbst finde das Angebot sehr sinnvoll und dass es seiner Meinung nach in allen Maßnahmen angeboten werden sollte (TN9, Abs. 66-68; Abs. 70 und Abs. 72). TN8 hingegen vermutet, das Angebot sei dem Jobcenter egal, solange Teilnehmende der Maßnahme aus der Arbeitslosenstatistik herausfallen (TN8, Abs. 80).

Drei Expert*innen des Maßnahmeträgers vermuten im ersten Moment Kritik oder Skepsis seitens des Jobcenters. Ihre Erläuterungen sind zusätzlich in der Kategorie „Bedarf Aufklärung/Transparenz“ erfasst. MAT2 begründet dies in der Unbekanntheit des Spiels (MAT2, Abs. 32), MAT4 und MAT3 gehen davon aus, dass es nach einer Erklärung doch positiv aufgenommen würde (MAT4, Abs. 40; MAT3, Abs. 42). Allerdings nimmt MAT3 an, das Jobcenter würde das Pen-&-Paper-Rollenspiel aufgrund der Förderung weicher Faktoren wie des Selbstbewusstseins oder Selbstwertgefühls als Angebot nicht favorisieren. Diese Faktoren seien im Vergleich zu beispielsweise Gesundheit oder Erfolg in Bewerbungsgesprächen nicht quantifizierbar und messbar (MAT3, Abs. 42). MAT6 hingegen geht von einer positiven Sicht auf das Angebot aus, da es „*innovativ*“ sei und da die zwei Jobcentermitarbeiterinnen, die zuvor hospitiert haben, es positiv bewerten würden. Daher wolle er das Angebot in den jährlichen Projektbericht, der vom Maßnahmeträger für das Jobcenter zum Verlauf der Maßnahme erstellt wird, einbeziehen. Allerdings berichtet er in einer anderen Interviewpassage, das Jobcenter interessiere letztendlich bloß der Mittelabfluss (MAT6, Abs. 22). Dabei unterscheidet er:

„INHALTLICH, wenn wir nachweisen können, dass das die Leute gefördert hat, wie jetzt den Herrn U., wenn wir jetzt ein Fallbeispiel nehmen würden. Dann würde ich den Herr U. als Fallbeispiel nehmen, hat sich dadurch geöffnet, blahblahblah. (...) Dann ist das sehr positiv, und das können wir ja bei dem ein oder anderen wirklich

dokumentieren. (...) UND (...) im Rahmen einer Darstellung, das ist eine nicht ganz so trockene Zahl. Politisch gesehen interessiert die letzten Endes das ‚Wer ist in Arbeit gegangen oder hat sich stabilisiert?‘“ (MAT6, Abs. 22).

MAT5 vermutet allgemein eine positive Sicht auf das Angebot aufgrund der Nutzung des Gestaltungsfreiraums auf Maßnahmeträgerseite und da es sich um ein originelles Angebot handele, welches sich aus der Masse heraushebe. Seiner Erfahrung nach würden solche Angebote dankbar vom Jobcenter angenommen (MAT5, Abs. 26). Er beschreibt:

„Ich glaube eher, dass die das sehr positiv bewerten und da wo das Konzept, unser Konzept jetzt eben, Gestaltungsfreiraum hat, klar, das ist das Jobcenter, das ist ja jetzt nicht / da ist manches FORMAL von der Institution vorgegeben, aber ansonsten sind die ja FROH, wenn das Konzept möglichst ORIGINELL, so lange es eben nicht abweicht vom Grundsinn, sondern den eben auch unterstützt, vom Grundziel, und die Zielgruppe eben noch mal MEHR erreicht, sind die ja froh, wenn da originelle Sachen ZUSÄTZLICH rein kommen“ (MAT5, Abs. 26).

Wesentlich für das Jobcenter sei die positive Rückmeldung durch Teilnehmende. Er sehe das Potential, dass die Förderung der Kommunikation überregional in Ausschreibungen von Maßnahmen mit gewissen Anteilen durch das Jobcenter aufgenommen werden könne, allerdings ohne das konkrete Spiel dabei vorzuschreiben (MAT5, Abs. 28 und Abs. 30).

Im Vergleich dazu bewerten drei Expert*innen des Jobcenters das Angebot positiv, was sie in erster Linie auf der Nutzung des Freiraums auf Trägerseite begründen. JC5 verweist dabei darauf, er kenne beide Seiten (er hatte zuvor angegeben, dass er bereits als Trägerleitung tätig war), sehe es als ein gutes und kreatives Angebot und finde es aus Auftraggebersicht gut, wenn ein Maßnahmeträger seinen Freiraum zur Umsetzung sinnvoller Angebote nutze (JC5, Abs. 30). Dem ähnelt die Ausführung von JC2, die ihre Erfahrungen wie folgt beschreibt:

„Also ich finde es gut, wenn ein Träger da auch von diesem Gestaltungsspielraum (...) / wenn er den nutzt. Denn die Erfahrungen, die wir hier gemacht haben sind schon so, dass Konzepte ganz häufig toll gestaltet sind, aber wenn man dann nachher in die Maßnahmen geht, ist es dann doch häufig wieder, naja ich sage jetzt mal böse, das 0815-Programm, was auch seit Jahren schon durchgeführt wurde. Und eben gerade mit Blick auf die Zielgruppe und darauf, dass es Menschen sind, die jetzt tatsächlich auch schon lange bei uns im Bestand sind, ist es glaube ich auch ERFORDERLICH neue Wege zu gehen. Und WENN eine Maßnahme eben so modular gestaltet ist und eben dann Gestaltungsspielraum lässt, finde ich es super, wenn die Träger es auch nutzen. Denn das Feedback der Teilnehmer ist ja dann auch häufig so, dass sie überrascht sind, aber letztendlich dann auch davon profitieren“ (JC2, Abs. 36).

JC1 nimmt an, manche Personen könnten das Angebot als „spinnert“ sehen und bezieht sich auf das ihr bekannte Vorurteil, Pen-&-Paper-Rollenspiele würden bloß von „Nerds“ gespielt werden. Sie schließt an, dass es eine Förderung wert sei, wenn es „diesen Nerds“ hilft. Allgemein beschreibt sie, aus Auftraggebersicht würden Maßnahmekonzepte bewusst offen gestaltet, da dieser wolle, dass neue kreative Wege gegangen werden. Letztendlich zähle, was ein Angebot bei Kund*innen Positives bewirke, auch wenn es im ersten Moment „schräg“ wirke (JC1, Abs. 41). Im Vergleich dazu bewertet JC3 das Angebot aus Auftraggebersicht als „in Ordnung“ mit der Begründung, nicht alle Teilnehmenden würden mitmachen und es werde in einer Maßnahme zur Heranführung an den Arbeitsmarkt angeboten (JC3, Abs. 32). JC4 hingegen sieht das Angebot skeptisch. Auf die Frage nach der Auftraggebersicht auf das Angebot erwidert sie, dass sie es in den Bereich der Begleitung, gesellschaftlichen Teilhabe

und Soziales einordne (JC4, Abs. 36-38). Sie betont in ihren Ausführungen mehrfach, es könne zwar für die einzelne Person hilfreich sein, dass jedoch aus Jobcentersicht der Effekt hinsichtlich der Vermittlung in Arbeit zähle und sie es daher kritisch bewerte. Es müsse ihrer Ansicht nach festgehalten werden, was das Angebot gebracht hat (JC4, Abs. 20, Abs. 24 und Abs. 25-26). Sie berichtet:

„Von dem Effekt bin ich halt eine Jobcentermitarbeiterin und sage so, ich möchte gerne den Effekt sehen, dass die Leute dann eben auch eine Veränderung zu vorher eben/ also mir wäre da der Veränderungsprozess sehr wichtig zu beobachten. Also am Anfang, wo haben die gestanden, wie waren die im Willen, in et cetera und was ist jetzt da anders geworden? Das heißt, MICH würde interessieren, Ihre Erfolgsfaktoren, woran Sie das FESTMACHEN dann so“ (JC4, Abs. 22).

Zusammengefasst kann festgehalten werden, dass Teilnehmende eine kritische (TN1, TN9) bzw. neutrale (TN8) Sicht des Jobcenters auf das Angebot vermuten. Dabei wird die Förderfähigkeit angezweifelt (TN9) und davon ausgegangen, dem Jobcenter sei lediglich wichtig, dass Personen durch die Maßnahmeteilnahme aus der Arbeitslosenstatistik fallen (TN8). Im Vergleich dazu sind die Expert*innen des Maßnahmeträgers geteilter Meinung – zwei vermuten Kritik bzw. Skepsis (MAT2, MAT3), wiederum zwei gehen von einer positiven Sicht des Jobcenters aus und beziehen sich dabei auf ihre Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit diesem (MAT5, MAT6). Allerdings erwähnt MAT6 im späteren Interviewverlauf ebenfalls das Interesse des Jobcenters am Mittelabfluss. Im Vergleich dazu bewerten drei Expert*innen des Jobcenters das Angebot positiv, was sie in erster Linie auf der Nutzung des Gestaltungsfreiraums seitens des Maßnahmeträgers begründen (JC1, JC2, JC5). Eine Expert*in kann als „neutral“ eingestuft werden (JC3) und eine Expert*in kritisiert das Angebot (JC4). Dies begründet sie auf dem unklaren Effekt des Spiels hinsichtlich der Vermittlung in Arbeit. Folglich zeigt sich, dass mehr Expert*innen eine negative Sicht oder Skepsis seitens des Jobcenters erwarten, als dies letztendlich tatsächlich, zumindest unter den befragten Expert*innen, der Fall ist.

In der Kategorie „**Vergleichbare Angebote**“ werden Aussagen von 15 Expert*innen erfasst. Die hohe Anzahl ist mit der konkreten Interviewfrage nach vergleichbaren Angeboten zu begründen. Sieben Expert*innen erläutern, sie würden kein vergleichbares Angebot kennen (TN2, Abs. 110 und Abs. 112; TN6, Abs. 86; TN7, Abs. 94 und Abs. 96; TN9, Abs. 78; JC3, Abs. 26; JC5, Abs. 24; MAT5, Abs. 20 und Abs. 38). TN2 und TN9 gehen in ihrer Ausführung auf andere typische Maßnahmeinhalte ein, von denen sie das Pen-&-Paper-Rollenspiel abgrenzen. TN9 beschreibt sich als sehr maßnahmeerfahren und berichtet von negativen Erfahrungen, die er im Rahmen anderer Maßnahmen bereits gemacht habe, die alle gleich aufgebaut und primär auf Bewerbungstrainings ausgerichtet seien (TN9, Abs. 78). TN2 antwortet auf die Frage nach vergleichbaren Angeboten mit folgenden Erfahrungen:

„Was halt typisch ist sind dann die ganzen (...) BELEHRUNGEN, WIE man sich bewirbt, (...) WO man sich bewirbt. (...) Vielleicht auch, dass die Rechte aufgeklärt werden, was man DARF oder was man NICHT mit einem machen lassen sollte. Oder was man denkt, dass man das mit sich machen lassen kann. (...) Eigentlich nicht, nein. Zumindest nicht wo ich jetzt (...) war.“ (TN2, Abs. 112).

Sechs weitere Expert*innen antworten ebenfalls, sie würden kein vergleichbares Angebot kennen, nennen dann jedoch andere Angebote in ihrer Ausführung. Vier von ihnen seien keine vergleichbaren Fantasy-Rollenspiele bekannt, aber andere Rollenspiele im Maßnahmekontext (TN5, Abs. 114; JC1, Abs. 34; MAT4, Abs. 34; MAT6, Abs. 16), beispielsweise zum Einüben

von Vorstellungsgesprächen (MAT4, Abs. 34) oder im Rahmen von Trainings zum „Umgang mit dem Amt“ (MAT6, Abs. 16). Die Expertin JC2 bezieht sich in ihrer Ausführung auf ihre Position als Maßnahmekoordinatorin, aufgrund derer sie einen Überblick über sämtliche Maßnahmen und deren Inhalte habe. Sie kenne lediglich das Theaterprojekt, welches ebenfalls JC4 in ihren Ausführungen erwähnt (JC4, Abs. 16):

„Nein, also ich habe, denke ich, einen ziemlich guten Überblick, weil ich bei den Maßnahmen, die wir hier betreuen, ja auch bei den meisten Trägern schon vor Ort war. (...) Nein, das Einzige, was ich eben schon benannt habe, ist eben das Projekt des Theaterspiels, (...) wo man auch in Rollen schlüpft, was aber nicht mit Fantasy gekoppelt ist. Nein, ansonsten nicht.“ (JC2, Abs. 26).

Auch TN3 gibt an, er kenne keine vergleichbaren Angebote, bei einem anderen Maßnahmeträger werde jedoch Kampfsport angeboten (TN3, Abs. 80).

Zwei Experten geben hingegen an, vergleichbare Angebote zu kennen. MAT3 betont dahingehend, dass er aber lediglich aus dem Jugendbereich, in welchem er zuvor gearbeitet hatte, vergleichbare Angebote kenne und nicht aus der Zusammenarbeit mit langzeitarbeitslosen Personen (MAT3, Abs. 32). TN8 habe bereits vor einigen Jahren von dem Angebot von Pen-&Paper-Rollenspielen für langzeitarbeitslose Personen in den Medien gehört (TN8, Abs. 8 und Abs. 88). Wie unter „erster Eindruck des Angebots“ beschrieben, können zu diesem Angebot jedoch keine Hinweise im Rahmen der (systematischen) Literaturrecherchen gefunden werden.

In der Kategorie „**Was spricht dagegen?**“ werden die Antworten der Expert*innen auf die Frage, was ihrer Ansicht nach gegen das Angebot spricht, codiert. Sie wird in die Unterkategorien „Argumente dagegen“ und „kein Argument dagegen“ aufgeteilt, um die Analyse zu vereinfachen. Da die konkreten Argumente und Begründungen bereits in anderen Kategorien mitcodiert werden, wird an dieser Stelle lediglich kurz auf diese eingegangen.

Insgesamt spreche für 13 Expert*innen nichts gegen das Angebot. Sechs führen dies noch weiter aus, indem sie ihre Ansicht auf der Freiwilligkeit des Angebots begründen (JC2, Abs. 34; JC3, Abs. 18; MAT1, Abs. 14, MAT2, Abs. 20, MAT3, Abs. 28; MAT5, Abs. 16). Bisher nicht aufgeführt wird allerdings die Antwort von TN9, der anhand seiner Erfahrungen mit anderen Maßnahmen erläutert:

„Gar nichts. Die meisten Maßnahmen, vor allem die mit VOLLZEIT, tendieren dazu die Leute mit Unterricht zu traktieren, den die meisten in was weiß ich wie vielen Maßnahmen schon gehört haben. Vielleicht mal hier ein anderer Satz für die Bewerbungen, aber das war es dann auch schon. (...) Und die Leute dann den Rest des Tages vor den Computer zu setzen, wo sie dann verelenden und verblöden“ (TN9, Abs. 62).

Sechs Expert*innen nennen Argumente gegen das Angebot. Dazu zählt der Kosten-Nutzen-Faktor, der vom Spielleiter genannt und bereits unter „Ressourcen“ aufgeführt wird (SL, Abs. 12). Für JC4 spreche der unklare Effekt gegen das Angebot:

„Der EFFEKT. Also wenn ich rein als Person jetzt hier bin würde ich sagen ‚Ja, finde ich super, jeder Mensch soll weiterkommen, für jeden ist es GOLD wert, wenn er persönlich seinen Zielen näherkommt‘. Vom Effekt und finanziell würde ich sagen, sehe ich gerade nicht. Also wie kriege ich dann die Person GUT vermittelt, nachhaltig vermittelt? Das sehe ich jetzt nicht.“ (JC4, Abs. 20).

Sie bezieht folglich die Kosten mit ein und unterscheidet zwischen ihrer beruflichen und privaten Meinung zum unklaren Effekt des Angebots. JC1 führt aus, dass sich Teilnehmende, die bereits kurz vor einer beruflichen Eingliederung stehen, nicht ernstgenommen fühlen könnten. Für sie wäre die Teilnahme „Zeitverschwendung“, da sie das Angebot nicht benötigen würden. Sie verweist darauf, dass individuell entschieden werden sollte und die ersten Termine zwar verpflichtend gemacht werden könnten, Teilnehmenden dann aber die Entscheidung für oder gegen die weitere Teilnahme gestattet werden müsse (JC1, Abs. 30). Für MAT4 spreche die Fehlinterpretation einer „Vergnügungsveranstaltung“ gegen das Angebot, weshalb Teilnehmende über dessen Nutzen aufgeklärt werden müssten, um den „Charakter des Vergnügens, des Spiels“ umzudeuten und das Angebot verständlicher zu machen (MAT4, Abs. 22-24). TN2 relativiert seinen Kritikpunkt. Er sehe zwar die Möglichkeit, dass Personen das Angebot als Flucht vor der restlichen Maßnahme nutzen. Jedoch gehe er davon aus, dies passiere selten, da Personen, wenn ihnen das Spiel nicht gefalle, nicht dazu bereit wären, damit die Zeit in der Maßnahme zu überbrücken (TN2, Abs. 88). Auffällig ist außerdem die Ausführung von TN1, der sich auf verschiedene Blickwinkel bezieht und in erster Linie Kritik seitens des Jobcenters vermutet:

„Dagegen. (...) Ich denke das kommt darauf an, aus welchem Blickwinkel man es betrachtet. (...) Ich kann mir denken, dass da so einige / Wenn der Geldgeber das sieht sich denkt so ‚Warum bieten wir das an, die spielen ja nur ein bisschen was herum? Das hat doch keinen Sinn.‘ (...) Was ich ANDERS sehe. (...) Die würden halt sehen wollen, dass sie Leute direkt in Arbeit kommen so schnell wie möglich (...) und wenn sie halt schon die ganze Woche über Stellen recherchiert haben, Bewerbungen abgeschickt haben und so einen Kram, dann (...) am vierten Tag, ja. (...) Das gleiche zu tun wie die letzten drei Tage und da ist halt nichts mehr zu tun, dann ist es irrelevant“ (TN1, Abs. 74).

Die letzte Subkategorie in der Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ lautet „Sonstiges“. An dieser Stelle werden Aussagen erfasst, die aufgrund ihres Alleinstellungsmerkmals in keiner anderen Kategorie codiert werden können, sich aber inhaltlich auf das Forschungsthema beziehen und demnach relevant für die Auswertung sind. Insgesamt liegen Aussagen von acht Expert*innen vor. So führt JC1 aus, sie sehe Ähnlichkeiten des Pen-&Paper-Rollenspiels zum Neurolinguistischen Programmieren (NLP) (JC1, Abs. 32). Die meisten codierten Aussagen werden jedoch von teilnehmenden Personen getroffen. Teilweise beziehen sie sich auf den Vergleich des Pen-&Paper-Rollenspiels mit anderen Maßnahmeinhalten. Dahingehend erläutert TN1, er empfinde das Angebot des Pen-&Paper-Rollenspiels als strukturierter im Vergleich zu anderen Angeboten innerhalb des Förderzentrums (TN1, Abs. 68-70). TN5 zieht den Vergleich hinsichtlich der jeweiligen Schwerpunkte der Angebote, so sei Kochen ein Angebot „für den Körper“ und das Spielen „für den Geist“ (TN5, Abs. 98). TN8 zählt ebenfalls weitere Angebote wie das Kochen auf und führt aus, dass ihn persönlich in erster Linie lediglich das Angebot des Pen-&Paper-Rollenspiels interessiere (TN8, Abs. 66). Ferner werden mehrere Aussagen von TN5 erfasst, in denen er darüber spekuliert, welche Zielgruppen das Angebot besonders interessieren oder gegenteilig nicht interessieren könnte. So fragt er sich am Ende des Interviews, ob es einen Zusammenhang zwischen Alter, Beruf, Bildungsgrad und Interesse an dem Angebot gibt und beginnt Rückfragen zur vorliegenden Forschung zu stellen (TN5, Abs. 118; Abs. 122 und Abs. 124). In den codierten Ausführungen von TN6 geht sie darauf ein, sie habe bereits von dem Spiel geträumt und vermute daher, dass es sie unterbewusst sehr bewegt. Sie berichtet:

„Ja das ist so ein bisschen Flucht aus dem Alltag raus in dem Spiel / in dem Spiel sage ich schon. Also in dem Traum bin ich halt wirklich ich selber, nicht diese Aljena [ihr Rollenspiel-Charakter]. Und bin halt auch wirklich mit den Leuten aus der GRUPPE unterwegs. Und da merke ich dann doch, wie mein Unterbewusstsein doch sehr viel da reinsteckt. Dass das das nicht mehr trennen kann. Ich spiele mit den Leuten und nicht mit deren Charakteren, die sie verkörpern.“ (TN6, Abs. 68).

7.4.3 Weitergehende Analysen

Analyse der Zusammenhänge zwischen Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie

In der Auswertung fallen mehrere Zusammenhänge innerhalb der Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ auf. In erster Linie handelt es sich hierbei um Überschneidungen zwischen den Subkategorien „Nutzen innerhalb der Maßnahme“, „erster Eindruck des Angebots“, „Freiwilligkeit“ und „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“. Allerdings betrifft dies nicht bloß den Nutzen im Rahmen der Maßnahme, sondern es liegen ebenso Zusammenhänge zur Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ vor. Zur besseren Lesbarkeit und da sie argumentativ nicht voneinander zu trennen sind, werden sie folgend gemeinsam dargestellt.

Wie bereits erwähnt, wird im Zuge der Ausführungen zu „erster Eindruck des Angebots“ von zehn Expert*innen ein Nutzen des Angebots, entweder für die einzelne Person und/oder im Rahmen der Maßnahme, genannt. Dabei handelt es sich um sechs teilnehmende Personen (alle außer TN3 und TN5), sowie vier Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger (JC2, JC5, MAT1, MAT3). Hinsichtlich des Nutzens im Maßnahmekontext erwähnen TN1 und TN9 die Abwechslung innerhalb der Maßnahme (TN1, Abs. 6-10; TN9, Abs. 4 – „Abwechslung“). JC2 sowie MAT1 heben „spielerisch lernen/fördern“ hervor (JC2, Abs. 18; MAT1, Abs. 8) und JC5 „geschützter Rahmen, privates Gefühl“, da die Teilnehmenden sich im unbefangenen Rahmen kommunikativ austesten könnten, ohne Druck oder eine an sie gerichtete Erwartungshaltung (JC5, Abs. 12). Die Aussage von MAT1 ist auffällig, da sie in der Beschreibung ihres ersten Eindrucks erklärt, sie hätte sich im ersten Moment nichts darunter vorstellen können. Daher habe sie sich das Angebot erklären lassen und dadurch einen direkten Nutzen erkannt (MAT1, Abs. 8). Demnach handelt es sich streng genommen nicht um ihren ersten Eindruck.

In Bezug auf den Nutzen für die individuelle Person fällt auf, dass bei Aussagen von fünf Teilnehmenden der Nutzen „Interessen wecken“ codiert werden kann (TN1, Abs.6; TN2, Abs. 6; TN6, Abs. 10; TN7, Abs. 4; TN8, Abs. 6 und Abs. 14). Darüber hinaus beschreiben MAT1 und JC5 im Zuge ihres ersten Eindrucks den Nutzen der Kommunikationsförderung (MAT1, Abs. 8; JC5, Abs. 12 – „Soziale Kompetenzen - Kommunikation“). MAT3 hingegen hebt im Zuge dessen den Nutzen, eine andere Rolle einzunehmen und somit in eine andere Position zu kommen, positiv hervor (MAT3, Abs. 24 – „Nutzen Rollenübernahme/Identität“).

Darüber hinaus zählen fünf Expert*innen unterschiedliche Aspekte des Nutzens innerhalb der Maßnahme gleichzeitig auf, wie „Neuer Zugang zu TN“ und „geschützter Rahmen, privates Gefühl“ (JC5, Abs. 22), wobei von den Teilnehmenden entweder das Thema „Abwechslung“ (TN2, Abs. 68; TN3, Abs. 64) und/oder „geschützter Rahmen, privates Gefühl“ (TN2, Abs. 104; TN3, Abs. 64) gleichzeitig dazu benannt wird. Wie bereits in der Zusammenfassung der Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ aufgezeigt, sehen die verschiedenen

Expert*innengruppen unterschiedlichen Nutzen im Rahmen der Maßnahme, was diese Auffälligkeit erklärt.

Ferner ist bei den meisten Aussagen, in welchen „Freiwilligkeit“ codiert werden kann, gleichzeitig eine weitere Codierung möglich. Dies wird bereits in der Beschreibung der Subkategorie im Rahmen der kategorialen Auswertung ersichtlich. Freiwilligkeit wird entweder im Zusammenhang zu einem speziellen Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels genannt oder als Begründung dafür, warum für die Expert*innen nichts gegen das Angebot spreche (TN2, Abs. 88; TN3, Abs. 72; TN6, Abs. 74; JC2, Abs. 34; JC3, Abs. 18; MAT1, Abs. 15; MAT2, Abs. 20; MAT3, Abs. 28; MAT5, Abs. 16).

Hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen Nutzen und Freiwilligkeit beziehen sich zwei Expert*innen auf den Nutzen innerhalb der Maßnahme, sowie drei auf den Nutzen für die individuelle Person. Im Kontext des Nutzens des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Rahmen der Maßnahme erwähnen TN2 und JC5 die Freiwilligkeit, TN2 mehrmals. Er betont die Freiwilligkeit des Angebots in Zusammenhang zu den Aspekten „Abwechslung“, „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“ und „geschützter Rahmen, privates Gefühl“ und verdeutlicht, für ihn spiele die Freiwilligkeit hinsichtlich der genannten Aspekte eine große Rolle (TN2, Abs. 12; Abs. 46; Abs. 82 und Abs. 84). Auch zeigt die Ausführung von JC5, dass er den jeweiligen Nutzen („geschützter Rahmen, privates Gefühl“, „spielerisch lernen/fördern“) in der Freiwilligkeit begründet (JC5, Abs. 16). Auf Freiwilligkeit und Nutzen für die individuelle Person beziehen sich die Experten SL, TN1 und TN2. Der Spielleiter schreibt der Freiwilligkeit eine wichtige Rolle im Rahmen des Nutzens zu, indem er berichtet, Personen müssten im Spiel teamfähig werden, dies aber freiwillig und ohne Zwang tun, sowie von sich aus pünktlich kommen (SL, Abs. 6 und Abs. 10 – „Persönliche Kompetenzen“, „Teamfähigkeit“). TN2 bezieht sich auf „Entspannung“ und TN1 auf „Kreativität“ (TN1, Abs. 68; TN2, Abs. 78).

Darüber hinaus wird von insgesamt acht Expert*innen ein direkter Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels für langzeitarbeitslose Personen erläutert, in erster Linie auf die Frage danach, ob es sich um eine geeignete oder sinnvolle Methode für die Zielgruppe handelt. Es können sowohl die Subkategorie „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“ als auch Unterkategorien von „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ und/oder eine Subkategorie der Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ codiert werden. Allerdings unterscheiden sich die jeweilig codierten Subkategorien voneinander und es werden nur wenige exakt gleiche Codierungen vorgenommen. Dies wird bereits inhaltlich in der kategorialen Auswertung von „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“ ersichtlich. In fünf Fällen handelt es sich um teilnehmende Personen, die einen direkten Nutzen benennen (TN3, TN5, TN6, TN7, TN9), sowie um zwei Expert*innen vom Jobcenter (JC1, JC5) und eine Expertin des Maßnahmeträgers (MAT1).

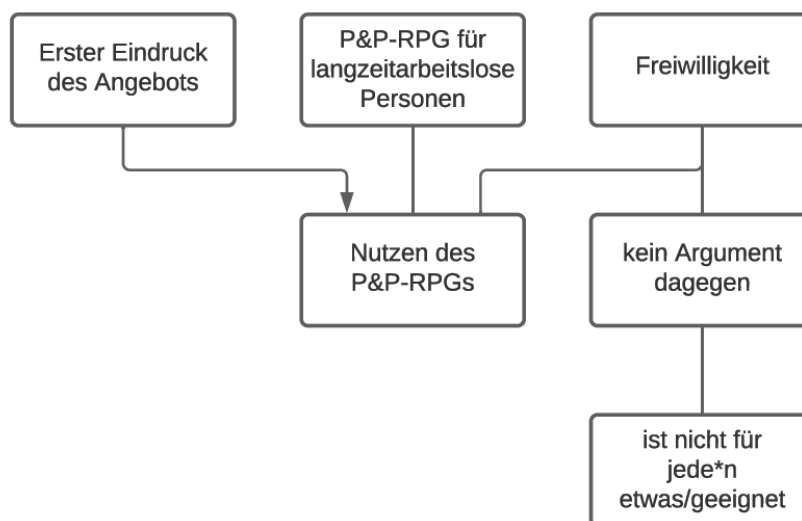
Bei fünf Expert*innen kann ein Nutzen des Spiels innerhalb der Maßnahme gemeinsam mit der Kategorie „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“ codiert werden. Für TN3 spiele im Hinblick auf die Langzeitarbeitslosigkeit der Personen eine Rolle, dass sie etwas mit „Gleichgesinnten“ machen können (TN3, Abs. 73 – „Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten“). TN7 hebt die Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel hervor (TN7, Abs. 86 – „Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche“) und JC1, dass Teilnehmende spielerisch eine andere Rolle einnehmen könnten (JC1, Abs. 32 – „spielerisch lernen/fördern“). Bei TN5 wird außerdem „geschützter Rahmen, privates Gefühl“ codiert (TN5, Abs. 108). Sowohl TN3, TN5 als auch JC1 erwähnen im Zuge der Erläuterung ebenfalls einen Nutzen für die individuelle Person. TN3 bezieht sich auf „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl fördern“ und nimmt Bezug zur Rolle langzeitarbeitsloser Personen in der Gesellschaft (TN3,

Abs. 76). Die Aussage von TN5 kann zusätzlich unter „Entspannung“ codiert werden (TN5, Abs. 108). Für JC1 sei außerdem der Aspekt „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ für langzeitarbeitslose Personen wichtig (JC1, Abs. 32).

Vier weitere Expert*innen nennen einen Nutzen des Spiels für die individuelle Person, der gleichzeitig mit der Kategorie „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“ codiert werden kann. Dahingehend betont JC5, langzeitarbeitslose Personen müssten aus sich herauskommen (JC5, Abs. 20 – „Soziale Kompetenzen allgemein“). MAT1 sehe den Vorteil im „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ für langzeitarbeitslose Personen, da sie im Spiel ihren Charakter gestalten und dadurch etwas über sich selbst erfahren könnten (MAT1, Abs. 10). Die Aussagen von TN6 und TN9 können unter „Interessen wecken“ codiert werden (TN6, Abs. 82; TN9, Abs. 72).

Allerdings kann die Kategorie „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“ ebenfalls mehrmals mit „ist nicht für jede*n etwas/geeignet“ codiert werden. Die Expert*innen gehen davon aus, es handele sich nicht um ein sinnvolles Angebot für die gesamte Zielgruppe, da es nicht jede Person interessiere oder es für manche zu anspruchsvoll sei (TN8, Abs. 82; JC2, Abs. 24; JC3, Abs. 20; MAT3, Abs. 30).

Ansonsten werden vereinzelt weitere Subkategorien bzw. ihre Unterkategorien kombiniert codiert, wobei kein Muster zu erkennen bzw. keine Wiederholungen in den gleichzeitigen Codierungen zu vermerken sind. Daher werden diese an dieser Stelle nicht dargestellt. Abbildung 15 zeigt eine Übersicht der beschriebenen Zusammenhänge.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 15: Zusammenhänge in der Hauptkategorie „P&P-RPG im Maßnahmekontext“. Zeigt die vorhandenen Zusammenhänge zwischen den Kategorien sowie, wenn vorhanden, die argumentative Richtung der Argumentation (Pfeil).

Analyse der Zusammenhänge zwischen der Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ und anderen Hauptkategorien

Es liegen Zusammenhänge zu allen Hauptkategorien vor. Die Zusammenhänge zu den Hauptkategorien „Merkmale des P&P-RPGs“, „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ und „Arbeitsmarktpolitisches System“ werden jeweils in den entsprechenden Unterkapiteln

beschrieben. Des Weiteren liegen Überschneidungen zu „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ vor, die zur besseren Lesbarkeit bereits teilweise dort einbezogen werden. Dies betrifft die Subkategorien „erster Eindruck des Angebots“, „Freiwilligkeit“ und „P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen“ und Subkategorien von „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“. Bisher noch nicht erfasst ist der Zusammenhang zwischen „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ und Subkategorien von „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“. Dahingehend fällt in erster Linie auf, dass acht Expert*innen (MAT1, MAT2, MAT3, MAT4, MAT5, JC2, JC3, SL) im Nutzen für die individuelle Person gleichzeitig Nutzen für die Eingliederung in Arbeit wahrnehmen. Dies ist bereits in der kategorienbasierten Auswertung erkennbar, in welcher der jeweilige konkrete Nutzen für die individuelle Person und die Förderung der Eingliederung in Arbeit inhaltlich beschrieben werden. Auffällig ist, dass hauptsächlich Expert*innen des Maßnahmeträgers Zusammenhänge zur Eingliederung in Arbeit wahrnehmen. Argumentativ erläutern diese Expert*innen, für welche Aspekte der Eingliederung die jeweilige Förderung im Rahmen des Rollenspiels vorteilhaft sei. Die meisten Zusammenhänge liegen zur Unterkategorie „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“ vor. Vereinzelt gibt es aber auch Überschneidungen zu „Heranführung an den Arbeitsmarkt“. Mehrmals werden gleichzeitig die Themen „Kommunikation“ (JC5, Abs. 28; MAT5, Abs. 12; SL, Abs. 18), „Teamfähigkeit“ (JC3, Abs. 24; SL, Abs. 10) und „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“ (JC5, Abs. 28; MAT4, Abs. 38; SL, Abs. 18) mit „Eingliederung in Arbeit“ codiert. Ansonsten erwähnen die Expert*innen vereinzelt Nutzen und die Eingliederung in Arbeit, und zwar „positive Erlebnisse/Erfolgserlebnisse“ (MAT1, Abs. 20), „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ bzw. „Kompetenzentwicklung allgemein“ (MAT2, Abs. 30), „Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion“ (MAT3, Abs. 36) und „Persönliche Kompetenzen“ (JC2, Abs. 30).

Darüber hinaus liegen weitere Aussagen von Expert*innen vor, die sowohl einem anderen Nutzen innerhalb der Maßnahme, als auch einem Nutzen für die individuelle Person zugeteilt werden können. Dahingehend erwähnen zwei Teilnehmende „Abwechslung“ in Kombination mit einem Nutzen für die individuelle Person (TN3, Abs. 14 – „Spaß haben“; TN5, Abs. 24 – „Nutzen für Rollenübernahme/Identität“). Für drei Expert*innen spielt zudem der Aspekt „geschützter Rahmen/privates Gefühl“ in Kombination mit individuellem Nutzen eine Rolle, wobei TN2 und MAT2 die „Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“ (TN2, Abs. 12; MAT2, Abs. 26) und MAT3 „Spaß haben“ (MAT3, Abs. 26) erwähnen. Vereinzelt werden weitere Kategorien vom Nutzen innerhalb der Maßnahme und für die individuelle Person genannt, ohne dass Wiederholungen vorliegen (z.B. MAT6, Abs. 14 – „neuer Zugang zu TN“, „Soziale Kompetenzen - Kommunikation“; MAT1, Abs. 12 – „neuer Zugang zu TN“, „positive Erlebnisse/Erfolgserlebnisse“).

Des Weiteren begründen drei Expert*innen ihre positive Einstellung gegenüber einer möglichen Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Kontexte („Übertragbarkeit“) in verschiedenem Nutzen für die individuelle Person. MAT1 betont „Selbstwahrnehmung/Selbstreflexion“ (MAT1, Abs. 16), MAT3 „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“ (MAT3, Abs. 34) und MAT5 „Kommunikation“ (MAT5, Abs. 22).

Sonstige Analysen/Auffälligkeiten

Bei der Analyse der Einzelfälle fallen immer wieder einzelne Teilnehmende auf, von denen zu speziellen Themen zum Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels verhältnismäßig viele

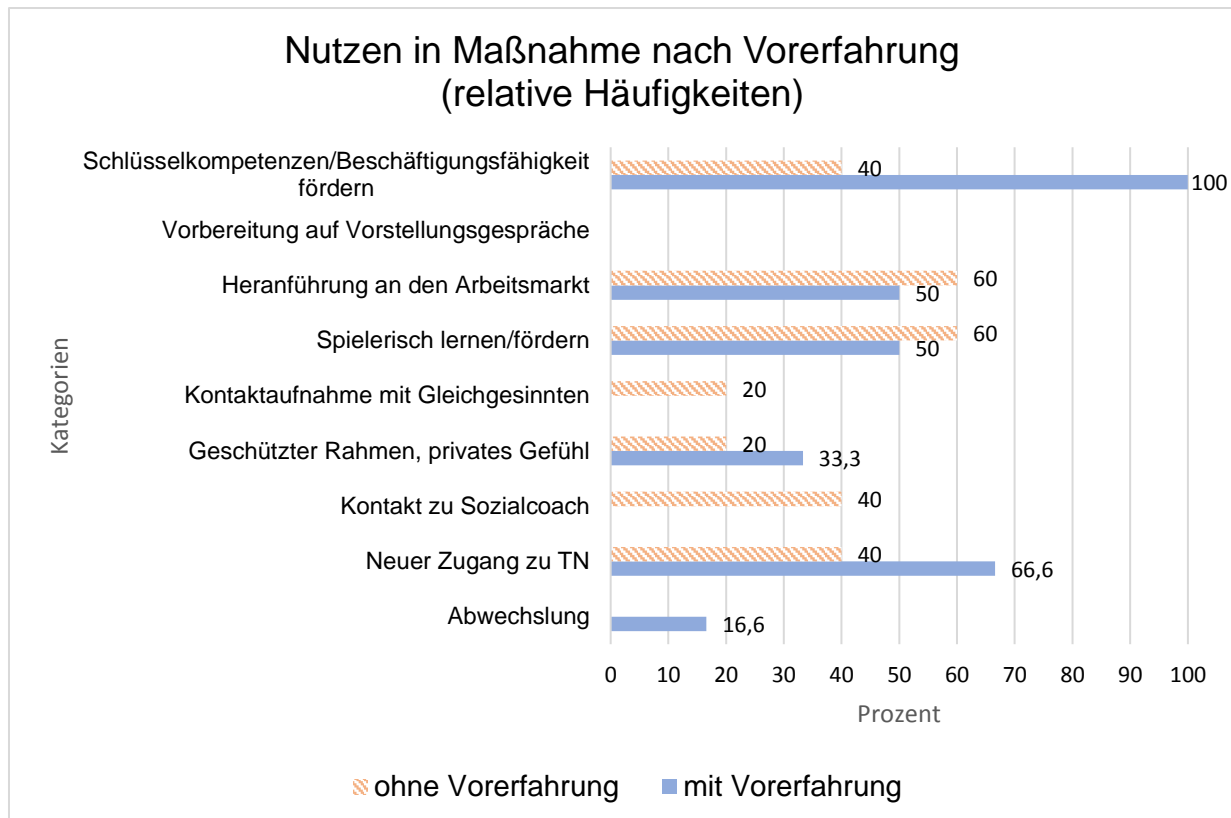
Codierungen vorgenommen werden können. Dies wird bereits innerhalb der weitergehenden Analysen zu „Nutzen für die individuelle Person“ beschrieben.

Darüber hinaus haben, wie bereits in der Beschreibung der Kategorie „Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel“ ausgeführt, nicht alle Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter Vorerfahrungen mit dem Pen-&Paper-Rollenspiel oder anderen Fantasy-Rollenspielen. Daher wird analysiert, ob die Expert*innen mit Vorerfahrungen denselben Nutzen des Spiels im Rahmen der Maßnahme nennen, wie die Expert*innen ohne Vorerfahrungen. Dafür werden die elf Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter den beiden Gruppen „mit Vorerfahrung“ und „ohne Vorerfahrung“ zugeteilt. Zur Gruppe „mit Vorerfahrung“ zählen sechs Expert*innen, und zwar JC1, JC3, MAT1, MAT2, sowie, da sie zumindest über Vorerfahrung mit anderen Fantasy-Rollenspielen und anderen physischen Rollenspielen verfügen (mit Krimidimmern bzw. dem Gesellschaftsspiel „Die Werwölfe von Düsterwald“), JC5 und MAT6. Zur Gruppe „ohne Vorerfahrung“ zählen die übrigen fünf Expert*innen – JC2, JC4, MAT3, MAT4 und MAT5. Auch wenn es sich insgesamt um eine kleine Personenzahl handelt, wird zur besseren Vergleichbarkeit der relative Anteil von Expert*innen, von denen jeweils mindestens eine Codiereinheit zum jeweiligen Nutzen des Pen-&Paper-Rollenspiels vorliegt, berechnet. Tabelle 13 zeigt die absolute Anzahl der Expert*innen beider Gruppen, von denen Codiereinheiten zum jeweiligen Nutzen vorliegen. Abbildung 16 zeigt daran anschließend die relative Häufigkeit der beiden Gruppen.

Tabelle 13: Nutzen in Maßnahme nach Vorerfahrung (absolute Häufigkeiten). Zeigt die Anzahl der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, die sich zur jeweiligen Kategorie äußern, aufgeteilt nach Vorerfahrungen.

Nutzen im Maßnahmekontext	mit Vorerfahrung /6	ohne Vorerfahrung /5
Abwechslung	1	0
neuer Zugang zu TN	4	2
Kontakt zu Sozialcoach	0	2
geschützter Rahmen, privates Gefühl	2	1
Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten	0	1
spielerisch lernen/fördern	3	3
Heranführung an den Arbeitsmarkt	3	3
Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche	0	0
Schlüsselkompetenzen/ Beschäftigungsfähigkeit fördern	6	2

Quelle: eigene Darstellung.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 16: Nutzen in Maßnahme nach Vorerfahrung (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert, aufgeteilt nach Vorerfahrungen.

Wie Abbildung 16 und Tabelle 13 zu entnehmen ist, liegt ein großer Unterschied zwischen den Gruppen hinsichtlich des Nutzens „Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern“ vor. Diesen Nutzen sehen alle Expert*innen mit Vorerfahrungen, aber lediglich zwei bzw. 40 Prozent der Expert*innen ohne Vorerfahrung. Außerdem nennen vier Expert*innen mit Vorerfahrungen (ca. 66,6 %) den Nutzen „neuer Zugang zu TN“ und zwei bzw. 40 Prozent der Expert*innen ohne Vorerfahrung. Allerdings sehen zwei Expert*innen ohne Vorerfahrungen (bzw. 40 %) den Nutzen „Kontakt zu Sozialcoach“, den wiederum kein*e Expert*in mit Vorerfahrungen nennt. Ansonsten werden die Aspekte von einer jeweils ähnlichen Anzahl von Expert*innen thematisiert. Es liegen folglich teilweise Unterschiede in den Codiereinheiten zum Nutzen zwischen den Expert*innen mit und ohne Vorerfahrung vor. Mit zunehmender Erfahrung scheint sich der Nutzen, den Expert*innen in dem Pen-&-Paper-Rollenspiel innerhalb der Maßnahme erkennen zu verändern bzw. der Fokus zu verlagern. Kaum einen Unterschied gibt es hinsichtlich des Nutzens „Heranführung an den Arbeitsmarkt“ und „spielerisch lernen/fördern“. Dabei handelt es sich in beiden Fällen um den Nutzen, der von verhältnismäßig vielen Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger unabhängig von ihren Vorerfahrungen genannt wird.

Unterschiede hinsichtlich benannter Aspekte des Nutzens für die individuelle Person je nach vorhandenen Vorerfahrungen werden ebenso analysiert, allerdings wird diese Analyse im Kapitel zu weitergehenden Analysen in der Hauptkategorie „Nutzen für die individuelle Person“ dargestellt.

7.5 Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“

Als viertes wird im Rahmen der Auswertung die Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“ gebildet. Darunter werden Aussagen der Expert*innen erfasst, die sich auf die Merkmale des Spiels beziehen, beispielsweise auf die Spielregeln oder Fantasiewelt.

7.5.1 Struktur und Verteilung

Die Hauptkategorie ist in sieben Subkategorien aufgeteilt, und zwar in „Kommunikation“, „sicherer Rahmen ohne Konsequenzen“, „Fantasiewelt“, „Gruppe“, „Fantasie-Rolle“ und „Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien“. Die Subkategorien „Gruppe“ und „Fantasie-Rolle“ beinhalten noch weitere ausdifferenzierte Sub-Subkategorien. Tabelle 14 gibt einen Überblick über diese Kategorien, ihre Hierarchisierung und die Verteilung der Expert*innengruppen.

Tabelle 14: Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingedrückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter].

Merkmale des P&P-Rollenspiels	Insg. /20	TN /8	JC /5	MAT /6	SL /1
Kommunikation	13	8		4	1
sicherer Rahmen ohne Konsequenzen	5	5			
Fantasiewelt	10	8	1	1	
Spielleiter*in	6	5			1
Gruppe					
Gruppe allgemein	5	5			
Einstieg in Gruppe	5	5			
Gruppenmiteinander	8	7			1
Entscheidungen treffen	8	8			
Gruppenzusammensetzung	5	5			
Gruppenfluktuation	6	5			1
Gruppenpositionen	5	4			1
Fantasie-Rolle					
Rollenauswahl	9	8			1
Rollenbeschreibungen					
eigene Rolle	9	8			1
Rollen anderer	4	4			
Rollenübernahme	12	6		5	1
Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit	7	7			
Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien	8	7			1

Quelle: eigene Darstellung.

Wie Tabelle 14 zeigt, werden hauptsächlich Aussagen von Teilnehmenden und dem Spielleiter codiert. Dies war zu erwarten, da ihre Interviewleitfäden konkrete, auf die Merkmale ausgerichtete, Fragen umfassen. Im Vergleich dazu beinhalten die Fragebögen für Maßnahmeträger und Jobcenter keine spezifischen, auf die Merkmale ausgerichteten Fragen, da nicht vorausgesetzt werden konnte, dass diese Expert*innen bereits über Spielerfahrungen mit dieser Spielform verfügen und eine Antwort auf entsprechende Fragen geben können. Daher war zu erwarten, dass innerhalb dieser Hauptkategorie wenige Aussagen dieser

Expert*innengruppen vorliegen. Ihre Aussagen können lediglich den Aspekten „Kommunikation“, „Fantasiewelt“ und „Rollenübernahme“ zugewiesen werden, wobei sich jeweils mehrere Expert*innen zum Thema „Kommunikation“ und „Rollenübernahme“ äußern.

Im Rahmen der Auswertung fällt auf, dass neun Aussagen von Teilnehmenden zum Thema „sicherer Rahmen ohne Konsequenzen“ vorliegen, welches bereits im Forschungsstand herausgearbeitet wird. Nach diesem Aspekt wird jedoch nicht gezielt im Interview gefragt, um eine Lenkung ihres Antwortverhaltens zu vermeiden. Da fünf Teilnehmende ihn dennoch thematisieren, kann dieser Gesichtspunkt als Subkategorie übernommen werden. Bei den anderen aufgenommenen Kategorien handelt es sich um Aspekte, die gezielt in den Interviews thematisiert werden und folglich auf den Interviewleitfäden beruhen. Die konkreten Ausdifferenzierungen der Sub-Subkategorien resultieren jedoch aus dem Material. So werden zwar mehrere Fragen zum Thema „Gruppe“ gestellt, allerdings wiederholen sich in den Interviews die Themen „Einstieg in Gruppe“, „Gruppenfluktuation“ und „Gruppenpositionen“, welche zuvor nicht gezielt über die Fragen abgedeckt, aber dann aufgrund des Materials als Sub-Subkategorien eingefügt werden.

7.5.2 Kategorienbasierte Auswertung

Die erste Subkategorie lautet „**Kommunikation**“. Zur Kommunikation im Pen-&-Paper-Rollenspiel äußern sich insgesamt 13 Expert*innen, davon acht Teilnehmende, vier Expert*innen des Maßnahmeträgers und der Spielleiter. Vier Expert*innen erläutern, dass Kommunikation einen Hauptbestandteil des Spiels ausmache, aber letztendlich ungezwungen und automatisch im Rahmen dessen erfolge (TN2, Abs. 36; TN8, Abs. 26; MAT6, Abs. 14; SL, Abs. 10). Dahingehend beschreibt MAT1:

„Und was ich halt (...) auch interessant fand, dass die Teilnehmer in Interaktion gehen mussten um gemeinsame Strategien zu entwickeln. (...) Das heißt, es war erforderlich dem anderen ZUZUHÖREN und darauf zu REAGIEREN und nicht mit seiner eigenen Idee vorzupreschen.“ (MAT1, Abs. 8).

Auch TN8 führt aus, dass Kommunikation benötigt werde, um in der Gruppe das weitere Vorgehen im Spiel zu besprechen, beispielsweise wenn ein Rätsel gemeinsam gelöst werden müsse. Außerdem müssten Personen ihren Charakter immer wieder vorstellen, wenn sich eine weitere Person der Spielgruppe anschließt (TN8, Abs. 26). Ähnlich beschreibt MAT2, die Spielenden müssten in Diskussion gehen und interagieren, sowie kooperieren (MAT2, Abs. 26). MAT5 vermutet, dass im Spiel die Kommunikationsgewohnheiten der Mitspielenden deutlich würden und sich widerspiegeln, wie sie üblicherweise außerhalb des Spiels kommunizieren, beispielsweise, wenn sie dazu tendieren würden, immer das erste Wort zu ergreifen (MAT5, Abs. 14). Auch TN2 geht davon aus, die Kommunikation in der Gruppe hänge von den jeweiligen Mitspielenden ab (TN2, Abs. 36).

Darüber hinaus thematisieren die Teilnehmenden, wie ihnen die Kommunikation im Pen-&-Paper-Rollenspiel gelingt. Dabei berichten drei Teilnehmende, die Kommunikation im Spiel falle ihnen leicht (TN5, Abs. 42; TN6, Abs. 34 und TN8, Abs. 8). TN6 hebt dabei hervor, dass ihr die Kommunikation im Spiel sehr gut gefalle, da Teilnehmende über das Spiel ins Gespräch kämen und miteinander agieren, sowie aufeinander eingehen würden. Dies empfinde sie als schön und beschreibt die Interaktionen als „dynamisch“ und „nicht so gezwungen“ (TN6, Abs. 34). Im Gegensatz dazu berichten vier Teilnehmende, ihnen sei die Kommunikation beim Spieleinstieg schwergefallen. Dies habe sich jedoch mit der Zeit geändert und die

Kommunikation sei ihnen immer leichter gefallen (TN2, Abs. 36; TN3, Abs. 28; TN6, Abs. 34; TN7, Abs. 26). Dies wird unter anderem darauf begründet, dass das Spiel auf Kommunikation basiert (TN2, Abs. 36). Manche Aspekte der Kommunikation würden Teilnehmenden allerdings nach wie vor schwerfallen. So beschreibt TN3, dass er Schwierigkeiten mit dem Sprechen als Charakter im Spiel habe (TN3, Abs. 28), sowie TN9, dass ihm es teilweise schwer falle deutsche Begrifflichkeiten zu nutzen, da er außerhalb des Spiels Medien in englischer Sprache nutze (TN9, Abs. 26).

In der zweiten Subkategorie „**sicherer Rahmen ohne Konsequenzen**“ werden Aussagen erfasst, in denen sich Expert*innen auf den sicheren Rahmen im Spiel beziehen. Insgesamt gehen fünf Teilnehmende auf diesen Aspekt des Pen-&-Paper-Rollenspiels ein. Sie erläutern, was dieser Aspekt im Spiel für sie bedeutet und worauf sie den sicheren Rahmen begründen. Dabei merken drei Teilnehmende an, ihnen falle es im Pen-&-Paper-Rollenspiel leichter Entscheidungen zu treffen als in der realen Welt. Dies wird damit begründet, dass es sich um ein Spiel handelt und sich alles in der Fantasie abspielt (TN2, Abs. 70; TN3, Abs. 56; TN7, Abs. 50). Entscheidungen, die im Spiel getroffen werden, hätten zwar innerhalb des Spiels Konsequenzen, aber keine realen, ernsthaften Folgen. Dadurch könnten risikofreudigere Entscheidungen getroffen und Probleme gelassener gelöst werden (TN2, Abs. 70). Die Mitspielenden hätten nichts Schlimmes zu befürchten und müssten daher im Vergleich zu realen Situationen weniger über Entscheidungen und Probleme nachdenken, bevor sie im Spiel handeln. Dies führe dazu, dass Dinge ausprobiert würden (TN9, Abs. 8 und Abs. 64) und ein Gefühl der Unbesiegbarkeit entstehe (TN5, Abs. 12).

Ein weiteres Merkmal der Pen-&-Paper-Rollenspiele stellt die „**Fantasiewelt**“ dar. Hier werden im Vergleich zu anderen Merkmalen besonders viele Aussagen (22) von insgesamt zehn Expert*innen codiert, darunter Aussagen von je einer*inem Expert*in des Maßnahmeträgers und Jobcenters. Auf die Frage, wie sie das Verweilen in einer Fantasiewelt im Rahmen des Spiels empfinden, beschreiben drei Teilnehmende, dass ihnen dies leichtfalle, da sie dies bereits gewohnt seien. Diese Teilnehmenden geben zusätzlich an, Vorerfahrungen mit Fantasy-Rollenspielen zu haben, wenn auch nicht unbedingt mit Pen-&-Paper-Rollenspielen (TN1, Abs. 16; TN6, Abs. 26; TN8, Abs. 20). TN2 beobachte, dass es jeder mitspielenden Person in unterschiedlichem Maße gelinge in die Fantasiewelt einzutauchen. Er berichtet überdies, manche Personen würden dazu tendieren, Fantasien sehr detailliert zu beschreiben, wohingegen sich andere eher zurücknehmen (TN2, Abs. 42). Im Vergleich dazu erläutert TN9, er könne bei sich selbst eine Entwicklung beobachten. Zu Beginn sei es ihm schwergefallen, sich in die Fantasiewelt hineinzusetzen, da im Vergleich zu Videorollenspielen und Filmen nur wenig vorgegeben werde. Mittlerweile experimentiere er aber immer mehr mit den Möglichkeiten, die er im Pen-&-Paper-Rollenspiel habe (TN9, Abs. 20). Des Weiteren wird mehrfach betont, dass im Rahmen der Fantasiewelt unendliche Möglichkeiten entstünden. Mitspielende könnten sein wer sie möchten, tun was sie möchten und ihnen würden dabei keine Grenzen gesetzt (TN2, Abs. 18; TN9, Abs. 8). TN2 beschreibt seine Erfahrungen über verschiedene Metaphern:

„Es ist eine Art Schauspiel ohne den Körper und dadurch kann man quasi ALLES sein.“ (TN2, Abs. 18).

„Man lernt sozusagen so ein bisschen alles NEU kennen, so als wenn man neu geboren wäre.“ (TN2, Abs. 26).

„Wie wenn man ein BUCH liest, also dass man in eine Geschichte abtaucht (...) aber die halt (...) AKTIV beeinflussen kann und mitmacht.“ (TN2, Abs. 28).

Drei Teilnehmende setzen das Abtauchen in die Fantasiewelt in Bezug zur Realität, wobei dieses Abtauchen als etwas Positives beschrieben wird. TN8 beschreibt diesbezüglich, dass er im Spiel Abenteuer erlebe, die er in der Wirklichkeit so nicht erleben könne (TN8, Abs. 14). Allerdings sei die Fantasiewelt von Dungeons & Dragons aufgrund ihres Genres nicht mit der Realität vergleichbar, bei anderen Rollenspielen mit zur Realität ähnlicheren Welten sei dies hingegen möglich (TN8, Abs. 56). Außerdem könnten sich Spielende durch das Eintauchen in eine Fantasiewelt anders verhalten als in der Realität. Beispielsweise nennt TN2, dass Personen im Spiel aufgeschlossen auf andere zugehen könnten, auch wenn sie in der Realität zurückhaltend seien (TN2, Abs. 26). Für TN5 stelle die Fantasiewelt eine Ablenkung von der Wirklichkeit dar, wobei er im Spiel dennoch Ähnlichkeiten zur Bewerbungssituation sehe, in welcher Personen spezielle Rollen einnehmen (TN5, Abs. 22).

Auffällig ist, dass MAT5 und JC1 den Vorteil des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Rahmen des Förderzentrums in der abstrakten Fantasiewelt und dem dadurch fehlenden beruflichen Bezug begründen. So vermutet MAT5, langzeitarbeitslose Personen wären bei beruflichem Bezug gehemmter und führt aus, der „Kern des Erfolges“ des Rollenspiels liege im abstrakten, spielerischen Fantasie-Thema (MAT5, Abs. 14 und Abs. 22). JC1 vergleicht das Pen-&-Paper-Rollenspiel mit anderen ihr bekannten Rollenspielen in BAE-Maßnahmen (Außerbetriebliche Ausbildungen). Sie finde spannend, dass es losgelöst vom Thema Arbeit viel tiefer auf der Ebene der Persönlichkeitsentwicklung ansetze (JC1, Abs. 34).

In der Kategorie „**Spielleiter*in**“ werden Aussagen erfasst, die sich auf die Aufgaben und Rolle der Spielleitung, sowie auf eigene Erfahrungen der Experten SL und TN9 als Spielleiter beziehen. Hierzu können Erläuterungen von fünf Teilnehmenden und dem Spielleiter codiert werden, wobei die meisten (4) von Experte SL vorliegen, was aufgrund seiner Rolle und seinen Erfahrungen, sowie den spezifischen Interviewfragen zu erwarten war.

Zwei Teilnehmende beziehen sich auf den konkreten Spielleiter SL des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Förderzentrum und loben ihn, unter anderem hinsichtlich seiner Unterstützung im Spiel und seiner Kommunikation mit Mitspielenden (TN5, Abs. 9-10 und Abs. 28; TN6, Abs. 30).

Ansonsten beziehen sie sich allgemein auf die Rolle und Aufgaben von Spielleiter*innen im Pen-&-Paper-Rollenspiel. So wird in den Interviews deutlich, dass Spielleiter*innen in erster Linie das Spiel strukturieren und steuern, beispielsweise über die Interaktion mit Mitspielenden und den Verlauf der Geschichte. Der Experte SL führt aus, der*die Spielleiter*in benötige dabei Fingerspitzengefühl. Zum einen müsse er*sie die bestehenden Regeln aufweichen, damit Mitspielende über Erfolgserlebnisse ihr Selbstbewusstsein aufbauen können. Zum anderen müsse er*sie für Ausgewogenheit zwischen Spielenden und Gegnern im Spiel sorgen (SL, Abs. 22). Die Aussage von TN8 bestätigt die Erläuterungen von SL zu den Erfolgserlebnissen im Spiel:

„Ich glaube, dass hat der Spielleiter alles so geregelt, dass wir das auch schaffen konnten, was er uns vorgesetzt hat. Das war nicht unmöglich zu lösen. Ob da jetzt hundert Orks waren oder irgendwelche Drachen oder so etwas, die haben wir halt besiegt.“ (TN8, Abs. 32).

Innerhalb der Geschichte müsse der*die Spielleiter*in die Spielenden lenken, sodass sie die geplante Geschichte verfolgen, beispielsweise durch lockende Belohnungen (SL, Abs. 24-26). Hier schließt TN9 an, der von seinen privaten Erfahrungen als Spielleitung berichtet und darauf eingeht, dass das Lenken der Spielenden in der Geschichte eine sehr verantwortungsvolle und anspruchsvolle Aufgabe darstelle und die Spielleitung spontan auf das unvorhersehbare Vorgehen der Mitspielenden reagieren müsse (TN9, Abs. 8). Des Weiteren nehme der*die

Spielleiter*in eine Vorbildfunktion ein. Es sei unter anderem wichtig darauf zu achten, dass jede*r aussprechen kann und dass die Spielleitung immer höflich bleibt, da dies auf die Mitspielenden abfärbe (SL, Abs. 22). Als Spielleiter*in sei es zudem wichtig, bei Bedarf in Konfliktsituationen einzugreifen (SL, Abs. 42).

Darüber hinaus wird der Experte SL zur Vorbereitung auf Spielsitzungen und zu notwendigen Hilfsmitteln zur Leitung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels befragt. In seinen Aussagen wird deutlich, dass Grundlagenbücher und eine Geschichte benötigt werden. Die Geschichte könne entweder ausgedacht oder vorgegeben sein (SL, Abs. 24). Wichtig sei in jedem Fall, dass viel Vorbereitungszeit eingeplant werde. SL beschreibt dahingehend:

*„Arbeit zu Hause. Vorbereiten, Arbeitsmaterial vorbereiten. Das nimmt Zeit in Anspruch und die muss er [der*die Spielleiter*in] haben. Wenn er sich nicht ordentlich vorbereiten kann, ist das genau wie bei einem Referat, dann funktioniert das nicht.“* (SL, Abs. 26).

Eine weitere Subkategorie lautet **„Gruppe“**. Insgesamt liegt in dieser eine Vielzahl verschiedener Erläuterungen zu Aspekten der Gruppe im Pen-&-Paper-Rollenspiel, in erster Linie von teilnehmenden Personen und teils vom Spielleiter, vor. Die Subkategorie wird daher aufgrund ihres Umfangs und verschiedener inhaltlicher Schwerpunkte in sieben Sub-Subkategorien aufgeteilt, und zwar „Gruppe allgemein“, „Einstieg in Gruppe“, „Gruppenmiteinander“, „Entscheidungen treffen“, „Gruppenzusammensetzung“, „Gruppenfluktuation“ und „Gruppenrollen/-positionen“.

In der Kategorie **„Gruppe allgemein“** werden allgemeine und unspezifische Aussagen zur Gruppe gesammelt, sofern sie nicht einer der anderen Sub-Subkategorien zugeteilt werden können. Insgesamt liegen hier zehn Aussagen von fünf Teilnehmenden vor. Die Aussagen beziehen sich in erster Linie darauf, dass sich einzelne Personen in der Gruppe wohl fühlen würden, sie angenehm und die anderen Gruppenmitglieder sympathisch fänden (TN1, Abs. 40; TN2, Abs. 36; TN7, Abs. 24). Außerdem berichtet TN9, er könne mit allen zusammenarbeiten, aber schenke manchen Gruppenmitgliedern weniger Aufmerksamkeit, wenn er mit ihnen nicht auf einer Wellenlänge sei (TN9, Abs. 28). Ferner berichtet TN7, dass Interaktionen zwischen den Gruppenmitgliedern über das Spiel hinaus stattfänden (TN7, Abs. 22).

Zur Kategorie **„Einstieg in Gruppe“** liegen insgesamt acht Aussagen von fünf teilnehmenden Personen vor, die sich auf ihren eigenen oder den allgemeinen Einstieg in die Gruppe beziehen. Vier der Teilnehmenden thematisieren, dass der erste Einstieg für sie aufregend und spannend gewesen sei. Dies begründen sie mit der Konfrontation mit bisher unbekanntem Personen innerhalb eines bisher unbekanntem Spiels. Allerdings wird von allen zusätzlich beschrieben, sie hätten sich schnell in der Gruppe zurechtgefunden und sich mit der Zeit öffnen können, nachdem sie mit den Mitspielenden vertrauter wurden (TN1, Abs. 12; TN2, Abs. 8; TN3, Abs. 12; TN6, Abs. 14 und Abs. 62). Beispielsweise erläutert TN6:

„Ganz am Anfang mich der Gruppe zu öffnen, allein schon diese Vorstellung, dieses sich auf dem Weg begegnen und alles, das war schon ziemlich AUFREGEND so in der Anfangsphase. Aber je mehr man mit der Gruppe halt zusammen ist und unterwegs ist, und je mehr man auch mitbekommt, wie DIE so Späßchen machen, und auch mal zwischendurch interagieren, dann ist man auch da etwas freier, etwas offener und dann sagt man auch mal was und macht auch mal ein bisschen Blödsinn. Und das macht dann auch Spaß und dann fühlt man sich ein bisschen freier und schön, dass man mit Leuten geredet hat (lacht)“ (TN6, Abs. 62).

Außerdem gehen zwei Teilnehmende darauf ein, dass immer wieder neue Personen in die Gruppe kommen und in das Spiel einsteigen würden. TN6 finde dies interessant:

„[...] finde ich einfach nur interessant, wie die Leute miteinander agieren und wie auch dann immer mal Leute gehen und auch neue Leute kommen und wie die dann auch aufgenommen werden und auch IN dem Spiel da mit aufgenommen werden. Und da ist dann das Spiel so der Bote, der Träger davon“ (TN6, Abs. 44).

TN8 schließt an, jedes neue Gruppenmitglied werde herzlich empfangen (TN8, Abs. 36).

Eine weitere Sub-Subkategorie ist **„Gruppenmiteinander“** mit 13 Aussagen von acht Expert*innen, davon sieben Teilnehmende und der Spielleiter. In dieser werden Aussagen codiert, die sich auf den Umgang in der Gruppe und die Empfindung des Gruppenmiteinanders beziehen, sowie allgemeine Beschreibungen des Gruppenmiteinanders. Das Gruppenmiteinander wird insgesamt als angenehm beschrieben (TN1, Abs. 30; TN2, Abs. 46; TN3, Abs. 36; TN7, Abs. 34, TN8, Abs. 36). Beispielsweise wird erläutert, Mitspielende würden höflich miteinander umgehen (TN1, Abs. 30) und die Gruppe als solche funktioniere gut (TN7, Abs. 43). So antwortet TN3 darauf, wie er das Gruppenmiteinander empfindet:

„Ganz gut. (...) Habe ich schon mehrmals gesagt, die Leute waren halt alle sehr nett und offen und (...) war halt mehr so ein privates Spiel und dadurch war das eigentlich sehr gut, ja.“ (TN3, Abs. 36).

Auffällig ist, dass sich drei Teilnehmende auf das Zurücknehmen Einzelner im Rahmen des Angebots beziehen. Beispielsweise würden alle Mitspielenden im Spiel versuchen miteinander auszukommen (TN1, Abs. 30) und Personen würden sich im Spiel zurückhalten, die sich außerhalb desselben eigentlich nicht leiden könnten (TN1, Abs. 32). Zudem würden sich alle an die *„moralischen Tischgesetze“* halten (TN6, Abs. 38).

Des Weiteren wird von zwei Experten der Umgang mit Konfliktsituationen in der Gruppe beschrieben. Der Spielleiter führt aus, es komme bloß selten zu Konflikten und diese würden in den meisten Fällen schnell von der Gruppe gelöst (SL, Abs. 40). TN9 geht auf sein eigenes Verhalten ein. Er selbst nehme sich zurück und ignoriere es, wenn sich Personen im Spiel seiner Auffassung nach *„unangemessen“* verhalten. Diesbezüglich berichtet er vom Verhalten einer Mitspielerin, die zu dem Zeitpunkt erst kurzzeitig mitgemacht, ihn allerdings direkt bei einer misslungenen Situation im Spiel kritisiert habe. Er habe sie dahingehend in seiner Rolle ignoriert und betont im Interview seine Sicht auf sie als *„unqualifizierten Charakter, der noch NICHTS geleistet hat“* (TN9, Abs. 30). Die Einstellung und Beschreibungen von TN9 bestätigen die zuvor beschriebenen Aussagen der anderen Teilnehmenden, welche besagen, dass sich Personen im Spiel zurücknehmen.

In der Kategorie **„Entscheidungen treffen“** werden insgesamt 26 Aussagen von acht Teilnehmenden erfasst. Es handelt sich demnach um eine Kategorie, zu der verhältnismäßig viele Aussagen vorliegen. Allerdings bleibt festzuhalten, dass konkret im Interviewleitfaden danach gefragt wird, wie die Gruppe mit schwierigen Situationen im Spiel umgeht und wie Entscheidungen getroffen werden. In dieser Kategorie werden Aussagen aufgenommen, die sich auf die Entscheidungsfindung der Gruppe beziehen. Dabei gehen sieben Expert*innen auf deren Ablauf ein. Sie sind sich darin einig, dass Entscheidungen in der Gruppe demokratisch erfolgen. Es würden in den meisten Fällen Vorschläge gemacht, darüber gesprochen und entweder abgestimmt oder der überzeugendste Vorschlag ohne Abstimmung übernommen (TN1, Abs. 38; TN3, Abs. 30; TN5, Abs. 44 und 62; TN6, Abs. 36; TN7, Abs. 32; TN8, Abs. 30; TN9, Abs. 24). Dahingehend betont TN5, es gebe keinen *„Diktator“* in der

Gruppe, was ihn ansonsten gestört hätte (TN5, Abs. 46). Allgemein geht er mit sechs Codiereinheiten verhältnismäßig ausführlich auf die Entscheidungsfindung ein. Im Vergleich dazu betont TN2 mehrmals, der Entscheidungsprozess unterscheide sich hinsichtlich der Herangehensweise nicht von dem in der Realität. Daher könne im Spiel das Treffen von Entscheiden und Problemlösen geübt werden (TN2, Abs. 38 und 70). TN2 und TN5 beschreiben die Entscheidungsfindung als manchmal schwierig, beispielsweise bei unterschiedlichen Meinungen der Mitspielenden (TN2, Abs. 42) oder aufgrund fehlender Ideen (TN5, Abs. 52 und 78).

Des Weiteren wird auf die Dauer des Entscheidungsprozesses eingegangen, die unterschiedlich wahrgenommen wird. Während TN1 berichtet, Entscheidungen würden zügig getroffen (TN1, Abs. 38), beschreiben TN7 und TN9 gegenteilig, dass ihnen teilweise Entscheidungsprozesse und entsprechende Diskussionen zu lange dauern würden. Beispielsweise beschreibt TN7:

„Ich meine, es wird viel zu viel diskutiert und darüber nachgedacht. Also, ich bin schon so ein Typ, schon eher entweder oder. Und da wird viel überlegt, ja vielleicht doch, vielleicht auch nicht. Das würde ich gerne ändern. Also schon entweder klares ‚ja‘ oder klares ‚nein‘.“ (TN7, Abs. 30).

Diese Sichtweise teilt TN9. Er geht insgesamt sehr ausführlich auf die Entscheidungen in der Gruppe ein (7 Codiereinheiten) und betont, er selbst probiere vieles im Spiel einfach aus und lebe mit den Konsequenzen, während die Gruppe noch diskutiere und nachdenke. Allerdings habe er hinsichtlich der Konsequenzen im Spiel wenige Befürchtungen, was er mit den Fähigkeiten und der Stärke seines Charakters (Krieger) begründet. Daher gehe er im Spiel immer vor, auch wenn er sich manchmal selbst lieber verstecken wollen würde (TN9, Abs. 12, Abs. 24 und Abs. 26). Aufgrund seiner Charaktereigenschaften tendiere er teilweise dazu, manche Entscheidungen alleine zu treffen, wenn ihm etwas zu lange dauere (TN9, Abs. 24). Er nennt sich selbst ungeduldig und begründet dies zusätzlich in seinem Charakter als Krieger:

„Vor allem die Sache mit den Barbaren, als dann die Gruppe als Gefangene dagesessen hat. Da bin ich auch SEHR ungeduldig als Spieler und erst recht als Charakter, der eigentlich sich herauskämpfen will. Aber genau weiß, ohne die Gruppe schafft er es nicht.“ (TN9, Abs. 26).

Darüber hinaus lassen sich in den Aussagen der Expert*innen einige Angaben zur „**Gruppenzusammensetzung**“ finden. Insgesamt gehen hierauf fünf Teilnehmende ein. Auffällig ist dabei TN2, in dessen Ausführungen insgesamt sieben Codierungen vorgenommen werden können. Die Gruppe wird von drei Expert*innen als heterogen beschrieben, beispielsweise hinsichtlich ihrer Erfahrungen und Lebenssituationen (TN2, Abs. 34; TN8, Abs. 54). In drei Fällen wird im Zuge dessen das unterschiedliche Alter der Gruppenmitglieder hervorgehoben (TN2, Abs. 34; TN3, Abs. 25; TN6, Abs. 22 und Abs. 70). Die Erläuterungen von TN5 fallen besonders auf, da er betont, er sei es früher im privaten Bereich gewohnt gewesen, immer der Jüngste zu sein, jetzt jedoch feststelle, dass die restliche Gruppe deutlich jünger sei als er (TN5, Abs. 86). Die Heterogenität und das Alter der Gruppe nennt TN6 beides im Zusammenhang mit der Frage, was ihr am Rollenspiel nicht gefällt:

„Aufgrund dessen, dass so verschiedene Leute dahin kommen, in so verschiedenen ALTERSklassen und (...) ist es doch manchmal ein bisschen komisch, weil man dann doch aneinandergerät.“ (TN6, Abs. 22).

Im Gegensatz dazu betont sie allerdings im Kontext des Vergleichs des Pen-&-Paper-Rollenspiels mit anderen Maßnahmeanhalten, dass aufgrund der Heterogenität und unterschiedlichen Altersklassen, sowie der damit verbundenen Erfahrungen das Sprechen geübt werden könne, was sie als schön empfinde (TN6, Abs. 70). Sie scheint die Heterogenität und Altersstruktur folglich in manchen Zusammenhängen positiv und in anderen eher negativ wahrzunehmen.

Darüber hinaus gehen drei Teilnehmende darauf ein, dass sie mit fremden Personen im Rahmen des Pen-&-Paper-Rollenspiels zusammenspielen. Besonders wird dies von TN2 hervorgehoben. Er thematisiert, dass er aufgrund dessen zu Beginn des Spiels eher zurückhaltend gewesen sei, da er allgemein Schwierigkeiten damit habe, mit fremden Personen umzugehen. Dies funktioniere jedoch im Pen-&-Paper-Rollenspiel gut (TN2, Abs. 8). Außerdem führt er weiter aus, er sei teilweise gehemmt gewesen, Dinge im Spiel zu tun, die er vor Freund*innen vermutlich getan hätte. Insgesamt sei er im Pen-&-Paper-Rollenspiel innerhalb der Maßnahme zurückhaltender gewesen (TN2, Abs. 16 und Abs. 48). Gleichzeitig sehe er ebenfalls etwas Positives daran, mit Fremden zu spielen:

„Ich glaube, was es auch irgendwo interessant macht, ist, obwohl man sich nicht kennt, spielt man ja dasselbe und hat (...) / wird dadurch mehr oder weniger zu Freunden, im Spiel jetzt zumindest, oder vielleicht auch in echt dadurch so unterbewusst.“ (TN2, Abs. 34).

Er geht davon aus, dass es aufgrund des Fantasiesettings leichter falle, Menschen kennen zu lernen (TN2, Abs. 60-62). Auch TN3 und TN5 beschreiben die Gruppenmitglieder als „fremd“, bzw. Personen die sie vorher nicht gekannt haben, jedoch ohne dies zu bewerten oder näher darauf einzugehen (TN3, Abs. 54; TN5, Abs. 36, Abs. 54 und Abs. 70).

Einen weiteren Aspekt stellt die „**Gruppenfluktuation**“ dar, die von vier Teilnehmenden und dem Spielleiter genannt wird. TN5 und SL erläutern, grundsätzlich liege eine Gruppenfluktuation vor. Der Spielleiter freue sich, wenn Personen aufgrund der Aufnahme einer beruflichen Tätigkeit nicht mehr zum Spiel kommen könnten. Er führt weiter aus, dass neue Mitspielende immer freundlich aufgenommen würden (SL, Abs. 28). TN5 geht im Interview immer wieder in Nebensätzen auf die Gruppenfluktuation ein, wobei er diese nicht bewertet (5 Codiereinheiten). Er wisse nicht woran es liegt, wenn Personen nicht weiter mitspielen, vermutet aber, sie hätten keine Lust zukünftig am Spiel teilzunehmen (TN5, Abs. 36 und Abs. 40). In einem Nebensatz erwähnt er, dass manche Gruppenmitglieder dauerhaft bleiben würden (TN5, Abs. 104). Dahingehend spricht TN9 von einem „*harten Kern*“, der sich gebildet habe und zu dem er den Spielleiter, den Sozialcoach, sowie sich selbst eingeschlossen, drei teilnehmende Personen zähle (TN9, Abs. 60).

Auffällig ist jedoch, dass die Gruppenfluktuation von drei Teilnehmenden negativ hervorgehoben wird (TN3, TN8, TN9). TN8 begründet dies damit, dass sich aufgrund des stetigen Wechsels von Mitspielenden keine feste Gruppe bilden könne und „*aufleveln*“, sprich das Sammeln von Erfahrungspunkten und damit verbunden die Weiterentwicklung der Spielcharaktere, erschwert werde. Er wünsche sich daher eine feste Gruppe, die länger miteinander spielt (TN8, Abs. 24). Dennoch beschreibt er, neue Gruppenmitglieder würden immer herzlich aufgenommen (TN8, Abs. 36). TN9 sieht den Nachteil in der Gruppenfluktuation darin, dass immer wieder Personen dazukämen, die nach wenigen Spielterminen die Gruppe wieder verlassen. Er kritisiert, dass diese Personen von Beginn an durch die spielinterne Gruppenkasse unterstützt würden. Daher trete er neuen Gruppenmitgliedern im ersten Moment eher skeptisch gegenüber, wobei er generell eher

positive Erfahrungen mit Mitspielenden gemacht habe und Verständnis für die Fluktuation zeigt:

„Also bisher habe ich relativ positive Erfahrungen mit den Mitspielern gemacht, zumindest mit denen, die mehr als zwei Sitzungen geblieben sind. Die anderen zähle ich gar nicht mit, da ärgere ich mich teilweise nur drüber. Weil die kommen rein, wir wissen nicht mal ob sie bleiben wollen, aber wir stecken schon mal tausende Goldmünzen rein, um denen bessere Ausrüstungen zu beschaffen. Und ich denke mir nur ‚Hm, wehe die sind nächste Woche nicht da‘. Und was ist? Die sind nicht da. Und kommen nie wieder. Obwohl die gesagt haben, das interessiert sie. (...) Deswegen bin ich da immer SEHR, SEHR skeptisch, ohne es denen böse zu meinen. Es ist klar, die sollen reinkommen, sollen sich das mal angucken. MUSS man ja. Man kann ja nicht sagen ‚Oh, das gefällt mir‘, es sei denn man hat das schon was weiß ich wie lang gespielt. Aber ich finde das dann immer schade.“ (TN9, Abs.22).

Es liegen außerdem elf Codiereinheiten vor, die „**Gruppenpositionen**“ zugeteilt werden. An dieser Stelle werden Aussagen dazu codiert, welche Gruppenpositionen von Teilnehmenden wahr- und eingenommen werden – sowohl die eigene Position betreffend, als auch die Positionen anderer Personen. Am häufigsten wird die Führungsrolle thematisiert (4 Experten). Diesbezüglich erläutert TN9, er gehe bewusst nach vorne, da er sich aufgrund seiner Charaktereigenschaften als Krieger dazu in der Lage sehe (TN9, Abs. 24). Dies beobachtet auch TN5, der ebenfalls die Rolle eines Kriegers innehat und die Rolle von TN9 daher ähnlich zu seiner eigenen Rolle beschreibt. Er könne sich ebenfalls vorstellen, in manchen Situationen nach vorne zu gehen (TN5, Abs. 52 und 68). Im Vergleich dazu berichtet TN1, er selbst habe in manchen Situationen die Führungsrolle eingenommen, halte sich aber in der Regel aufgrund der Gruppengröße eher zurück und verzichte darauf (TN1, Abs. 58-60). TN2 sieht sich in einer vermittelnden Position, da er in Entscheidungssituationen die Kommunikation zwischen den Gruppenmitgliedern lenke, um so das Gespräch zu strukturieren (TN2, Abs. 74). Hierarchische Strukturen in der Gruppe scheinen folglich mindestens für einen Teil der Gruppenmitglieder relevant zu sein. So geht auch der Spielleiter darauf ein, in der Gruppe entwickle sich ganz automatisch eine Person zum „**Anführer**“. Bisher habe es dahingehend noch keine Konflikte gegeben, da noch nicht mehrere „**geborene Anführer**“ gleichzeitig Teil der Gruppe gewesen seien (SL, Abs. 36 und Abs. 38).

Die nächste Subkategorie „**Fantasie-Rolle**“ wird in vier Sub-Subkategorien unterteilt. Dazu zählen „**Rollenauswahl**“, „**Rollenbeschreibungen**“ (unterteilt in „**eigene Rolle**“ und „**Rolle anderer**“), „**Rollenübernahme**“, und „**Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit**“.

Insgesamt liegen zu „**Rollenauswahl**“ 18 Aussagen von neun Expert*innen vor – acht Teilnehmenden und dem Spielleiter. Sie werden in den Interviews gezielt nach der Auswahl ihrer Rolle gefragt. TN2 geht auf die Rollenauswahl verhältnismäßig ausführlich ein (6 Codiereinheiten) und beschreibt sowohl die eigene Rollenauswahl, als auch die Rollenauswahl anderer.

Bezüglich der eigenen Rollenauswahl der Teilnehmenden fällt auf, dass sie auf unterschiedlichen Herangehensweisen beruht und sich in erster Linie auf die jeweilige Auswahl der Charakterklasse, also Krieger*in, Priester*in, Magier*in oder Schurk*in, bezieht. Dabei erläutern sie sowohl intrinsische, als auch extrinsische Motivationen bei der Rollenauswahl. So nahmen drei Teilnehmende eine Rolle an, ohne sie sich gezielt auszusuchen oder sonderlich darüber nachzudenken. Dies sei aus unterschiedlichen Gründen erfolgt. Für TN1 sei nicht wichtig gewesen, welche Rolle er annimmt, da er davon

ausgegangen sei, er werde das Spiel nicht ewig spielen. Ihm hätte die Rollenerstellung an dem Tag zu lange gedauert und es hätte sich für ihn nicht gelohnt, viel Zeit in die Rolle zu investieren (TN1, Abs. 44). TN7 beschreibt, er habe seine Rolle im ersten Testspiel probenhalber erhalten. Da sie ihm gefiel, entschied er sich dafür diese weiterhin zu spielen (TN7, Abs. 42). Im Vergleich dazu habe TN3 eine Rolle übernommen, die in der Gruppe noch benötigt worden sei. Da er zuvor keine Spielerfahrungen hatte, habe er der Rolle einfach zugestimmt (TN3, Abs. 42). Der Aspekt, welche Rolle in der Gruppe benötigt wird, sei auch für TN2 relevant gewesen. Er habe sich zwar aufgrund seines Geschmacks für die Rolle entschieden, dabei aber ebenfalls die Gruppe berücksichtigt:

„Ja ein bisschen war man ja eingegrenzt jetzt von den Regeln her, sag ich mal, was man nehmen KONNTE. (...) Aber ansonsten, dass mir DIE Rolle am meisten gefallen hat. (...) Ja. (...) Weil ich da am meisten Lust drauf hatte. Also ich habe auch versucht in die Gruppe so ein bisschen hinein zu passen (...). Also das die Gruppe als solches gut funktioniert. Aber ich glaube, das wäre eigentlich nicht wichtig gewesen“ (TN2, Abs. 54).

TN9 wählte seine Rolle, da ihm die Charakterklasse (Krieger*in) am meisten zugesagt habe, beispielsweise aufgrund der leichten Spielbarkeit. Er beschreibt im Zuge dessen die Aufgaben der anderen Charakterklassen, um seine Auswahl damit zu vergleichen und zu begründen (TN9, Abs. 34). Des Weiteren führen TN2 und TN1 aus, sie nähmen im privaten Kontext üblicherweise ausgefallenerere Rollen ein bzw. seien dahingehend im privaten Kontext experimentierfreudiger. Sie hätten sich jedoch im Rahmen der Gruppe im Förderzentrum zurückgehalten. TN1 begründet dies mit dem bereits benannten Hintergrund, dass er vermutet habe, nicht dauerhaft mitzuspielen und es sich daher nicht für ihn gelohnt hätte (TN1, Abs. 42-44). TN2 nennt keinen speziellen Grund für seine Zurückhaltung, erläutert aber, dass er im privaten Rahmen mit Freund*innen eher eine Rolle eingenommen hätte, mit der er sich komplett von der Realität hätte abkapseln können (TN2, Abs. 48-59). TN8 begründet die Rollenauswahl ebenfalls als eine Möglichkeit, eine Abwechslung von der Realität zu erhalten:

„Und meistens entscheidet man sich für das, was man im wirklichen Leben so NIE machen würde. Damit man einfach mal etwas anderes erlebt. Also wer zaubert denn? Wer hat denn einen Zauberstab und macht irgendwas und spielt dann? Und so kannst du immer etwas anderes erleben als deinen tristen Alltag, sage ich mal. Jeden Tag immer aufstehen, arbeiten und wieder schlafen gehen und arbeiten (lacht).“ (TN8, Abs. 42).

Er beschreibt weiterhin, Spielende ohne Vorerfahrung würden dazu tendieren aufgrund der Stärke eine*n Krieger*in zu spielen und dass ihnen erst durch Spielerfahrungen das Spektrum der anderen Rollen, sowie deren Vorteile bewusstwürden (TN8, Abs. 42). Darüber hinaus entschieden sich zwei Teilnehmende für die am besten zu ihnen passende Rolle (TN5, Abs. 6; TN6, Abs.52). Beispielsweise antwortet TN6 auf die Frage, warum sie ihre Rolle gewählt hat:

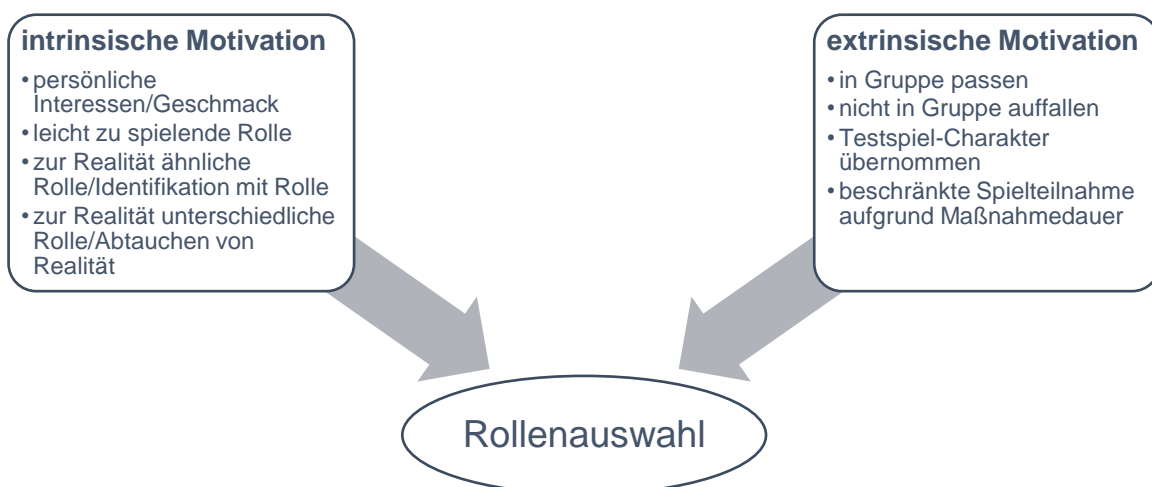
„Vielleicht, weil ich eine zurückhaltende Person bin und ein Magier ja auch eher etwas zurückhaltender ist und (...) dann doch seine versteckten Talente hat. Ich denke, man sucht sich dann doch das aus, was man dann auch im echten Leben so ein bisschen verkörpert.“ (TN6, Abs. 52).

Auffällig ist, dass TN6 und TN2 berichten, die Rollenauswahl von anderen Mitspielenden wäre teils für sie zu erwarten gewesen. Sie vermuten, Personen würden eine Rolle auswählen, die sie auch in der Realität gerne verkörpern wollen würden. Daher könne teilweise von der Rolle

auf die Person dahinter geschlossen werden (TN2, Abs. 64; TN6, Abs. 56). TN2 nennt diesbezüglich das Beispiel eines Mitspielers:

„Wir hatten den / (...) ja, einen KRIEGER, der halt sehr SCHWER quasi auch war und halt der Starke, der alles tankt [sich vor die anderen stellt und daher Schaden auf sich nimmt] und weiß ich nicht. (...) So vom Menschen her, (...) würde er gerne, glaube ich, so sein, also dass er auch (...) der große Starke ist, zu dem alle aufsehen (...) und vielleicht auch nicht so vom Aussehen her beurteilen, (...) beziehungsweise, (...) ja, da eigentlich schon (lacht), weil er sich immer so dargestellt hat. Als der Große, der dann (...) also eigentlich immer erwähnt hat ‚Ich geh jetzt nach vorne, weil ich bin der und der‘“ (TN2, Abs. 68).

Der Spielleiter thematisiert ebenfalls, Spielende würden je nach Charaktertyp ihre Rolle auswählen. Beispielsweise würden seiner Erfahrung nach Personen die Priester*innenklasse auswählen, um andere Mitspielende zu unterstützen oder würden Magier*innen, um die Welt zu verändern. Letztlich lerne jedoch jede spielende Person mit der Zeit die Grenzen der eigenen Charakterklasse kennen, sowie die Notwendigkeit aller Charakterklassen im Spiel. Aufgrund ihrer unterschiedlichen Fähigkeiten und Stärken würden die Charakterklassen voneinander abhängen und seien aufeinander angewiesen (SL, Abs. 46). Die beschriebenen Gründe für die Rollenauswahl werden in Abbildung 17 zusammengefasst und aufgeteilt nach intrinsischer und extrinsischer Motivation dargestellt.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 17: Intrinsische und extrinsische Motivationen der Rollenauswahl. Zeigt die von Teilnehmenden beschriebenen Motivationen der Rollenauswahl, aufgeteilt nach intrinsischer und extrinsischer Motivation.

Zu „**Rollenbeschreibungen**“ liegen von allen teilnehmenden Personen Aussagen vor, da sie im Interview gezielt danach gefragt werden. In den Aussagen beschreiben sie sowohl den Charakter, den sie im Spiel verkörpern, als auch Charaktere der Mitspielenden. Zur vereinfachten Auswertung werden daher die Rollenbeschreibungen im Kategoriensystem in

zwei unterschiedliche Kategorien („eigene Rolle“, „Rollen anderer“) unterteilt, hier jedoch zusammenfassend dargestellt.

Zwei Teilnehmende beschreiben ihren Charakter allgemein. In erster Linie beziehen sie sich dabei auf das Aussehen, aber auch die Charakterklasse. So spiele TN1 einen Priester und TN7 einen Krieger (TN1, Abs. 42; TN7, Abs. 40). Zwei weitere Teilnehmende begründen im Zuge der Rollenbeschreibung ihre Charakterwahl. TN8 habe sich aufgrund seiner vorherigen Rollenkenntnisse für seine eigene Rolle entschieden, da sie gegenteilig zu seinem echten Charakter sei. Auf die Frage, welche Charakterklasse er spielt, antwortet er:

„Einen Schurken. Einen Dieb, einen Schurken, halt eben einer, der aus dem Hinterhalt agiert. Was ich ja in Wirklichkeit eigentlich auch gar nicht so mache, ich bin eher so Holterdiepolter (lacht).“ (TN8, Abs. 44).

TN9 hebt in seinen Ausführungen Vorteile und Nachteile der verschiedenen Charakterklassen hervor, um dadurch zu verdeutlichen, warum ihm die selbst ausgewählte Kriegerklasse am besten gefalle (TN9, Abs. 34). Ferner interpretieren fünf Teilnehmende ihre Rollenauswahl im Zuge ihrer Rollenbeschreibungen. So sei der Spielcharakter von TN2 seinem echten Charakter sehr ähnlich:

„Ich hatte einen Priester gewählt in dem Spiel und (...) / also eine UNTERSTÜTZENDE Rolle, aber gleichzeitig auch (...) / also ich konnte auch selber Dinge machen quasi. Die hat sich, meine ich, nicht (...) / also vom Gefühl her bin ich auch so wie im echten Leben da gewesen, zumindest in dem Fall, dass ich halt gerne HELFE, aber auch trotzdem nicht immer auf Hilfe angewiesen sein möchte.“ (TN2, Abs. 48).

TN3 hingegen berichtet, er interpretiere im Vergleich zu anderen Mitspielenden nicht viel in seine Priesterrolle hinein und halte sich eher bedeckt (TN3, Abs. 38). Außerdem würden sich TN5 und TN6 mit ihrem Charakter identifizieren (TN5, Abs. 58; TN6, Abs. 50). TN5 erwähnt dies allerdings nicht auf die Frage, welche Rolle er im Spiel verkörpert, sondern im Zuge der Frage, wie es für ihn ist, sich im Spiel in einer Fantasiewelt aufzuhalten. Auf die Frage nach seinem Charakter im Spiel beschreibt er seinen Kriegercharakter:

„Ich bin der kämpferische Ritter. (...) Tapfer und furchtlos, 19 Jahre alt, leicht VERSOFFEN, (...) nicht der schlauesten einer. Ja, das ist ja meine Rolle da, ne? (...) Wie so ein KRIEGER da draufzuhauen und (...) keine, wie heißt es jetzt, Priester und Hexer, haben wir so etwas? ZAUBERIN, Zauberin, meine ich. Die sind, ja, (...) die können schon mehr denken, von denen wird erwartet, dass sie mehr denken in dem Spiel so ungefähr. Ja, vermutlich auch mit Tieren umgehen können“ (TN5, Abs. 56).

Die Expertin TN6 erwähnt ihre Rollenidentifikation direkt im Kontext der Charakterbeschreibung:

„Ich spiele die Rolle des Magiers, eine Magierin namens Aljena. (...) Blonde Haare, ein bisschen pummelig für ihre kleine Größe (...) und (...) ich versuche mich auch irgendwie ein bisschen mit ihr zu identifizieren und vielleicht auch ein bisschen da reinzustecken, was ich gerne sein würde.“ (TN6, Abs. 50).

Zu den Rollen der anderen Mitspielenden erwähnen die Expert*innen Charaktere, die ihnen besonders im Gedächtnis geblieben sind:

„Da waren lustige Charaktere dabei. (...) Mit dem, (...) dem, (...) mir fallen die Namen gar nicht mehr ein von den ganzen Charakteren. (...) Einer war halt ein Krieger, der

immer vorgegangen ist, einer hatte eine Schwäche für Alkohol und (...) konnte sehr gut REDEN.“ (TN3, Abs. 52).

Darüber hinaus äußern sich sechs Teilnehmende, fünf Expert*innen des Maßnahmeträgers und der Spielleiter zur „**Rollenübernahme**“. Hier werden Antworten auf die Frage codiert, wie es den Personen gelingt, eine Rolle im Spiel zu übernehmen, sowie allgemeine Aussagen zur Rollenübernahme im Spiel. Den Expert*innen vom Maßnahmeträger werden keine konkreten Fragen dazu gestellt, folglich gehen sie von sich aus auf dieses Thema ein.

Die Teilnehmenden thematisieren primär wie es ihnen gelingt, eine andere Rolle einzunehmen. Drei Teilnehmenden falle dies leicht, da sie dies aufgrund anderer Rollenspiele bereits gewohnt seien (TN2, Abs. 60; TN7, Abs. 43; TN8, Abs. 46). TN3 hingegen falle die Rollenübernahme schwer, da er nicht kreativ sei und daher keine Ideen dazu habe, was er als Charakter machen könnte (TN3, Abs. 38-40 und Abs. 46). Gegenteilig berichtet TN9, ihm gelinge die Rollenübernahme immer besser und er könne sich immer leichter in seinen Charakter hineinversetzen (TN9, Abs. 20). Er sehe sowohl befreiende, als auch beengende Aspekte der Rollenübernahme im Spiel, die er zum einen in den Unterschieden zu seinem realen Charakter und Körper, zum anderen in der Charakterklasse des Kriegers, die er im Spiel einnimmt, begründet. Auf die Frage, wie er die Rollenübernahme im Spiel empfindet, antwortet er:

„Mal befreiend, mal beengend. (...) Befreiend in dem Sinne, ich kann Sachen ausleben, die ich so nicht ausleben kann. Wie zum Beispiel meine Ungeduld, die ich oft im realen Leben verstecke. Ich kann mir Dinge erlauben, körperlich, im Spiel, die ich mir in der Realität nicht erlauben könnte aus gesundheitlichen Gründen oder sonst etwas. (...) Zum Beispiel, wenn mir jemand doof kommt, dem eins auf die Schnauze zu hauen. Das kann ich mir aus körperlicher Sicht momentan gar nicht leisten, ich bin nicht beweglich genug, die Konsequenzen abzumildern. Aber, wenn mir einer quer kommt, ich kann den am Schlafittchen packen, rum durch die Gegend ziehen. Wie zum Beispiel den einen Zechpreller, den wir finden sollten. Das ich mal ein bisschen rigoroser sein kann als in der Realität, das ist sehr befreiend. Allerdings, wenn die Möglichkeiten sehr eingeschränkt sind, weil der Spielleiter mal wieder einen Trick gemacht haben, UM uns in eine scheiß Situation zu bringen, aus der wir nicht herauskommen, wo ICH als Krieger nichts tun kann, weil meine einzige Funktion ist drauf zu hauen. Das ist dann teilweise sehr frustrierend und sehr beengend.“ (TN9, Abs. 44).

Im Vergleich zu den teilnehmenden Personen gehen die Expert*innen vom Maßnahmeträger und der Spielleiter auf allgemeine Aspekte der Rollenübernahme ein bzw. heben sie positiv hervor. Die Expertin MAT2 berichtet von ihrer Erfahrung, Spielenden falle es im Pen-&-Paper-Rollenspiel schwer, ihren eigenen Charakter komplett außen vor zu lassen, wodurch sie einen Teil der eigenen Persönlichkeit beim Spielen preisgäben. Das Preisgeben manifestiere sich nicht explizit über das, was im Spiel gesagt und getan wird, sondern unter anderem in der Herangehensweise und den Reaktionen der Spielenden. Dies geschehe allerdings unbewusst. Gleichzeitig bemerke sie, dass Personen durch die Rollenübernahme offener würden und dadurch eher die Bereitschaft hätten, etwas von sich preiszugeben (MAT2, Abs. 14 und Abs. 16). Eine ähnliche Beobachtung macht der Spielleiter:

„Die bringen in ihrem Charakter, der auf einem Bogen notiert ist, SEHR viel eigene Persönlichkeit hinein. Das heißt, sie spiegeln praktisch ihre Seele wider. Das ist manchmal sehr interessant zu beobachten. (...) Wie verhalte ich mich in

Gefahrensituationen? Der eine versteckt sich gerne, der andere sagt ‚Gut, dann wollen wir den Feind mal angehen‘“ (SL, Abs. 48).

MAT1 finde die Rollenübernahme besonders spannend am Spiel, da Personen darüber spielerisch und „*schadfrei*“ eine andere Position einnehmen und Dinge ausprobieren könnten (MAT1, Abs. 8). MAT3 und MAT4 erläutern ähnliche Vorteile der Rollenübernahme (MAT3, Abs. 26; MAT4, Abs. 20). Für MAT5 sei es wichtig, nicht zu sehr von der Rolle der mitspielenden Person auf den echten Charakter zu schließen, da sie sich bewusst für eine dazu konträre Rolle im Spiel entscheiden könnten (MAT5, Abs. 34). Diese Erläuterung deckt sich mit den Aussagen zur persönlichen Rollenwahl von TN8 (TN8, Abs. 42). Allerdings widerspricht sie der Aussage von TN6, die das Gegenteil von sich behauptet (TN6, Abs. 54).

In der Kategorie „**Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit**“ werden hauptsächlich Antworten der Teilnehmenden auf die Frage nach Ähnlichkeiten und Unterschieden der Fantasie-Rolle zu dem eigenen Charakter in der echten Welt aufgenommen. Dabei können drei verschiedene Vergleichsmuster festgestellt werden.

Zunächst gehen zwei Teilnehmende darauf ein, die Fantasie-Rolle könne nicht mit ihrem echten Charakter verglichen werden. Dies wird zum einen mit der mittelalterlich anmutenden Welt, in welcher das Spiel stattfindet, begründet (TN7, Abs. 46). Zum anderen sei aufgrund der speziellen Fähigkeiten der Fantasie-Rollen im Spiel, die Personen in der Realität nicht hätten, kein direkter Vergleich möglich (TN8, Abs. 50 und Abs. 52).

Im Gegensatz dazu berichten zwei weitere Teilnehmende, der Spielcharakter entspreche ihrem wirklichen Charakter (TN2, Abs. 58; TN3, Abs. 50). Die Begründung von TN3 lautet, dass er sich nicht in eine andere Rolle versetzt habe (TN3, Abs. 50). Für TN2 sei der ausschlaggebende Punkt gewesen, dass er die anderen Gruppenmitglieder vorher nicht gekannt habe. Daher hätten sie nicht bemerkt, wenn er sich anders als in der Wirklichkeit verhalten hätte (TN2, Abs. 58).

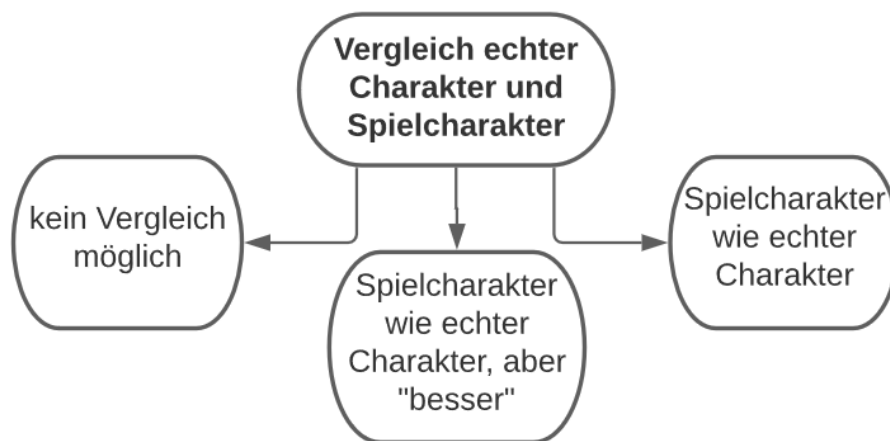
Als drittes Vergleichsmuster sind die Aussagen von TN1, TN5 und TN6 festzuhalten. Sie beschreiben zwar ebenfalls, ihr Spielcharakter ähnele ihrem echten Charakter sehr, betonen allerdings gewisse Stärken und Fertigkeiten ihres Spielcharakters, die sie in der Realität gerne hätten oder als vorteilhafter empfänden. Beispielsweise wünsche sich TN1 in der Realität so offen zu sein, wie sein Fantasie-Charakter:

„Aber so vom Charakterverhalten her (...) wäre der Charakter, den ich gespielt habe, mir persönlich lieber, dass ich den auch in der Realität hätte (...), weil der halt OFFENER ist.“ (TN1, Abs. 52).

Die Expertin TN6 beschreibt Ähnliches:

„Außer, dass ich gerne etwas kräftiger wäre und deswegen auch die Dame etwas pummeliger gemacht habe (lacht), eigentlich alles gleich. In dem Spiel spiele ich im Endeffekt mich selbst, meine eigene Meinung und alles natürlich angepasst an die Zeit und die Welt an sich. Aber im Endeffekt spiele ich MICH dort. So wie ich gerne sein würde, wie ich eigentlich bin, ohne mich zu verstecken, ohne mich zu verstellen, weil man ja dann doch beim Arzt sich ein bisschen anders benimmt als bei der Mutter oder so.“ (TN6, Abs. 54).

Auch TN5 zieht Vergleiche zwischen seinem Spielcharakter und der Realität und stellt fest, sein Spielcharakter könne besser auf Personen zugehen (TN5, Abs. 74) und sei weniger frech (TN5, Abs. 72 und Abs. 76). Abbildung 18 zeigt eine Übersicht über die drei Vergleichsmuster, die aus den Interviews mit den Teilnehmenden erschlossen werden können.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 18: Vergleichsmuster echter Charakter und Spielcharakter. Zeigt die drei herausgestellten Vergleichsmuster der Teilnehmenden.

Die letzte Subkategorie der Hauptkategorie ist „**Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien**“. Primär werden hier Antworten auf die Frage, was die Teilnehmenden und der Spielleiter über Spielregeln und Materialien erzählen können, codiert. Auffällig sind TN5 und TN9, die auf unterschiedliche Aspekte der Rahmenbedingungen, Spielregeln oder Materialien eingehen, sodass je sieben Codiereinheiten aus ihren Interviews erfasst werden können. Der Spielleiter beschreibt, im Vergleich zum privaten Spiel würden die Regeln im Rahmen der Maßnahme aufgelockert, um den Teilnehmenden vermehrt Erfolgserlebnisse ermöglichen zu können (SL, Abs. 8). Außerdem berichten vier Teilnehmende, dass unter anderem die Regeln, wann welcher Würfel genutzt werden muss und wie das Spiel funktioniert, gerade zu Beginn des Spiels schwer nachzuvollziehen seien (TN3, Abs. 12; TN5, Abs. 106; TN7, Abs. 28; TN9, Abs. 6). TN5 gibt an, er habe dahingehend Unterstützung von seinem Spielnachbarn erhalten (TN5, Abs. 8). Zudem würden die Regeln und Abläufe mit der Zeit immer klarer und gewohnter (TN9, Abs. 16), beispielsweise da die Gruppe kennengelernt werde (TN3, Abs. 12).

Drei Teilnehmende beziehen sich zusätzlich auf die Dauer des Spiels bzw. spezielle Spielmechanismen. So empfinde TN3 die Geschichte und Bearbeitungszeit der neuen Charaktere teilweise als zu langatmig (TN3, Abs. 18 und Abs. 82). Für TN9 sei es wichtig, dass manche Rätsel nicht zu lange dauern (TN9, Abs. 48). TN8 bezieht sich hingegen auf die allgemeine Spieldauer. Er würde das Spiel gerne länger spielen (TN8, Abs. 16). Darüber hinaus greifen mehrere Teilnehmende weitere Teilaspekte des Pen-&Paper-Rollenspiels auf. So sei für TN5 das Dekodieren von Texträtseln teils sehr anspruchsvoll (TN5, Abs. 10). Zudem erwähnt er mehrmals, für ihn werde im Spiel zu viel „*totgeschlagen*“. Er würde es bevorzugen, manchmal kooperative Herangehensweisen zu wählen (TN5, Abs. 12 und Abs. 34). Außerdem bemerke er eine gewisse Bürokratie und Wiederholungen im Spiel, die ihn an die Realität erinnern würden, wie Einkaufen (TN5, Abs. 10 und Abs. 34). Das Dekodieren wird ebenfalls von TN9 hervorgehoben. Es falle ihm schwer, da er sich nicht gut konzentrieren könne. Daher frustriere ihn teilweise, wenn es lange Zeit beanspruche. Er erwähnt allerdings, ihm sei das Dekodieren am letzten Spieltag besser gelungen, wobei er nicht wisse, woran dies gelegen haben könnte (TN9, Abs. 46-48). Ihm gefalle außerdem ein jüngeres Regelwerk von Dungeons & Dragons besser als das im Förderzentrum genutzte (TN9, Abs. 14).

Des Weiteren heben TN6 und TN8 bestimmte Merkmale des Spiels besonders positiv hervor. So beschreibt TN8, der Charakterbogen mache das Pen-&Paper-Rollenspiel aus. Im

Vergleich zu Fantasy-Rollenspielen, die er ansonsten an Konsolen spiele, werde hier nicht alles vorgerechnet und vorgegeben. Dies finde er sehr interessant (TN8, Abs. 22). TN6 würden hingegen die Würfel bzw. das Würfeln besonders gut gefallen (TN6, Abs. 28).

7.5.3 Weitergehende Analysen

Analyse der Zusammenhänge zwischen Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie

Teilweise können merkmalsbezogene Themen gleichzeitig codiert werden, wobei Muster hinsichtlich auf die Fantasie-Rolle bezogener Kategorien, sowie auf die Gruppe bezogener Kategorien auffallen.

Hinsichtlich der Gruppe wird in sechs Expert*innenaussagen die Kategorie „Einstieg in Gruppe“ in Kombination mit anderen gruppenspezifischen Themen codiert. Dahingehend wird sowohl auf die Gruppenkonstellation eingegangen, und zwar auf „Gruppenfluktuation“ (TN8, Abs. 36) und „Gruppenzusammensetzung“ (TN2, Abs. 8), als auch auf das „Gruppenmiteinander“ (TN8, Abs. 36; TN6, Abs. 44). Auch wird hier die „Kommunikation“ einbezogen (TN8, Abs. 10), die wiederum gemeinsam mit anderen gruppenbezogenen Aspekten codiert werden kann – „Gruppenmiteinander“ (TN6, Abs. 34) und „Gruppenzusammensetzung“ (TN2, Abs. 36). In den Ausführungen der Expert*innen wird deutlich, dass während des Einstiegs in die Gruppe sowohl die Gruppenkonstellation, als auch das Gruppenmiteinander wahrgenommen werden und diese jeweils mit der Kommunikation zusammenhängen bzw. sie sich gegenseitig beeinflussen.

Des Weiteren fällt auf, dass die Aussagen von drei Experten in der Kategorie „Entscheidungen treffen“ in Kombination mit „Gruppenpositionen“ codiert werden können. Die Beschreibungen betreffen sowohl ihre eigene Rolle, die im Entscheidungsprozess wahrgenommen oder reflektiert wird (TN2, Abs. 72-74; TN9, Abs. 24), als auch die Wahrnehmung der eingenommenen Gruppenposition während des Entscheidungsprozesses im Allgemeinen (TN5, Abs. 46). Dabei wird auch das eigene Befinden während des Prozesses und in der eigenen Position miteinbezogen (TN9, Abs. 24; TN5, Abs. 46).

Wie bereits zuvor beschrieben, erwähnen zudem sechs Expert*innen mehrere rollenbezogene Themen gleichzeitig. Fünfmal kann die Kombination der Kategorien „Rollenauswahl“ und „Rollenbeschreibung“ (sowohl die eigene Rolle, als auch die Rolle anderer Personen betreffend) codiert werden. Inhaltlich fällt die unterschiedliche Herangehensweise bei der Rollenauswahl auf, wie die bewusste Einnahme einer zur Realität ähnlichen Rolle (TN2, Abs. 48, zusätzlich unter „Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit“), einer bewusst gegenteiligen Rolle (TN8, Abs. 44) oder einer leicht zu spielenden Rolle (TN9, Abs. 34). Die Rollenauswahl wird in Verbindung mit dem tatsächlichen Charakter der Person (TN6, Abs. 56), dem echten Leben und zu Vorkenntnissen des Pen-&Paper-Rollenspiels gesehen (TN8, Abs. 42). Darüber hinaus wird bei zwei Experten gleichzeitig „Rollenbeschreibung - eigene Rolle“ und „Rollenübernahme“ codiert. Der SL ist der Auffassung, dass Spielende viel von ihrer eigenen Persönlichkeit in die Rolle einbringen (SL, Abs. 48), was TN3 im Rahmen seines Vergleichs mit seinem echten Charakter bestätigt, da er seine Rolle so gespielt habe, wie er in echt sei (TN3, Abs. 50 – „Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit“). Ein gegenteiliges Beispiel ist jedoch TN8, der wie bereits beschrieben mehrmals betont, er habe eine bewusst davon abweichende Rolle eingenommen (z.B. TN8, Abs. 44). Fraglich ist, ob er seine Persönlichkeit während des Spiels dennoch miteinbrachte. Zumindest MAT2 beschreibt,

Spielende könnten kaum ihre tatsächliche Persönlichkeit während des Spiels verbergen (MAT2, Abs. 14).

Analyse der Zusammenhänge zwischen der Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“ und anderen Hauptkategorien

Es liegen keine inhaltlichen Zusammenhänge mit den Hauptkategorien „Arbeitsmarktpolitisches System“ und „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ vor. Allerdings gibt es Überschneidungen mit den Hauptkategorien „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ und „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“, konkret zu deren Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“. Dahingehend fällt auf, dass 33, dementsprechend verhältnismäßig vielen, Codiereinheiten sowohl ein Merkmal des Rollenspiels, als auch ein Nutzen, individuell und in der Maßnahme, zugeordnet werden kann. Die meisten gemeinsamen Codierungen betreffen jedoch Nutzen für die individuelle Person. Bei dem beobachteten Muster handelt es sich nicht unbedingt um exakt dieselben dazugehörigen Subkategorien, die überschneidend mit dem jeweiligen Nutzen codiert werden. Allerdings lassen sich argumentative Ähnlichkeiten in den Aussagen der Expert*innen zum jeweiligen Nutzen feststellen. Inhaltlich wird in den Codiereinheiten mit wenigen Ausnahmen (z.B. TN5, Abs. 64) der jeweilige Nutzen anhand des Merkmals des Pen-&Paper-Rollenspiels beschrieben bzw. erklärt. Beispielsweise fördere das Spiel die Kommunikation, da Personen miteinander in Interaktion treten müssten (MAT1, Abs. 8 – „Kommunikation“, „soziale Kompetenzen – Kommunikation“), durch den Aufenthalt in der Fantasiewelt erfolge eine Ablenkung von der Wirklichkeit (TN5, Abs. 28 – „Fantasiewelt“, „Ablenkung vom Alltag“) oder durch die Einnahme einer anderen Rolle gelinge ein neuer Zugang zu den Teilnehmenden, da sie in ihrer Rolle offener sprächen bzw. eher dazu bereit seien, etwas von sich preiszugeben, als in Beratungsgesprächen (MAT2, Abs. 14 – „Rollenübernahme“, „Neuer Zugang zu TN“). Die Begründungen werden an dieser Stelle lediglich exemplarisch dargestellt, um das Kapitel nicht zu umfangreich zu gestalten. Folgend werden die gleichzeitigen Codierungen beschrieben und anschließend in Abbildung 19 schematisch dargestellt.

Bei sieben auf den Nutzen bezogenen Kategorien liegen mehrere Merkmalscodierungen vor. Fünf davon beziehen sich auf die individuelle Person, zwei auf die Maßnahme. Zudem liegen vereinzelt weitere gemeinsame Codierungen vor. Folgend werden alle gemeinsamen Codierungen dargestellt, zunächst auf den Nutzen für die individuelle Person, anschließend auf den Nutzen im Maßnahmekontext bezogen.

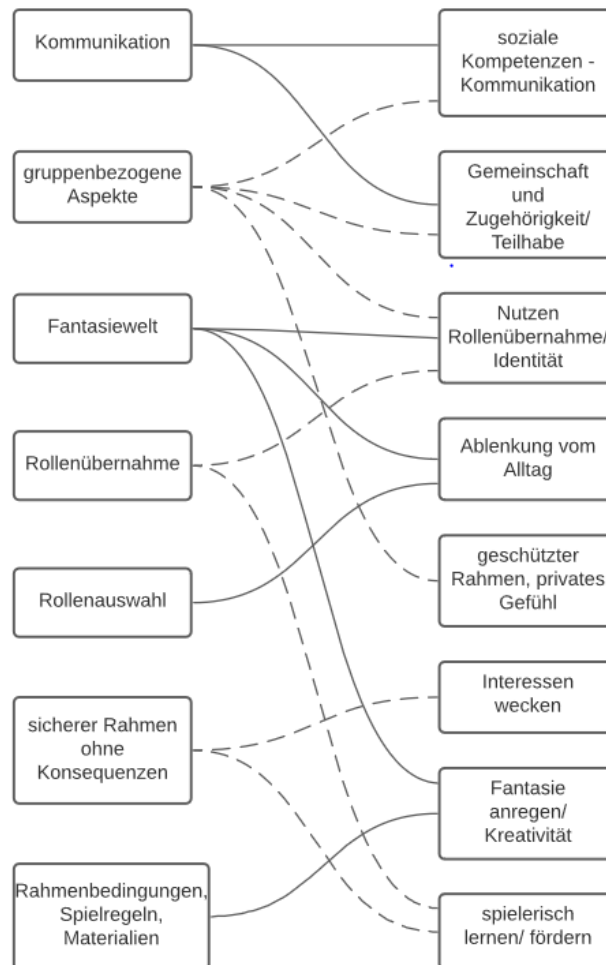
Bezüglich des Nutzens für die individuelle Person wird in acht Codiereinheiten „soziale Kompetenzen – Kommunikation“ codiert. Fünf der Aussagen kann gleichzeitig das Merkmal „Kommunikation“ zugeteilt werden (SL, Abs. 10 und Abs. 50; TN6, Abs. 18; TN9, Abs. 26; MAT1, Abs. 8). Es werden drei personen- und gruppenbezogene Kategorien ebenfalls in Kombination codiert, und zwar „Spielleiter*in“ (TN6, Abs. 30), „Einstieg in die Gruppe“ (TN8, Abs. 10) und „Gruppenzusammensetzung“ (TN6, Abs. 70).

Außerdem kann der Nutzen „Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“ gemeinsam mit „Kommunikation“ (TN6, Abs. 39), „Gruppenzusammensetzung“ (TN2, Abs. 60-62), „Einstieg in Gruppe“ (TN8, Abs. 10) und „Gruppenmiteinander“ (TN2, Abs. 34; TN6, Abs. 38), folglich hauptsächlich auf die Gruppe bezogenen Kategorien, codiert werden.

Zudem wird in Kombination mit „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ sowohl „Fantasiewelt“ (TN8, Abs. 14), „Gruppenzusammensetzung“ (TN2, Abs. 15), als auch „Rollenübernahme“

(TN9, Abs. 44; MAT1, Abs. 10; MAT3, Abs. 26; MAT4, Abs. 20) erfasst, „Rollenübernahme“ insgesamt viermal. In zwei Codiereinheiten wird zudem der Nutzen „Ablenkung vom Alltag“ genannt, einmal in Kombination mit dem Thema „Fantasiewelt“ (TN5, Abs. 28), das zweite Mal gemeinsam mit „Rollenauswahl“ (TN8, Abs. 42). Ebenso wird „Interessen wecken“ in Kombination mit „sicherer Rahmen ohne Konsequenzen“ (TN5, Abs. 64) und „Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien“ (TN9, Abs. 16) beschrieben. Darüber hinaus werden „Fantasiewelt“ und „Fantasie anregen/Kreativität“ von zwei Teilnehmenden zusammen genannt (TN5, Abs. 32; TN8, Abs. 20). Weitere vereinzelte gemeinsame Nennungen sind „Entscheidungen treffen“ und „Teamfähigkeit“ (TN2, Abs. 72), „Gruppenmiteinander“, „Umgang mit anderen“ und „Wissensaneignung/Austausch“ (TN6, Abs. 38), sowie „Gruppenmiteinander“ und „Teamfähigkeit“ (MAT2, Abs. 26). Aufgrund der Häufigkeit der gemeinsamen Codierungen fallen „Kommunikation“ und „soziale Kompetenzen – Kommunikation“ sowie „Rollenübernahme“ und „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ besonders auf.

Hinsichtlich des Nutzens innerhalb der Maßnahme kann zum einen „geschützter Rahmen, privates Gefühl“ gemeinsam mit „Gruppenzusammensetzung“ (TN3, Abs. 26) und „Gruppenmiteinander“ (TN3, Abs. 36), demnach mit zwei auf die Gruppe bezogenen Merkmalen codiert werden. Zum anderen wird „spielerisch lernen/fördern“ gemeinsam mit „Rollenübernahme“ (MAT1, Abs. 8) und „sicherer Rahmen ohne Konsequenzen“ (TN9, Abs. 64) genannt. Als letzte gemeinsame Nennung kann das Thema „Rollenübernahme“ gemeinsam mit „neuer Zugang zu TN“ festgehalten werden (MAT2, Abs. 14). Abbildung 19 gibt einen zusammenfassenden Überblick über die beschriebenen überschneidenden Codierungen von Spielmerkmalen und Nutzen des Spiels.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 19: Zusammenhänge Merkmale und Nutzen. Zeigt die gleichzeitig codierten Spielmerkmale (links) und Nutzen des Spiels (rechts) durch deren Verbindung mit einer Linie. Die gestrichelten Linien dienen lediglich der Übersichtlichkeit und haben keine weitere Bedeutung.

Die Abbildung veranschaulicht die möglichen Zusammenhänge zwischen Spielmerkmalen und Nutzen des Spiels und verdeutlicht deren Komplexität. Allerdings handelt es sich in den gleichzeitigen Codierungen aufgrund konkreter Interviewfragen in erster Linie um Aussagen der teilnehmenden Personen. Bereits in Tabelle 14 zur Verteilung der Expert*innenaussagen wird dies ersichtlich, da aufgrund dessen insgesamt innerhalb der Hauptkategorie die meisten Aussagen von Teilnehmenden und dem Spielleiter stammen.

7.6 Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“

In der fünften Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ werden Aussagen codiert, die sich auf den Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels beziehen und dabei nicht im Bezug zur Maßnahme stehen, weder inhaltlich innerhalb der Aussage noch durch die vorherige Interviewfrage. Da dieser Nutzen Vorteile für die einzelne spielende Person hat, wird er als Nutzen für die individuelle Person bzw. Förderung dieser verstanden und die Kategorie dementsprechend benannt. Beispielsweise wird die Aussage „*Es ist erst einmal eine nette Abwechslung, sage ich mal, wenn man jetzt den ganzen Tag vor dem PC sitzt*“ (TN7, Abs. 22)

der Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ zugeteilt. Im Vergleich dazu wird die Aussage „Erfolge, die man bei dem Spiel haben KANN, die stärken einen ja schon. Also ein Erfolg ist immer positiv, macht selbstbewusster“ (JC3, Abs.24) dem Nutzen für die individuelle Person zugeteilt.

7.6.1 Struktur und Verteilung

Die Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ ist in sechs Subkategorien aufgeteilt, und zwar „Bedürfnisse und Motivation“, „Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“, „Nutzen Rollenübernahme/Identität“, „Kompetenzentwicklung“, „Persönlichkeitsentwicklung“ und „Wissensaneignung/-austausch“. Die Subkategorien „Bedürfnisse und Motivation“, „Kompetenzentwicklung“ und „Persönlichkeitsentwicklung“ werden weiter unterteilt, da zu diesen jeweils eine Vielzahl von Codierungen vorgenommen werden können und ihre Inhalte sehr heterogen sind. Es können folglich im Rahmen der vorliegenden Forschung die Themen wiedergefunden werden, die bereits im aktuellen Forschungsstand aus den recherchierten Quellen herausgezogen werden (vgl. Kapitel 4.2.2). Eine Übersicht mit allen Kategorien, ihrer Hierarchie und der Expert*innenverteilung ist Tabelle 15 zu entnehmen.

Tabelle 15: Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter]

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person	Insg. /20	TN /8	JC /5	MAT /6	SL /1
Bedürfnisse und Motivation					
Spaß haben	7	5		2	
sich wahr- und ernstgenommen fühlen	1			1	
Ablenkung vom Alltag	7	6			1
positive Erlebnisse/Erfolgserlebnisse	3		2	1	
Entspannung	4	4			
Interessen wecken	7	7			
Fantasie anregen/Kreativität	5	4		1	
Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe	11	7	2	2	1
Nutzen Rollenübernahme/Identität	10	5	1	4	
Kompetenzentwicklung					
allgemein	2	1		1	
Persönliche Kompetenzen	4	2	1		1
Soziale Kompetenzen					
Soziale Kompetenzen allgemein	3	2	1		1
Kommunikation	8	4	1	2	1
Teamfähigkeit	6	2	1	2	1
Empathie	2	2			
Umgang mit anderen	6	5			1
Persönlichkeitsentwicklung					
Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern	6	1	2	2	1
Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion	7	2	1	4	

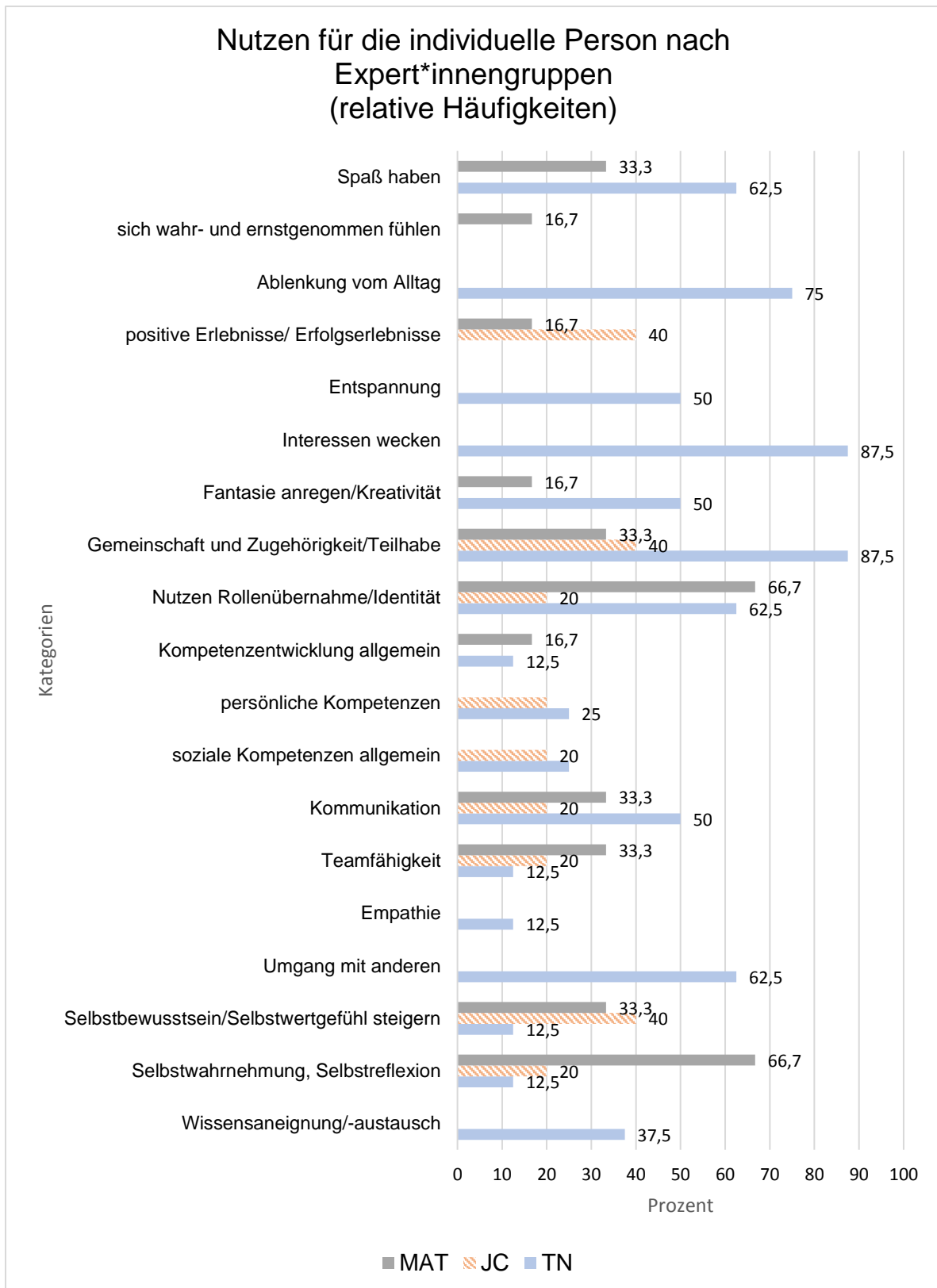
Was haben TN über sich selbst gelernt?	8	8			
Wissensaneignung/-austausch	3	3			

Quelle: eigene Darstellung.

Hinsichtlich der Verteilung fällt auf, dass alle Expert*innengruppen Nutzen für die individuelle Person nennen, wobei sich verhältnismäßig viele Teilnehmende dazu äußern. Dies kann mit den unterschiedlichen Interviewleitfäden für die Expert*innengruppen begründet werden. Den Teilnehmenden und dem Spielleiter werden im Vergleich zu Expert*innen des Maßnahmeträgers und Jobcenters aufgrund ihrer voraussetzbaren Spielerfahrungen konkretere Fragen zu Pen-&-Paper-Rollenspielen gestellt. So werden die Teilnehmenden unter anderem dazu befragt, was sie zur Teilnahme motiviert, was ihnen konkret am Spielen gefällt und zu möglichen Lernerfolgen.

Die meisten Expert*innen äußern sich zu „Gemeinschaft und Zugehörigkeit, Teilhabe“ (11); „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ (10), und „soziale Kompetenzen – Kommunikation“ (8). Alle Expert*innengruppen sehen folgende Aspekte: „Gemeinschaft und Zugehörigkeit, Teilhabe“, „soziale Kompetenzen – Kommunikation“, „Teamfähigkeit“ und „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“. Vereinzelt genannt werden „sich wahr- und ernstgenommen fühlen“ (1), „Kompetenzentwicklung allgemein“ (2) und „Empathie“ (2).

An dieser Stelle werden außerdem die relativen Häufigkeiten berechnet, um die Verteilung weiter zu analysieren, sie mit der Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ (Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ zu vergleichen und in die Diskussion einzubeziehen. Abbildung 20 zeigt die relativen Häufigkeiten innerhalb der Hauptkategorie. Die absoluten Häufigkeiten werden bereits in Tabelle 15 ersichtlich. Der Spielleiter wird in Abbildung 20 nicht einbezogen, da bereits in Tabelle 15 deutlich wird, zu welchen Kategorien er sich äußert.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 20: Nutzen für die individuelle Person nach Expert*innengruppen (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innengruppen, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert [MAT = Maßnahmeträger; JC = Jobcenter; TN = Teilnehmende].

Es fällt auf, dass es unterschiedliche Schwerpunkte pro Expert*innengruppe gibt. So äußern sich die meisten Teilnehmenden zu „Interessen wecken“ und „Gemeinschaft und

Zugehörigkeit/Teilhabe“ (jeweils 7, bzw. 87,5%). Es liegen lediglich zu zwei der Kategorien keine Aussagen von Teilnehmenden vor, und zwar zu „sich wahr- und ernstgenommen fühlen“ und „positive Erlebnisse/Erfolgslebnisse“. Außerdem können ausschließlich Aussagen von Teilnehmenden den Themen „Entspannung“, „Interessen wecken“, „Empathie“ und „Wissensaneignung/-austausch“ zugeteilt werden. Sie benennen folglich im Vergleich zu den anderen Expert*innengruppen differenziertere Aspekte des Nutzens des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Auffällig ist, dass sich der Spielleiter nicht zu diesen Themen äußert, obwohl er über umfangreiche Spielerfahrung verfügt. Allerdings formuliert er im Interview insgesamt eher allgemeinere Aussagen, wie etwa, dass seiner Erfahrung nach die „*Sozialfähigkeit*“ geschult werde (SL, Abs. 50). Hierunter könnte beispielsweise „Empathie“ gefasst werden. Durch eine Nachfrage im Interview hätte an dieser Stelle ersichtlich werden können, was er unter „*Sozialfähigkeit*“ versteht. Des Weiteren erwähnen lediglich Teilnehmende und der Spielleiter „Ablenkung vom Alltag“ und „Umgang mit anderen“. Die Schwerpunkte in den Codiereinheiten vom Spielleiter liegen in Sub-Subkategorien zu „Kompetenzentwicklung“, wobei er ebenfalls Aussagen zu weiteren Themen trifft (vgl. Tabelle 15).

Die meisten Expert*innen vom Maßnahmeträger nennen den Aspekt „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ und „Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion“ (jeweils 4, bzw. 66,7 %). Von den Expert*innen des Jobcenters äußern sich zu keiner der Kategorien mehr als zwei Personen bzw. 40 Prozent. Außerdem liegen insgesamt von den Expert*innen des Jobcenters lediglich zu neun der 19 Kategorien Aussagen vor.

7.6.2 Kategorienbasierte Auswertung

Die erste Subkategorie lautet „**Bedürfnisse und Motivation**“. In dieser werden Aussagen codiert, die sich auf Bedürfnisse beziehen, die durch das Spielen befriedigt werden oder die Motivation am Spielen verdeutlichen. Sie ist in sieben Sub-Subkategorien unterteilt, und zwar „Spaß haben“, „sich wahr- und ernstgenommen fühlen“, „Ablenkung vom Alltag“, „positive Erlebnisse/Erfolgslebnisse“, „Entspannung“, „Interessen wecken“ und „Fantasie anregen/Kreativität“.

Insgesamt werden die Aussagen von sieben Expert*innen, fünf Teilnehmenden und zwei Experten des Maßnahmeträgers, der Sub-Subkategorie „**Spaß haben**“ zugeordnet. Fünf Teilnehmende beschreiben ohne dies näher auszuführen, das Spiel mache ihnen Spaß (TN1, Abs. 14; TN2, Abs. 12; TN3, Abs. 14; TN7, Abs. 4; TN9, Abs. 8). TN9 betont im Zuge dessen, er stehe für die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel an seinem freien Tag früher auf, da es ihm Freude bereite (TN9, Abs. 52). MAT3 und MAT4 nennen den Spaß am Spiel als Vorteil des Pen-&-Paper-Rollenspiels (MAT3, Abs. 26; MAT4, Abs. 28). MAT3 bezieht dahingehend jedoch die Zwangssituation in der Maßnahme ein, Teilnehmende könnten im Spiel „*tun was ihnen einfach nur Spaß macht*“ ohne „*Repressalien*“ (MAT3, Abs. 26).

Eine weitere Kategorie ist „**sich wahr- und ernstgenommen fühlen**“. Hierauf bezieht sich lediglich MAT6, der in insgesamt vier seiner Aussagen ausführlich darauf eingeht. Beispielsweise habe er Teilnehmende gezielt darauf angesprochen, was ihnen am Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels gefällt und das Feedback erhalten, dass sie sich ernstgenommen fühlen würden (MAT6, Abs. 14). Er halte diesen Aspekt für sehr wichtig bei der Zielgruppe, da sich seiner Erfahrung nach langzeitarbeitslose Personen nicht wahrgenommen fühlen würden, was teilweise stimme. Daher sei es wichtig, ihnen zu

vermitteln, dass sie wahr- und ernstgenommen werden und ihnen wertschätzend zu begegnen (MAT6, Abs. 20). Dies werde im Spiel erfüllt:

„Ich glaube, dass genau DAS das SCHÖNE an dem Spiel ist / die kriegen über das Spiel über sich selbst eine andere Wahrnehmung und sie werden ERNSTGENOMMEN, IM Spielkontext, im Spielerischen.“ (MAT6, Abs. 14).

Des Weiteren spiele für sechs Teilnehmende und den Spielleiter die **„Ablenkung vom Alltag“** eine Rolle. Im Unterschied zur Kategorie „Abwechslung“, zugehörig zur Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“, liegt in den erfassten Aussagen kein Bezug zur Maßnahme vor, sondern Teilnehmende beziehen sich auf ihren regulären Alltag. Zwar könnte die Maßnahmeteilnahme als ein Bestandteil des Alltags gesehen werden, allerdings wird kein direkter Maßnahmekontext, beispielsweise durch die Einbeziehung der Maßnahme in die restliche nicht codierte Aussage oder in die zugehörige Interviewfrage, ersichtlich. Vermutlich wäre das Pen-&-Paper-Rollenspiel ebenfalls eine Abwechslung vom Alltag, auch wenn sie nicht im Rahmen der Maßnahme daran teilnehmen würden.

Für drei Teilnehmende sei allgemein der Ausgleich vom Alltag, bzw. die Unterbrechung des Alltags durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel wichtig (TN1, Abs. 14; TN7, Abs. 6, TN9, Abs. 52). Besonders auffällig ist die Erläuterung von TN9:

„Das ist für mich auch ein seelischer Ausgleich. Jedes Mal, wenn das nicht stattfindet, (...) ist das eine Woche MEHR, die sich bei mir aufstaut, ohne eine Entlastung zu haben, quasi einen Gegenpol.“ (TN9, Abs. 52).

Im Vergleich dazu heben drei weitere Teilnehmende das Abtauchen aus der Wirklichkeit bzw. die Ablenkung von der Wirklichkeit im Pen-&-Paper-Rollenspiel hervor (TN2, Abs. 16; TN5, Abs. 20, Abs. 28 und Abs. 32; Abs. TN8, Abs. 42). Außerdem berichtet der Spielleiter, er beobachte bei Mitspielenden, dass sie das Pen-&-Paper-Rollenspiel vom Alltag ablenke und er könne während des Spielens Veränderungen bei ihnen beobachten:

„Manche kommen schon mal schlecht gelaunt hier hin, weil zu Hause irgendetwas schiefgelaufen ist oder Sonstiges. Nach zwei Stunden Spielen haben die einen ganz anderen Gesichtsausdruck. Der ist dann gelöster, man lacht wieder. (...) Man ist geneigt, (...) zu VERGESSEN. Man vergisst für diese drei, vier Stunden, die wir spielen, den ALLTAG und ist in einer anderen Welt abgetaucht. Und das dient der Seele als Balsam in meinen Augen.“ (SL, Abs. 44).

Eine weitere Kategorie lautet **„positive Erlebnisse/Erfolgslebnisse“**, auf die drei Expert*innen eingehen. Beide Expertinnen vom Jobcenter, die beim Spiel hospitierten, erwähnen diesen Aspekt. JC1 führt aus, Teilnehmende würden im Spiel erleben, dass sie sich in schwierigen Situationen gegenseitig helfen und unterstützen können. Dadurch entstünden positive Gruppenerlebnisse (JC1, Abs. 32). JC3 fokussiert sich auf den Aspekt der Erfolge und berichtet von ihren eigenen Erfahrungen als Mitspielende. Dabei sei ihr aufgefallen, dass Teilnehmende schwierige Aufgaben lösen müssten und dafür mit Erfolgserlebnissen belohnt würden (JC3, Abs. 12). Auch MAT1, die ebenfalls zuvor praktische Spielerfahrungen gesammelt hat, berichtet von positiven Erfolgserlebnissen, die Teilnehmende im Spiel hätten. Sie begründet dies damit, dass Spielende tatsächlich etwas erleben würden und es sich dabei in den meisten Fällen um positive Erlebnisse handele. Dadurch könnten ihrer Ansicht nach Personen besonders gefördert werden, die ansonsten eher introvertiert sind, wenn sie in der Rollenspielgruppe durch andere unterstützt werden. Solche positiven Erlebnisse seien gerade für langzeitarbeitslose Personen, die resigniert haben, sehr wichtig. Sie könnten darüber

Motivation aufbauen und positive Erlebnisse haben, die sie aus ihrem Alltag nicht kennen würden (MAT1, Abs. 12 und Abs. 20).

Darüber hinaus sei für vier Teilnehmende **„Entspannung“** beim Rollenspiel wichtig (TN2, Abs. 78; TN5, Abs. 108; TN8, Abs. 68; TN9, Abs. 52). Beispielsweise beschreibt TN2, er fühle sich nach dem Spielen gelassener (TN2, Abs. 78). TN8 vermutet, für andere Teilnehmende könne beispielsweise das Kochangebot eine Entspannungsmöglichkeit darstellen, bei ihm sei es aber konkret das Pen-&-Paper-Rollenspiel, das ihn entspanne (TN8, Abs. 68).

Eine weitere Sub-Subkategorie lautet **„Interessen wecken“**. Es werden Aussagen von sieben Teilnehmenden erfasst. Mit 18 Codiereinheiten wird sie neben „Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“ am zweithäufigsten innerhalb dieser Hauptkategorie codiert. Die Expert*innen gehen entweder direkt auf den Aspekt ein, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel Interessen wecke oder anhand ihrer Aussage entsteht der Eindruck, dass durch das Angebot ihr Interesse geweckt wurde. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn eine Person berichtet, sie sei neugierig geworden, als sie von dem Angebot hörte und habe daher das erste Mal an dem Spiel teilgenommen. Der Aspekt „Interessen wecken“ scheint besonders relevant für TN9, in dessen Interview fünf Codierungen vorgenommen werden können. TN2 und TN9 beschreiben, durch das Spiel könnten Interessen geweckt werden (TN2, Abs. 86; TN9, Abs. 72). TN9 geht davon aus, dass Personen, die am Spielen Spaß haben, automatisch den Wunsch danach entwickeln würden, im Privaten weiter zu spielen und daher beginnen würden, sich dahingehend zu engagieren. Dies habe er bereits von mehreren Personen mitbekommen (TN9, Abs. 60 und Abs. 72). Außerdem wird in den Antworten von sechs Teilnehmenden deutlich, dass alleine die Information über das Angebot Interesse bei ihnen geweckt hat. TN6 und TN8 berichten von ihrem Interesse am Angebot aufgrund ihrer privaten Erfahrungen mit anderen Rollenspielen (TN6, Abs. 10 und Abs. 82; TN8, Abs. 6 und Abs. 14). TN6 sieht einen konkreten Zusammenhang zu ihrem Status langzeitarbeitslos zu sein und beschreibt:

„Gerade so wie ich, bin ja auch JUNG und LANGZEITARBEITSLOS und NATÜRLICH mag ich PCs und NATÜRLICH kenn ich Rollenspiele. Und dadurch probiert man das dann einfach mal aus, zwangsweise“. (TN6, Abs. 82).

Zwei Teilnehmende beschreiben unabhängig von ihren Vorerfahrungen, dass sie neugierig wurden, als sie von dem Angebot hörten und daher hingingen (TN5, Abs. 18; TN7, Abs. 4). Für zwei weitere Teilnehmende sei das Angebot besonders interessant gewesen, da sie schon seit langem ein Pen-&-Paper-Rollenspiel ausprobieren gewollt und somit die Gelegenheit dazu erhalten hätten (TN1, Abs. 6; TN2, Abs. 6). Darüber hinaus hätten sich zwei Teilnehmende, nachdem sie bereits mitgespielt hatten, privat für das Spiel engagiert, beispielsweise indem sie dafür recherchierten (TN2, Abs. 80) oder indem sie das Regelbuch studierten (TN9, Abs. 16). Dies kann als Indikator dafür verstanden werden, dass ihr Interesse an der Spielform durch das Angebot geweckt bzw. verstärkt wurde.

Ein weiteres Thema ist **„Fantasie anregen/Kreativität“**, welches in den Aussagen von vier Teilnehmenden und einem Experten vom Maßnahmeträger codiert wird. Die Expert*innen erläutern unter anderem, es handele sich um ein kreatives Spiel, in welchem durch das Abtauchen in eine andere Welt die Fantasie angeregt werde (TN1, Abs. 68; MAT4, Abs. 28). Dadurch könne die Fantasie laut TN5 gesteigert werden (TN5, Abs. 100). TN5 geht verhältnismäßig ausführlich darauf ein, das Thema wird in seinen Erläuterungen fünfmal codiert. TN9 spricht über das Pen-&-Paper-Rollenspiel von einem:

„Trainingsspielplatz für die Fantasie, die bei den meisten Leuten auch abgestumpft ist.“ (TN9, Abs. 80).

TN8 berichtet von seinen Fantasien im Spiel und nennt dafür ein Beispiel:

„Man stellt sich das ja auch irgendwo im geistigen Auge dann vor, wenn der Spielleiter das dann erklärt ‚So du gehst jetzt da und da die Gasse entlang‘ und dann hat man ja irgendwo im Kopf ‚Okay, da ist eine schmale Gasse, da sind Häusereingänge‘ und so etwas. Das kann man sich dann vorstellen.“ (TN8, Abs. 20).

Darüber hinaus werden Aussagen von allen Expert*innengruppen der Kategorie **„Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“** zugeteilt. Zu dieser liegen 18 Aussagen von insgesamt elf Expert*innen, sechs Teilnehmenden, jeweils zwei Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter, sowie vom Spielleiter, vor. Es handelt sich innerhalb der Hauptkategorie „Nutzen für die individuelle Person“ um den Gesichtspunkt, der von den meisten Expert*innen angesprochenen wird. Die Kategorie wird neben „Interessen wecken“ am zweithäufigsten codiert (18 Codiereinheiten).

Die Teilnehmenden beziehen sich dabei auf sich selbst. Für fünf Teilnehmende spiele eine Rolle, dass sie durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel etwas mit anderen machen, in Kontakt treten und interagieren (TN2, Abs. 34; TN3, Abs. 16 und Abs. 20; TN6, Abs. 30; TN7, Abs. 10; TN9, Abs. 32). Außerdem wird von drei Teilnehmenden beschrieben, sie würden über das Spiel andere Personen kennenlernen und sich teilweise sogar anfreunden (TN2, Abs. 34; TN8, Abs. 10). TN6 antwortet auf die Frage, was sie dazu motiviert am Spiel teilzunehmen:

„Auf der einen Seite, weil ich die Leute liebgewonnen habe, die dort sind, weil ich das Spiel mag und neugierig bin, wie es weiter geht (lacht). Aber auch, weil mich die verschiedenen Weltanschauungen der Leute interessieren, (...) die verschiedenen Meinungen, wie die Leute sich ausdrücken und was es so für verschiedene Menschen auf der Welt gibt, weil ich auch so wenig Kontakt zu der Menschheit halt habe.“ (TN6, Abs. 16).

Auch TN2 erläutert er sei ansonsten viel alleine und geht im Zuge dessen darauf ein, ihm gefalle es über das Spiel in Kontakt mit anderen zu treten und sie besser kennenzulernen (TN2, Abs. 12). TN9 vergleicht das Pen-&-Paper-Rollenspiel mit der Mitgliedschaft in einem Sportverein:

„[...] ich meine ich lerne DA, was andere Leute in Sportvereinen lernen. Abgesehen vom Sport natürlich (lacht). Sozialisierung, (...) Umgang mit anderen. Erkennen, wo die eigenen Macken liegen. Das ist ein Sozialisierungsprozess. Natürlich / das tut auch gut, dann regelmäßig Leute um sich zu haben, um nicht zu vereinsamen“ (TN9, Abs. 32).

Ebenso ähneln sich die Aussagen der Expert*innen vom Maßnahmeträger, Jobcenter und Spielleiter. Sie gehen darauf ein, dass gerade schüchterne und verschlossene Personen Vorteile aus dem Pen-&-Paper-Rollenspiel ziehen könnten. So biete es ihnen eine Möglichkeit in Kontakt zu anderen zu treten (JC1, Abs. 26) und die Kontaktfähigkeit werde dadurch gerade bei Personen, die ansonsten eher Kontakte vermeiden, gefördert (SL, Abs. 50). Es werde laut MAT2 eine spezielle Atmosphäre geschaffen, sodass die Teilnehmenden aus sich herauskämen:

„[...] also es gibt hier ja sehr schüchterne Leute, die eher zurückhaltend sind und nicht gerne von sich erzählen. Und ich glaube, das Rollenspiel schafft eine Atmosphäre,

dass man eben ein bisschen mehr erzählt. So erst mal auch mit den quasi anderen Teilnehmern austauscht, merkt so ‚Hey, ähnliche Sachen, kann ich auch mal was erzählen zu‘ und dadurch die Leute offener werden, weil sie merken, da will mir keiner was Böses.“ (MAT2, Abs. 26).

Die Expertin JC4 vermutet, das Pen-&-Paper Rollenspiel sei allgemein gut für die soziale Teilhabe, um „*gesellschaftlich noch mal neu in Gruppen rein zu gehen, Leute anders zu erleben*“ (JC4, Abs. 18). MAT4 erläutert, durch die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel könnten sich Verbindungen „*ins Private*“ ergeben (MAT4, Abs. 28).

Zur Subkategorie „**Nutzen Rollenübername/Identität**“ äußern sich ebenfalls verhältnismäßig viele Expert*innen – fünf Teilnehmende, eine Expertin des Jobcenters und vier Expert*innen des Maßnahmeträgers. Hier werden Aussagen dazu erfasst, welchen Nutzen die Rollenübernahme bzw. Einnahme einer anderen Identität im Rahmen des Spiels laut den Expert*innen hat. Bei den Codierungen in den Interviews mit Teilnehmenden handelt es sich in erster Linie um Antworten auf die Fragen, was ihnen am Pen-&-Paper-Rollenspiel oder an der Fantasiewelt gefällt, sowie was sie dazu motiviert, am Spiel innerhalb der Maßnahme teilzunehmen. Es wird in den Codierungen deutlich, dass zwei Teilnehmer es genießen, ihre Rolle frei zu wählen und dann durch die Rollenübernahme Dinge zu tun, die sie in der Realität nicht tun können oder sich anders zu verhalten, wie aufgeschlossener oder rigoroser zu sein (TN2, Abs. 16; Abs. 26 und Abs. 86; TN9, Abs. 44). Dabei sei es für drei Teilnehmer schön, eine andere Person zu sein bzw. in die Rolle eines anderen zu schlüpfen und diese auszuleben (TN7, Abs. 8; TN8, Abs. 14; TN9, Abs. 6 und Abs. 44). Auf die Frage, was ihn dazu bewegt regelmäßig am Rollenspiel teilzunehmen, antwortet TN5:

„[...] man kann mal etwas in die Fantasiewelt als (...) siegreicher Ritter gehen und nicht jemand, der jetzt in der Nachbarstadt schon WIEDER eine Absage bekommen hat“ (TN5, Abs. 24).

Die codierte Aussage von Expertin JC1 ähnelt der von TN5 aus außenstehender Sicht. Sie antwortet im Kontext der Frage, ob es sich um eine sinnvolle Methode für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen handelt:

„Ja, auf jeden Fall. Also gerade (...) in Hinblick auf die / (...) also sich dann einfach mal da hineinzusetzen. Es geht jetzt gar nicht mehr darum, was bei mir alles an Baustelle gerade ist, es geht nicht darum, was ich nicht gut KANN. Sondern auf einmal bin ich HELD, habe SUPERKRÄFTE oder habe besondere Fähigkeiten, die auch den anderen nutzen. Ich bin WERTVOLL für die Gruppe, ich bin WERTVOLL für die Gemeinschaft, ohne mich sind die Anderen in Gefahr.“ (JC1, Abs. 32).

Insgesamt gehen die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger ausführlicher als die Teilnehmenden auf die Vorteile der Rollenübernahme bzw. des Identitätswechsels ein. Dabei können zwei Hauptaspekte zu dessen Nutzen zusammengefasst werden. Zum einen sei es laut drei Expert*innen vorteilhaft, die eingenommene Rolle zu gestalten und Möglichkeiten auszutesten. So könnten Personen über ihre Rolle nachdenken und sie mit Eigenschaften füllen, reflektieren was ihnen daran gefällt und die Rolle dadurch aktiv gestalten (MAT1, Abs. 10). Ferner könnten sie durch die Rollengestaltung Möglichkeiten und Grenzen austesten (MAT4, Abs. 28) und in den Rollenspielsituationen nicht auf vorhandene Erfahrungen zurückgreifen, sondern müssten sie neugestalten und entscheiden, was sie tun (MAT2, Abs. 30). Zum anderen wird von drei Expert*innen die Einnahme einer anderen Identität betont. Dazu zählt die bereits im Vergleich zu TN5 zitierte Aussage von JC1 (JC1, Abs. 32). MAT4

geht davon aus, es sei gerade für eher schüchterne Personen vorteilhaft, eine andere Identität wie die eines*einer Krieger*in einzunehmen und dadurch das Gefühl zu erhalten, in einer mächtigen Position und „*Herr seines Schicksals*“ zu sein. Er vermutet, dieses Gefühl könne auf das echte Leben abfärben (MAT4, Abs. 28). Im Vergleich dazu spricht MAT3 von einem „*Korsett*“ gesellschaftlicher und sozialer Rollen, das innerhalb des Pen-&-Paper-Rollenspiels abgelegt werden könne und dadurch den Spielenden ermögliche, auf andere Weise und ohne Einschränkungen teilzuhaben und sich auszuleben (MAT3, Abs. 24 und Abs. 26).

Eine weitere Subkategorie innerhalb der Hauptkategorie lautet „**Kompetenzentwicklung**“, die in die Sub-Subkategorien „allgemein“, „Persönliche Kompetenzen“ und „Soziale Kompetenzen“, mit wiederum weiteren Unterteilungen, ausdifferenziert wird. In dieser werden alle Aussagen codiert, die sich auf die Kompetenzentwicklung durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel beziehen. Es fällt auf, dass die meisten Codierungen der Sub-Subkategorie „Soziale Kompetenzen“ bzw. ihren Unterkategorien, zugeteilt werden können.

Unter „**allgemein**“ werden Aussagen zusammengefasst, die nicht eindeutig sozialen oder persönlichen Kompetenzen zugeteilt werden können. Es wird allgemein beschrieben, das Pen-&-Paper-Rollenspiel steigere und fördere verschiedene Kompetenzen bzw. Soft Skills (TN9, Abs. 60; MAT2, Abs. 30).

Die Kategorie „**Persönliche Kompetenzen**“ ist nicht weiter unterteilt, obwohl sich die erfassten Aussagen auf unterschiedliche persönliche Kompetenzen beziehen, da insgesamt lediglich fünf Aussagen von vier Expert*innen zu dieser vorliegen. So würden laut den Expert*innen die Selbstpräsentation (JC2, Abs. 30), Pünktlichkeit (SL, Abs. 10) und das Problemlösen (TN2, Abs. 70; TN9, Abs. 26 und Abs. 80) im Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert.

Die Kategorie „**Soziale Kompetenzen**“ ist in weitere Subkategorien aufgeteilt. Unter „**Soziale Kompetenzen allgemein**“ werden die Aussagen von zwei Teilnehmenden, einem Experten des Jobcenters (JC5, Abs. 20) und dem Spielleiter (SL, Abs. 50) codiert. Sie können keinen anderen Unterkategorien zugeteilt werden, da die sozialen Kompetenzen nicht genauer benannt werden. Laut TN7 und TN9 würden soziale Kompetenzen im Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert, die andere in Sportvereinen lernen würden (TN9, Abs. 56), was für Personen gut sei, die ansonsten viel zu Hause sind (TN7, Abs. 76). TN9 betont, die Förderung sozialer Kompetenzen sei gerade für Personen, die wie er selbst aufgrund des Leistungsbezugs einsam sind, sehr vorteilhaft (TN9, Abs. 56 und Abs. 60). Der Spielleiter bezieht sich allgemein auf die Sozialfähigkeit, welche durch das Spiel gefördert werde (SL, Abs. 50).

Der am häufigsten genannte Aspekt unter den sozialen Kompetenzen ist „**Kommunikation**“. Es liegen von acht Expert*innen aller Expert*innengruppen insgesamt 26 Codiereinheiten vor. Die Aussagen der Expert*innengruppen ähneln sich und beziehen sich auf drei Aspekte der Kommunikationsförderung.

Erstens könne laut vier Expert*innen Kommunikation durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel trainiert bzw. gefördert werden (TN1, Abs. 74; TN9, Abs. 56; MAT5, Abs. 12, Abs. 18 und Abs. 2; MAT6, Abs. 14). Beispielsweise geschehe dies durch gezielte Dialoge mit dem Spielleiter (TN6, Abs. 30). TN9 berichtet von einer Teilnehmerin, die zur Übung der deutschen Sprache teilgenommen habe (TN9, Abs. 32).

Zweitens wird positiv hervorgehoben, dass es im Pen-&-Paper-Rollenspiel zwingend notwendig sei, miteinander zu sprechen, wodurch Interaktionen gefördert würden. So seien Spielende zwar dazu gezwungen miteinander zu reden, dies geschehe aber ohne Druck von

außen und mit einer niedrigeren Hemmschwelle anderen gegenüber (TN6, Abs. 18 und Abs. 70; JC5, Abs. 12 und Abs. 22). Teilnehmende würden im Rollenspiel dazu ermutigt, miteinander zu interagieren und aus sich herauszukommen (MAT6, Abs. 14, TN6, Abs. 30 und Abs. 70). Dabei müssten sie einander zuhören und aufeinander reagieren, um gemeinsam Strategien zu entwickeln (MAT1, Abs. 8). TN6 bemerke im Spiel, dass es sich um ein Kommunikationstraining handele, da der Spielleiter Interaktionen gezielt steuere:

„[...] da merkt man halt, dass es Kommunikationstraining ist, so von wegen ‚Was ist denn Ihr Problem?‘, ‚Ja was macht man denn dann?‘, ‚Und jetzt bitte in einem ganzen Satz formulieren‘. Dann, dass die Leute mal so ein bisschen aus sich herauskommen müssen, das finde ich super“ (TN6, Abs. 30).

Dies wird durch die Aussage des Spielleiters bestätigt:

„DANN kommt die Kommunikation innerhalb der Gruppe den Teilnehmern zu Gute. Sie MÜSSEN sich austauschen und sie TUN das ohne Zwang, ohne dass sie merken, dass sie gesteuert werden.“ (SL, Abs.10).

Drittens thematisieren drei Expert*innen, durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel könne eine Wortschatzverbesserung erreicht werden und Personen würden lernen, sich „besser“ bzw. deutlicher auszudrücken (TN6, Abs. 70 und Abs. 80; MAT6, Abs. 14; SL, Abs. 18 und Abs. 50). Dahingehend beschreibt die Expertin TN6:

„Ich denke auch mal das hilft einem, dass man dann auch vielleicht, dass man mal eher den Mund auf kriegt beim Jobcenter. Auch dass man vielleicht mal eine andere FORMULIERUNG findet und so. Dadurch, dass man auch nicht so viel mit anderen Leuten spricht vielleicht, VERLERNT man auch ein bisschen das Sprechen und auch einige Wörter.“ (TN6, Abs. 70).

Die Expertin TN6 fällt insgesamt hinsichtlich dieses Themas auf, da sie besonders ausführlich darauf eingeht und immer wieder den Nutzen der Kommunikation hervorhebt (8 Codiereinheiten).

Eine weitere Kategorie ist „**Teamfähigkeit**“, die laut sechs Expert*innen aller Gruppen im Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert werde. Diese Förderung wird damit begründet, dass im Spiel Aufgaben miteinander gelöst werden müssten (TN2, Abs. 72; SL, Abs. 18 und Abs. 50). Außerdem müssten sich Spielende auf das Miteinander konzentrieren und Probleme bzw. Aufgaben könnten nicht alleine gelöst werden (JC3, Abs. 24; TN9, Abs. 62). Drei Expert*innen beschreiben, Mitspielende würden sich gegenseitig im Spiel unterstützen und miteinander kooperieren, füreinander Verantwortung übernehmen und müssten sich miteinander absprechen, was sich positiv auf die Teamfähigkeit auswirke (MAT2, Abs. 26; MAT4, Abs. 28; SL, Abs. 10). Ferner antwortet TN9 auf die Frage, was ihm am Rollenspiel gefällt:

„Zudem auch noch Teamfähigkeit. Ich bin sehr lange SEHR EINSAM gewesen, wenig mit Teambezug oder Personenbezug, dass ich sehr viele Probleme mit Teamarbeit hatte. Aber allein dieses Rollenspiel, das auf Teamarbeit angewiesen ist, hat schon sehr viel geholfen diesen Punkt bei mir zu verbessern.“ (TN9, Abs. 10).

Des Weiteren spiele für TN5 und TN9 „**Empathie**“ eine Rolle, die ebenfalls durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert werde. Mitspielende würden lernen sich in andere hineinzusetzen, andere Personen und ihre Reaktionen aufeinander zu reflektieren und sie einzuschätzen (TN5, Abs. 104; TN9, Abs. 26, Abs. 56 und Abs. 80).

Darüber hinaus wird das Thema „**Umgang mit anderen**“ mehrmals genannt. Dabei beschreiben vier Expert*innen, der Umgang mit anderen werde allgemein durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert (TN6, Abs. 80, TN7, Abs. 80; TN9, Abs. 32; SL, Abs. 50). Dreimal werden konkretere Gesichtspunkte des Umgangs miteinander genannt – respektvoller Umgang (TN7, Abs. 80), aufeinander eingehen (TN5, Abs. 104) und das Benehmen (TN6, Abs. 38).

Eine weitere Subkategorie ist „**Persönlichkeitsentwicklung**“, die in „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“ und „Selbstwahrnehmung/Selbstreflexion“, mit der dazugehörigen Unterkategorie „Was haben TN über sich gelernt?“, ausdifferenziert wird.

Zur Kategorie „**Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern**“ äußern sich insgesamt sechs Expert*innen aller Gruppen. Auffällig ist, dass sich vom Jobcenter lediglich die Expertinnen JC1 und JC3, die selbst Spielerfahrungen im Rahmen der Hospitation gesammelt haben, äußern. Insgesamt wird beschrieben, durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel könne das Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl gesteigert werden (MAT3, Abs. 34; MAT4, Abs. 38; SL, Abs. 18). Die Stärkung des Selbstbewusstseins wird von TN3 darin begründet, dass Personen etwas zusammen mit „*Gleichgesinnten*“ machen würden (TN3, Abs. 76). JC3 begründet dies in den Erfolgen, die Personen unter anderem durch das Lösen von Aufgaben im Spiel hätten und bezieht sich in ihrer Aussage auf ihre Hospitation:

„Auch gerade Erfolge, die man bei dem Spiel haben KANN, die stärken einen ja schon. Also ein Erfolg ist immer positiv, macht selbstbewusster. Und das ist ja hier durchaus, also die haben Aufgaben gelöst, durchaus knifflige Aufgaben. Und also, wenn ICH Aufgaben löse, dann bin ich auch immer ganz stolz auf mich. Und das ist ja hier im Endeffekt auch. Also Selbstbewusstsein stärken“ (JC3, Abs. 24).

Laut JC1 sei es wichtig, dass sich langzeitarbeitslose Personen mehr auf ihre Stärken fokussieren. Dies funktioniere leicht über ein Kooperationsspiel, in dem eine heldenhafte Identität übernommen wird (JC1, Abs. 28). Auch MAT4 sehe die Übernahme einer anderen Rolle als Selbstwertgefühl-fördernd, wenn beispielsweise eine schüchterne Person die Rolle eines*einer Krieger*in, der*die stark und mächtig ist, übernimmt (MAT4, Abs. 20).

Die zweite Unterkategorie zur Persönlichkeitsentwicklung lautet „**Selbstwahrnehmung/Selbstreflexion**“, zu der sich sieben Expert*innen, zwei Teilnehmende, eine Expertin vom Jobcenter und vier Expert*innen vom Maßnahmeträger, äußern. Durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel könnten sich Spielende laut den zwei Teilnehmenden durch das Ausprobieren in einer lockeren Umgebung selbst besser kennenlernen (TN6, Abs. 80), sowie die eigene Persönlichkeit erkunden und dabei unter anderem herausfinden, wo die eigenen Schwächen liegen (TN9, Abs. 32). Auch die Expertinnen JC1 und MAT2 thematisieren, die eigenen Stärken und Fähigkeiten könnten durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel kennengelernt werden, aber genauso die der anderen Mitspielenden. Dies könne auf das echte Leben übertragen werden (JC1, Abs. 28 und Abs. 32; MAT2, Abs. 26). Die Expertin MAT1 beschreibt dies als „*Ressourcen entdecken*“ durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel (MAT1, Abs. 16) und MAT3 betont, Mitspielende würden sich im Pen-&-Paper-Rollenspiel mit sich selbst bzw. der eigenen Identität auseinandersetzen (MAT3, Abs. 36). MAT6 fokussiert sich auf die Selbstwahrnehmung, die im Rollenspiel dadurch gefördert werde, dass die Mitspielenden im Angebot ernst- und wahrgenommen würden (MAT6, Abs. 14 und Abs. 20).

An dieser Stelle wird außerdem die Unterkategorie „**Was haben TN über sich selbst gelernt?**“ aufgenommen, welcher Antworten von Teilnehmenden auf die entsprechende

Frage zugeteilt werden. Vier Teilnehmende hätten nichts über sich gelernt (TN3, Abs. 62; TN6, Abs. 64; TN7, Abs. 63-64; TN8, Abs. 60). TN3 benennt zumindest mehrere ihm bereits im Vorfeld bekannte Eigenschaften – er sei ruhiger als andere und halte sich in Gruppen eher zurück (TN3, Abs. 62). Im Vergleich dazu gibt TN6 zwar ebenfalls an, dass sie nichts über sich selbst gelernt, aber etwas von den anderen Mitspielenden und deren Erfahrungen mitgenommen habe (TN6, Abs. 64). Zudem denke sie durch das Spiel mehr über ihr eigenes Leben nach und zieht Parallelen:

„Meine große Fantasie, wenn man halt gegen einen Drachen kämpft, dann ist das jetzt nicht unbedingt der Drache, sondern, ein doofes Beispiel, die Schwiegermutter (lacht). Also man kann ja dann schon immer irgendwie Parallelen ziehen und dann denkt man auch vielleicht ein bisschen mehr über sein eigenes Leben nach und wie man so sich generell verhält, weil man dann ja doch im Spiel ein bisschen freier agiert und dann im Nachhinein ‚Hm hätte ich demjenigen jetzt unbedingt einen Wassereimer über den Kopf kippen müssen?‘ Ja.“ (TN6, Abs. 60).

Auch TN2 antwortet, dass er wegen des Pen-&-Paper-Rollenspiels damit angefangen habe, über sich selbst und seine Wirkung auf andere in bestimmten Situationen nachzudenken und diese zu reflektieren (TN2, Abs. 76).

Darüber hinaus nennen drei Teilnehmende konkrete Aspekte, die sie durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel über sich selbst gelernt hätten. TN1 habe über das Spiel festgestellt, dass seine sozialen Fähigkeiten besser seien, als er zuvor gedacht habe (TN1, Abs. 62). Außerdem tendiere TN5 dazu, zu prokrastinieren und unangenehme Aufgaben und Probleme aufzuschieben (TN5, Abs. 84). Der Experte TN9 berichtet, er habe viel über sich gelernt, beispielsweise dass er ungeduldig sei und dass mit viel Freiheit auch viel Verantwortung komme (TN9, Abs. 8 und Abs. 12).

Die letzte Subkategorie innerhalb der Hauptkategorie „Nutzen für die individuelle Person“ lautet **„Wissensaneignung/-austausch“** mit Aussagen von drei Teilnehmenden. Laut TN2 und TN5 werde aufgrund der anderen Zeit, in der das Pen-&-Paper-Rollenspiel stattfindet, Wissen ausgetauscht (TN2, Abs. 16; TN5, Abs. 82). TN6 und TN2 erläutern zudem, durch das Spiel werde (Allgemein-)Wissen vermittelt (TN6, Abs. 38; TN2, Abs. 34).

7.6.3 Weitergehende Analysen

Analyse der Zusammenhänge zwischen Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie

Insgesamt können bei elf Expert*innen Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie gleichzeitig codiert werden. Dabei handelt es sich um fünf Teilnehmende (TN1, TN5, TN6, TN8, TN9), drei Expert*innen vom Maßnahmeträger (MAT3, MAT4, MT6), zwei Expert*innen vom Jobcenter (JC1, JC3) und den Spielleiter. Es handelt sich jedoch um wenige exakt gleiche Codierungen, sondern hauptsächlich um Einzelfälle. Inhaltlich handelt es sich in den Ausführungen der Expert*innen sowohl um reine Aufzählungen verschiedener Aspekte, als auch um Erläuterungen und Begründungen anhand des gleichzeitig codierten Themas, die teils anscheinend mit den jeweils gestellten Fragen zusammenhängen.

Am häufigsten wird die Kategorie „Nutzen Rollenübernahme/Identität“ gleichzeitig mit anderen Kategorien codiert. Dabei fällt das Interview von MAT4 auf, da in diesem drei gleichzeitige Codierungen mit dieser Kategorie vorgenommen werden können (MAT4, Abs. 20 – „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“; MAT4, Abs. 28 – „Fantasie

anregen/Kreativität“; MAT4, Abs. 28 – „Spaß haben“). Auch TN8 nennt gleichzeitig „Fantasie anregen/Kreativität“ (TN8, Abs. 14), sowie MAT3 „Spaß haben“ (MAT3, Abs. 26). Argumentativ handelt es sich hierbei um Antworten auf die Fragen, was für das Angebot spricht (MAT3, MAT4), wie es Teilnehmende fördern kann (MAT4) und TN8 berichtet, was ihm am Pen-&-Paper-Rollenspiel gefällt. Inhaltlich begründen die Expert*innen jeweils einen Aspekt mit dem anderen, bzw. diese hängen in der Argumentation der Expert*innen zusammen. Beispielsweise beschreibt MAT4 einen selbstbewusstseinssteigernden Effekt aufgrund der Einnahme einer anderen Rolle (MAT4, Abs. 20 – „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“). MAT3 erläutert, Teilnehmende kämen durch die Übernahme einer anderen Rolle aus ihrem gesellschaftlichen „Korsett“ heraus und könnten Spaß im Spiel haben (MAT3, Abs. 26 – „Spaß haben“).

Bei drei Teilnehmenden kann „Ablenkung vom Alltag“ gleichzeitig mit anderen Kategorien codiert werden, bei TN5 zweimal. Dabei handelt es sich um die Kategorien „Spaß haben“ (TN1, Abs. 14), „Fantasie anregen/Kreativität“ (TN5, Abs. 32), „Interessen wecken“ (TN5, Abs. 20) sowie „Entspannung“ (TN9, Abs. 52). Bei diesen Aussagen handelt es sich um Aufzählungen. Die beiden anderen codierten Aussagen sind inhaltlich nicht eindeutig voneinander trennbar und werden daher gleichzeitig in zwei Kategorien erfasst. Beispielsweise erläutert TN9 auf die Frage, ob das Spielen einen Einfluss auf sein alltägliches Leben hat, für ihn handele es sich beim Pen-&-Paper-Rollenspiel um eine Entlastung vom Alltag und einen seelischen Ausgleich (TN9, Abs. 52). Des Weiteren kann „Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe“ sowohl mit „Umgang mit anderen“ und „Selbstwahrnehmung“ (TN9, Abs. 32), als auch „Interessen wecken“ (TN6, Abs. 16) codiert werden. TN9 vergleicht im Zuge der Frage, welche Rolle es für ihn spielt, etwas mit anderen zu machen, Lernmöglichkeiten durch die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel mit denen durch das Mitwirken in Sportvereinen. TN6 antwortet auf die Frage, was sie dazu motiviert weiter am Spiel teilzunehmen.

Darüber hinaus können die Aussagen von JC1 und JC3 gleichzeitig mit anderen Kategorien neben „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“ codiert werden, und zwar „Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion“ (JC1, Abs. 28) und „positive Erlebnisse/Erfolgslebnisse“ (JC3, Abs. 24). Beide beziehen sich dabei inhaltlich auf ihre eigenen Erfahrungen im Rahmen der Hospitation, JC1 zusätzlich auf die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen. Beide nehmen zudem in der gesamten Aussage, auch wenn sie nicht komplett codiert wird, Bezug zu Nutzen im Kontext der Maßnahme.

Vier weitere gleichzeitige Codierungen liegen vor. In diesen fällt auf, dass SL und MAT6 auf die Frage nach dem Kontext der Eingliederung antworten – bei SL werden gleichzeitig „Kommunikation“ und „Umgang mit anderen“ codiert (SL, Abs. 50), bei MAT6 „Selbstwahrnehmung/Selbstreflexion“ und „sich wahr- und ernstgenommen fühlen“ (MAT6, Abs. 20). Beide gehen darauf ein, dass sie durchaus einen Nutzen für die Eingliederung in Arbeit sehen, wobei sie den jeweiligen Nutzen für die individuelle Person erläutern.

Insgesamt verdeutlichen diese gleichzeitigen Nennungen der Themen, dass die Expert*innen viele unterschiedliche Aspekte des Nutzens für die individuelle Person sehen, was bereits in der kategorienbasierten Auswertung ersichtlich wird, auch wenn diese teils nicht gleichzeitig benannt und codiert werden. Zudem sind sie teilweise nicht klar voneinander trennbar, da sie argumentativ aufeinander begründet oder in Abhängigkeit zum anderen Aspekt genannt werden.

Analyse der Zusammenhänge zwischen der Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ und anderen Hauptkategorien

Es liegen keine Zusammenhänge zur Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ vor, allerdings zu den anderen drei Hauptkategorien. Die jeweiligen Zusammenhänge werden in den Auswertungen dieser beschrieben. Zusammenfassend kann dahingehend festgehalten werden, dass der Nutzen für die individuelle Person mit dem Nutzen innerhalb der Maßnahme zusammenhängt und nicht immer klar voneinander zu trennen ist. Die Expert*innen nennen Nutzen sowohl im Rahmen ihres ersten Eindrucks, als auch im Kontext des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels für die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen. Außerdem spielt hinsichtlich des Nutzens für fünf Expert*innen die Freiwilligkeit des Angebots eine Rolle (Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“). Der Nutzen für die individuelle Person wird teilweise in Merkmalen des Pen-&-Paper-Rollenspiels begründet (Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“). Bezüglich der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen liegen Zusammenhänge zwischen der Nennung von Problemlagen und Vermittlungshemmnissen sowie dem Nutzen des Pen-&-Paper-Rollenspiels für die individuelle Person vor (Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“).

Sonstige Analysen/Auffälligkeiten

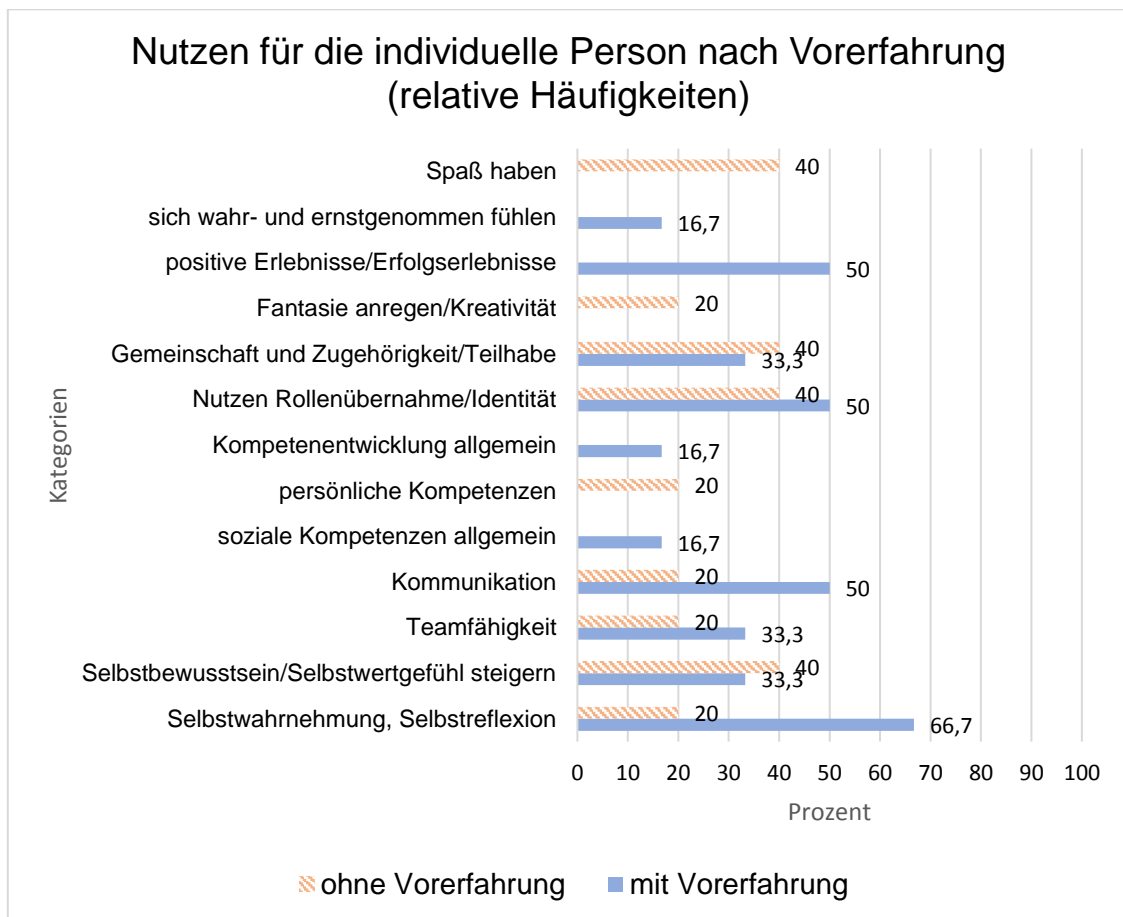
An dieser Stelle wird analysiert, ob Unterschiede hinsichtlich der Verteilung je nach vorherigen Spielerfahrungen mit dem Spiel bei den Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter vorliegen. Dies erfolgt ebenfalls in den weitergehenden Analysen zur Subkategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ der Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“. Im Rahmen dieser Hauptkategorie ist in Tabelle 12 die Übersicht zu sehen, ob die einzelnen Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger über Vorerfahrung mit Pen-&-Paper- oder anderen Fantasy-Rollenspielen verfügen. Folgend zeigt zunächst Tabelle 16 die absolute Anzahl der Expert*innen mit und ohne Vorerfahrungen, von denen Codiereinheiten zum jeweiligen Nutzen vorliegen. Anschließend werden in Abbildung 21 die relativen Häufigkeiten aufgezeigt. Zur Übersichtlichkeit werden in der Abbildung allerdings ausschließlich die Kategorien aufgenommen, zu denen sich Expert*innen von Maßnahmeträger oder Jobcenter äußern. Demnach werden in der relativen Häufigkeitsübersicht die Kategorien „Entspannung“, „Interessen wecken“, „Empathie“, „Umgang mit anderen“ sowie „Wissensaneignung/-austausch“ nicht angezeigt, da hierzu lediglich Aussagen der Teilnehmenden und des Spielleiter vorliegen

Tabelle 16: Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person nach Vorerfahrung (absolute Häufigkeiten). Zeigt die Anzahl der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, die sich zur jeweiligen Kategorie äußern, aufgeteilt nach Vorerfahrungen.

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person	mit Vorerfahrung /6	ohne Vorerfahrung /5
Bedürfnisse und Motivation		
Spaß haben	0	2
sich wahr- und ernstgenommen fühlen	1	0
Ablenkung vom Alltag	0	0
positive Erlebnisse/Erfolgslebnisse	3	0
Entspannung	0	0
Interessen wecken	0	0

Fantasie anregen/Kreativität	0	1
Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe	2	2
Nutzen Rollenübernahme/Identität	3	2
Kompetenzentwicklung		
allgemein	1	0
Persönliche Kompetenzen	0	1
Soziale Kompetenzen		
Soziale Kompetenzen allgemein	1	0
Kommunikation	3	1
Teamfähigkeit	2	1
Empathie	0	0
Umgang mit anderen	0	0
Persönlichkeitsentwicklung		
Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern	2	2
Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion	4	1
Wissensaneignung/-austausch	0	0

Quelle: eigene Darstellung.



Quelle: eigene Darstellung.

Abbildung 21: Nutzen für die individuelle Person nach Vorerfahrung (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert, aufgeteilt nach Vorerfahrungen.

Wie in Tabelle 16 und Abbildung 21 auffällt, nennen die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger mit Vorerfahrungen teilweise Aspekte des Nutzens für die individuelle

Person, welche die Expert*innen ohne Vorerfahrungen nicht aufzählen. Dazu zählen „sich wahr- und ernstgenommen fühlen“ (1, bzw. ca. 16,7 %), „positive Erlebnisse/Erfolgserlebnisse“ (3, bzw. 50 %), „Kompetenzentwicklung allgemein“ (1, bzw. ca. 16,7 %) und „Soziale Kompetenzen allgemein“ (1, bzw. ca. 16,7 %). Allerdings muss bei den letzten beiden genannten Kategorien festgehalten werden, dass diese zur Oberkategorie „Kompetenzentwicklung“ gehören, die zur Übersichtlichkeit nicht in Abbildung 21 aufgenommen worden ist. Die Expert*innen ohne Vorerfahrungen benennen zwar nicht diese, aber andere Subkategorien dieser Oberkategorie, die konkreter formuliert sind, wie „persönliche Kompetenzen“. Dieser Unterschied könnte folglich in der feingliedrigen Ausdifferenzierung des Kategoriensystems begründet sein.

Außerdem gibt es große Unterschiede hinsichtlich „Kommunikation“ (3, bzw. 50 % mit Vorerfahrung, 1, bzw. 20 % ohne Vorerfahrungen) und „Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion“ (mit Vorerfahrung 4, bzw. ca. 67,7 %, 1, bzw. 20% ohne Vorerfahrungen), die jeweils von mehr Expert*innen mit Vorerfahrung genannt werden. Im Vergleich dazu nennen allerdings nur Expert*innen ohne Vorerfahrungen die Aspekte „Spaß haben“ (2, bzw. 40 %), „Fantasie anregen, Kreativität“ (1, bzw. 20 %) sowie „Persönliche Kompetenzen“ (1, bzw. 20 %).

Unterschiede hinsichtlich der Vorerfahrungen fallen ebenfalls in der Verteilungsübersicht auf, die zusätzlich über die thematischen Fallzusammenfassungen deutlich werden. Drei der fünf Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger ohne Vorerfahrungen sehen lediglich jeweils einen einzelnen Aspekt zum Nutzen für die individuelle Person (JC2, JC4, MAT5). Die anderen benennen mindestens zwei verschiedene Aspekte des Nutzens. Allerdings sehen die drei genannten Expert*innen ohne Vorerfahrungen weiteren Nutzen im Rahmen der Maßnahme. Folglich kann festgehalten werden, dass sich die durch die Expert*innen benannten Aspekte des Nutzens je nach Vorerfahrungen unterscheiden. Nutzen innerhalb der Maßnahme zu erkennen, scheint den Expert*innen ohne Vorerfahrungen leichter zu fallen, als individuellen Nutzen.

Darüber hinaus wird analysiert, welchen Nutzen die Teilnehmenden insgesamt für sich selbst aus dem Spielen ziehen – sowohl innerhalb der Maßnahme, als auch allgemein. Daher wird die Kategorie „Nutzen innerhalb der Maßnahme“ aus der Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ an dieser Stelle einbezogen und gemeinsam mit dem Nutzen für die individuelle Person analysiert bzw. verglichen.

Dabei fallen die Codierungen innerhalb der Interviews von TN1 und TN3 auf, da sie im Vergleich zu den anderen Teilnehmenden verhältnismäßig wenig Nutzen für sich selbst feststellen. Gegensätzlich dazu ist der Experte TN9, von dem Codiereinheiten zu fast allen Aspekten des Nutzens für die individuelle Person vorgenommen werden können. Er äußert sich lediglich nicht zu den Themen „sich wahr- und ernstgenommen fühlen“, „positive Erlebnisse/Erfolgserlebnisse“, „Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern“ und „Wissensaneignung/-austausch“. Folglich liegen Unterschiede hinsichtlich des Nutzens vor, den Teilnehmende für sich persönlich unabhängig von der Maßnahme wahrnehmen bzw. mitnehmen.

Des Weiteren fokussieren sich die Teilnehmenden in ihren Ausführungen teils auf den speziellen Nutzen des Pen-&Paper-Rollenspiels, den sie für sich aus dem Spielen ziehen, bzw. scheint dieser für sie besonders relevant, da sie darauf entweder immer wieder innerhalb des Interviews oder an einer Stelle besonders ausführlich eingehen. Deutlich wird dies durch entsprechend häufige oder umfangreiche Codierungen, die in ihren Interviews vorgenommen werden können. So liegt beispielsweise der Fokus von TN2 auf der Kontaktaufnahme zu anderen im Rahmen der Maßnahme und von TN6 auf der Kommunikation, also über das Spiel

mit anderen ins Gespräch zu kommen und sich auszutauschen. Im Vergleich zwischen Nutzen für die individuelle Person und Nutzen im Rahmen der Maßnahme ist auffällig, dass von fünf der Teilnehmenden die meisten Codiereinheiten zu einem Nutzen im Rahmen der Maßnahme vorliegen, sie sich folglich verhältnismäßig häufig darauf beziehen. Allerdings beschreiben die Teilnehmenden insgesamt häufiger Nutzen für die individuelle Person, was die Gesamtzahl der Kategorien und Codiereinheiten, die bei den Teilnehmenden innerhalb der Hauptkategorie „Nutzen für die individuelle Person“ vorliegen, zeigt. Tabelle 17 gibt eine Übersicht zum Nutzen und entsprechenden codierten Kategorien pro Teilnehmer*in.

Tabelle 17: Schwerpunkte des Nutzens der Teilnehmenden. Zeigt pro Expert*in alle codierten Kategorien inkl. der Zahl der Codiereinheiten, sofern sie verhältnismäßig häufig codiert wird (ab 3 Codiereinheiten, in Klammern angezeigt). Die pro Expert*in am meisten genannten Aspekte werden hervorgehoben und zeigen den inhaltlichen Schwerpunkt des Interviews bezüglich des Nutzens an.

Exp.	Nutzen für individuelle Person	Nutzen innerhalb der Maßnahme
TN1	<ul style="list-style-type: none"> - Spaß haben - Ablenkung vom Alltag - Interessen wecken - Fantasie anregen/Kreativität - Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung
TN2	<ul style="list-style-type: none"> - Spaß haben - Ablenkung vom Alltag - Entspannung - Interessen wecken (3) - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe (3) - Nutzen Rollenübernahme/Identität (3) - Persönliche Kompetenzen - Kommunikation - Teamfähigkeit - Umgang mit anderen - Wissensaneignung/-austausch 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung (3) - geschützter Rahmen, privates Gefühl (3) - Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten (4)
TN3	<ul style="list-style-type: none"> - Spaß haben - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe - Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung (3) - Kontakt zu Sozialcoach geschützter Rahmen, privates Gefühl (5)
TN5	<ul style="list-style-type: none"> - Ablenkung vom Alltag (3) - Entspannung - Interessen wecken (3) - Fantasie anregen/Kreativität (5) - Nutzen Rollenübernahme/Identität - Empathie - Umgang mit anderen - Wissensaneignung/-austausch 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung (4) - geschützter Rahmen, privates Gefühl
TN6	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen wecken (3) - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe (4) - Kommunikation (8) - Umgang mit anderen (3) - Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion - Wissensaneignung/-austausch 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung - Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten

TN7	<ul style="list-style-type: none"> - Spaß haben - Ablenkung vom Alltag - Interessen wecken - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe - Nutzen Rollenübernahme/Identität - Soziale Kompetenzen allgemein - Umgang mit anderen 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung (4) - Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten - Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche
TN8	<ul style="list-style-type: none"> - Ablenkung vom Alltag - Entspannung - Interessen wecken - Fantasie anregen/Kreativität - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe - Nutzen Rollenübernahme/Identität 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung (5) - Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten - Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche
TN9	<ul style="list-style-type: none"> - Spaß haben (3) - Ablenkung vom Alltag - Entspannung - Interessen wecken (5) - Fantasie anregen/Kreativität - Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe - Nutzen Rollenübernahme/Identität (3) - Kompetenzentwicklung – allgemein - Persönliche Kompetenzen (3) - Soziale Kompetenzen allgemein (4) - Kommunikation (4) - Teamfähigkeit (3) - Empathie (3) - Umgang mit anderen - Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwechslung - Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten - Spielerisch lernen/fördern (5) - Schlüsselkompetenzen/ Beschäftigungsfähigkeit fördern

Quelle: eigene Darstellung.

8 Diskussion

In diesem Kapitel werden zunächst die vier Forschungsfragen mittels Diskussion der Forschungsergebnisse und deren Einordnung in den Forschungskontext beantwortet. Anschließend werden sowohl inhaltliche als auch methodische Limitationen der vorliegenden Forschungsarbeit aufgezeigt.

8.1 Förderung Teilnehmende

F1: Wie fördert das Pen-&-Paper-Rollenspiel Teilnehmende des Förderzentrums für Langzeitarbeitslose?

Die Ergebnisse der vorliegenden Studie zeigen, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel im Rahmen des Förderzentrums Teilnehmende sowohl auf persönlicher Ebene unabhängig vom Kontext des Spiels, als auch konkret als Angebot innerhalb des Förderzentrums fördern kann. Diese Förderung wird innerhalb des Kategoriensystems als „Nutzen“ aufgeführt, weshalb beide Begrifflichkeiten in diesem Kapitel genutzt werden.

Auf persönlicher Ebene unabhängig des Kontexts können die Förderung der Bedürfnisse und Motivation von Teilnehmenden durch beispielsweise Spaß am Spiel und die Anregung der Kreativität und Fantasie festgehalten werden. Außerdem fördere es laut den Expert*innen das Gemeinschafts- und Zugehörigkeitsgefühl bzw. die soziale Teilhabe der Teilnehmenden und sie würden von der Einnahme einer anderen Identität bzw. Rollenübernahme profitieren. Darüber hinaus wird in den Expert*inneninterviews deutlich, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel sowohl persönliche, als auch soziale Kompetenzen fördern kann, wobei der Fokus auf den sozialen Kompetenzen liegt. Neben der Kompetenzentwicklung fördere es die Persönlichkeitsentwicklung, sowie die Aneignung von (Allgemein-)Wissen.

Diese Förderaspekte schließen inhaltlich an die im theoretischen Hintergrund zusammengefassten Lernmöglichkeiten durch Rollenspiele an. Die Angaben der Expert*innen entsprechen der nach Günther (2019) und Warwitz & Rudolf (2016) gegebenen Möglichkeit, andere Lebensformen, Denkmöglichkeiten und Verhaltensweisen im Rollenspiel wahrzunehmen und kreativ zu gestalten (Günther 2019, 7; Warwitz & Rudolf 2016, 78). Ferner könnten Teilnehmende laut den Expert*innen durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel (Grund-)Kompetenzen erweitern („Kompetenzentwicklung“), lernen, sich in andere hineinzusetzen („Empathie“), andere Identitäten einzunehmen, sowie ihre Rolle kritisch zu hinterfragen und kreativ zu verändern („Nutzen Rollenübernahme und Identität“). Hierbei handelt es sich um Lernmöglichkeiten im (kindlichen) Rollenspiel nach Warwitz & Rudolf (2016) (Warwitz & Rudolf 2016, 79).

Zudem schließen die Förderaspekte für die individuelle Person an den bisherigen Forschungsstand an. Alle Themen, die im Forschungsstand zur Bündelung bisheriger Forschungsergebnisse aufgenommen werden, können ebenfalls als Bestandteil der Interviews identifiziert werden. Sie können allerdings durch weitere Fördermöglichkeiten innerhalb des Förderzentrums („Nutzen innerhalb der Maßnahme“) und inhaltlich durch Vorteile und neue Aspekte der Anwendung des Pen-&-Paper-Rollenspiels mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen ergänzt werden. Dazu zählt, dass es innerhalb des Förderzentrums für Teilnehmende eine Abwechslung von der restlichen Maßnahme darstelle. Sie könnten während des Pen-&-Paper-Rollenspiels Kontakt mit „Gleichgesinnten“ aufnehmen und es biete einen geschützten Rahmen und privates Gefühl aufgrund seines anderen

Settings im Vergleich zur restlichen Maßnahme, sowie der Freiwilligkeit der Teilnahme. Die spielerische Herangehensweise des Angebots wird außerdem positiv hervorgehoben, da sie beispielsweise das Lernen erleichtert. Dies wird in der geringeren Hemmschwelle, sich auf ein Spiel einzulassen, im Spaß am Spiel und dem fehlenden Arbeitsbezug begründet. Darüber hinaus liegt weiterer Nutzen innerhalb der Maßnahme vor, welcher für die sozialpädagogische Zusammenarbeit mit Teilnehmenden oder ihre berufliche Eingliederung vorteilhaft sei. Dieser wird in der Beantwortung von F2, welche den Beitrag des Pen-&-Paper-Rollenspiels zur perspektivischen (Wieder-)Eingliederung thematisiert, aufgenommen.

Insbesondere die Ergebnisse zu Förderaspekten innerhalb der Maßnahme, aber auch zur Förderung von Teilnehmenden auf persönlicher Ebene weisen darauf hin, dass Teilnehmende aufgrund ihrer Langzeitarbeitslosigkeit und Situation im Leistungsbezug, sowie der damit verbundenen Maßnahmeteilnahme vom Pen-&-Paper-Rollenspiel profitieren können. Dazu zählt, dass durch ihre Ausführungen der Eindruck entsteht, dass sie die Maßnahmeteilnahme nicht immer positiv wahrnehmen, aber während des Angebots die Möglichkeit erhalten, Abstand von dieser zu gewinnen. Dies wird beispielsweise in ihren Ausführungen zur Abwechslung von „typischen“ Maßnahmeinhalten, die als uninteressant, langweilig oder eintönig beschrieben werden und dem geschützten Rahmen während des Spiels, durch welchen es sich nicht wie eine Maßnahmeteilnahme anfühle, erkenntlich. Fraglich ist, warum sie eine Abwechslung von der restlichen Maßnahme benötigen und die Maßnahmeteilnahme als negativ empfinden könnten und inwiefern das Pen-&-Paper-Rollenspiel ihnen dahingehend die Möglichkeit bietet, dem zu entgehen.

Ein möglicher Grund ist, dass Teilnehmende eigentlich nicht an der Maßnahme teilnehmen möchten bzw. keinen Sinn in der Maßnahmeteilnahme erkennen. In der Praxis zeigt sich immer wieder, dass Einzelne eine Maßnahme, an der sie täglich teilnehmen müssen, als unangenehmen Eingriff in ihr Privatleben ansehen. Ferner lehnen manche Teilnehmende Unterstützung seitens des Jobcenters oder innerhalb des Förderzentrums ab, entweder da sie davon ausgehen diese nicht zu benötigen oder da sie die Unterstützung Dritter nicht annehmen möchten. Besonders berücksichtigt werden sollte aber auch der möglicherweise empfundene Zwang bzw. Druck, den Personen während der Maßnahmeteilnahme erleben können. Nicht jede Person nimmt freiwillig am Förderzentrum oder einer anderen Maßnahme teil. Letztendlich stehen sie aber im Abhängigkeitsverhältnis zum Jobcenter und verpflichten sich für das weitere Beziehen von Leistungen über die Eingliederungsvereinbarung zur Maßnahmeteilnahme. Teilnehmende könnten daher Angst vor Sanktionen durch das Jobcenter haben, die ihnen bei einer Nichtteilnahme oder einem Maßnahmeabbruch drohen würden. Hinweise darauf, dass das Thema Druck und Zwang durch die Maßnahmeteilnahme präsent ist, sind im Nutzen der Abwechslung, des geschützten Rahmens und der Kontaktaufnahme mit „Gleichgesinnten“, sowie immer wieder während der Interviews (z.B. Kategorie „Freiwilligkeit“) erkennbar.

Beim Pen-&-Paper-Rollenspiel hingegen entscheiden sich die Teilnehmenden selbst und freiwillig dafür teilzunehmen. Es handelt sich um eine selbstbestimmte Entscheidung, auch wenn die Maßnahmeteilnahme insgesamt als fremdbestimmt zu bewerten ist. Die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel bietet ihnen demnach Freiraum innerhalb der Zwangssituation der Maßnahmeteilnahme, den sie nutzen können. Hier kann ihnen, wie von den Expert*innen zum geschützten Rahmen beschrieben, nichts passieren. Es gibt keine Erwartungshaltung an ihre Teilnahme, sie müssen keine bestimmte Leistung erzielen oder sich mit ihren Problemlagen bzw. ihrer persönlichen Situation beschäftigen. Es gibt kein klar definiertes Ziel, sondern sie können in erster Linie einfach Spaß haben. Dabei können sie vielleicht sogar unbewusst ihre Kompetenzen erweitern und durch die Teilnahme profitieren.

Insgesamt scheint für die Förderung durch das Spiel, sowohl für die individuelle Person als auch in der Maßnahme, die Freiwilligkeit des Angebots ein wichtiger Faktor zu sein. Offen bleibt, ob der jeweilige Nutzen überhaupt vorläge, wenn es sich um ein verpflichtendes Angebot handeln würde. Vermutlich widerspräche Zwang hinter der Teilnahme am Angebot dem „Wesen des Spiels“, da Spaß am Spielen nicht erzwungen werden kann. Spaß könnte folglich eine Voraussetzung darstellen, um Nutzen aus dem Spiel zu ziehen und zu lernen. Dahingehend wird bereits im theoretischen Hintergrund deutlich, dass Spiele verschiedene Kompetenzen fördern können und Menschen durch Spaß beim Spielen lernen, dafür jedoch „Spiellaune“ benötigt wird (Schaller 2006, 98; Warwitz & Rudolf 2016, 9ff.). Daher scheint es wichtig, dem Spiel gegenüber positiv gestimmt und freiwillig dabei zu sein, um daraus überhaupt Nutzen für sich selbst ziehen zu können. Dies würde sich dahingehend bestätigen, dass die interviewten Teilnehmenden wenige Kritikpunkte am Rollenspiel äußern und viele verschiedene positive Facetten beschreiben. Demnach scheinen sie das Angebot insgesamt als positiv zu empfinden und würden vermutlich andernfalls nicht mitmachen. Interessant wäre es daher ebenfalls Teilnehmende zu interviewen, die sich bewusst gegen die Teilnahme, entweder direkt bei der Unterbreitung des Angebots oder nach Erprobung des Spiels, entschieden haben.

Allerdings wird kritisiert, das Angebot könne als Fluchtmöglichkeit aus der restlichen Maßnahme genutzt werden und Teilnehmende könnten sich nicht ernsthaft daran beteiligen oder das Angebot als Zeitvertreib ansehen. Ein Angebot als Fluchtmöglichkeit zu nutzen ist lediglich realisierbar, wenn es als freiwillige Option und als Alternative zu einem anderen ansonsten verpflichtenden Kontext vorliegt. Beim Pen-&Paper-Rollenspiel handelt es sich um ein Angebot, das als Alternative zur üblichen Maßnahmeteilnahme stattfindet, die verpflichtend ist. Womöglich bewerten manche Teilnehmende das Pen-&Paper-Rollenspiel als das für sie „kleinere Übel“ und nehmen aufgrund dessen daran teil. Wenn dies tatsächlich der Fall wäre, würde dies jedoch im Umkehrschluss bedeuten, dass es für sie einen Grund zum Fliehen und anderweitigen Zeitvertreib gibt. Dies könnte mit den zuvor beschriebenen Gründen, aufgrund derer eine Maßnahmeteilnahme als unangenehm empfunden werden könnte, zusammenhängen. Eine Teilnahme am Pen-&Paper-Rollenspiel ohne tatsächliches Interesse daran würde schlimmstenfalls dazu führen, dass Teilnehmende keinen weiteren persönlichen Nutzen, wie die Erweiterung von Kommunikationskompetenzen oder Teamfähigkeit, daraus mitnehmen. Eine Störung der restlichen Gruppe durch desinteressierte Mitspielende kann durch Sozialcoach und Spielleitung direkt im Spiel unterbunden und in Einzelgesprächen thematisiert werden. In der Praxis zeigte sich in wenigen Fällen, dass Teilnehmenden das Angebot tatsächlich nicht zusagte, sie dies nach ein bis zwei Spielterminen zurückmeldeten und daraufhin nicht mehr teilnahmen. Die Möglichkeit die Teilnahme zu beenden scheint beim Pen-&Paper-Rollenspiel insgesamt relevant, um zum einen durch Spaß am Spiel die Förderung dadurch zu begünstigen (Warwitz & Rudolf 2016, 9ff.) und zum anderen um für die anderen Gruppenmitglieder durch das Desinteresse Einzelner das Spiel und den Spaß der Gruppe nicht zu schmälern. Außerdem beschreiben mehrere Expert*innen, dass sich Teilnehmende immer mehr öffneten. In der Praxis konnte zudem beobachtet werden, dass sie sich zunehmend stärker einbrachten, je länger sie am Pen-&Paper-Rollenspiel teilnahmen. Dies entspricht den Aussagen mehrerer Teilnehmenden dazu, dass sie den Einstieg als schwierig empfanden und es dauerte, bis sie in das Spielen hereinkamen. Daher sollte nach einer gewissen Eingewöhnungszeit angesprochen werden, wenn Teilnehmende zwar das Angebot wahrnehmen, sich aber nicht ernsthaft daran beteiligen. Dadurch kann herausgefunden werden, ob dies an fehlendem Interesse oder Charaktereigenschaften wie Introvertiertheit liegt oder sie lediglich noch etwas Zeit zum

Kennenlernen des Spiels benötigen. Ferner nimmt das Angebot wenig Zeit der gesamten Maßnahme in Anspruch, sodass es die Beratung oder restliche Maßnahmeteilnahme insgesamt nicht negativ beeinflusst oder stört. Ob das Fliehen Einzelner daher eine wirkliche „Gefahr“ darstellt und den Prozess zur perspektivischen (Wieder-)Eingliederung stört, ist zu bezweifeln.

Festzuhalten ist außerdem, dass zwei Teilnehmende davon ausgehen, dass sie ein vergleichbares Angebot außerhalb einer Maßnahme mit fremden Menschen nicht wahrgenommen hätten, jedoch gleichzeitig die positiven Aspekte der Kontaktaufnahme und deren Wichtigkeit für sie persönlich herausstellen. Womöglich handelt es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel gerade im Kontext der Maßnahme um ein Angebot, dass langzeitarbeitslose Personen zur Aktivität und Kontaktaufnahme motiviert und dabei insbesondere aufgrund der äußeren Zwangssituation funktioniert. Aus der Perspektive des immer wieder genannten sozialen Rückzugs langzeitarbeitsloser Personen scheint dies jedenfalls naheliegend, da sie ansonsten bereits von sich aus außerhalb der Maßnahme in anderer Hinsicht aktiv wären, beispielsweise in einem Verein oder Kurs. In diesem Fall bestände die Problematik des sozialen Rückzugs seltener. Dies wäre allerdings im Vergleich zum empfundenen Druck und Zwang hinter der Maßnahmeteilnahme ambivalent, da auf der einen Seite die Maßnahmeteilnahme unter Umständen als negativ und zwangsbehaftet empfunden, auf der anderen Seite aber nur im Rahmen der Maßnahme der Vorteil des freiwilligen und unbefangenen Zusammenkommens mit Personen in einer vergleichbaren Lebenssituation gesehen würde. Fraglich ist daher generell, wie eine Maßnahme gestaltet werden kann, sodass Personen weder Zwang noch Druck während der Teilnahme erleben. Ferner ist ungeklärt, wie für langzeitarbeitslose Personen außerhalb einer Maßnahme Anreize geschaffen werden können in Kontakt zueinander zu treten, eigene private Treffen zu veranstalten, sich zu vernetzen und ob es eine Möglichkeit gibt, das Pen-&-Paper-Rollenspiel auch außerhalb einer Maßnahme als funktionierendes Angebot einzuführen. Allerdings kann festgehalten werden, dass die Zielgruppe über eine Maßnahme sehr gut erreichbar ist und es daher grundsätzlich sinnvoll scheint, in diesem Kontext das Pen-&-Paper-Rollenspiel anzubieten.

Womöglich entscheiden sich außerdem Menschen, die eigentlich besonders von dem Angebot profitieren würden, gegen eine Teilnahme. Dies könnte beispielsweise an Vorbehalten oder Blockaden gegenüber Rollenspielen liegen. Aufgrund derer sollten Teilnehmende zum Ausprobieren des Angebots motiviert werden, wie MAT5 empfiehlt (MAT5, Abs. 16). Daher könnte ebenfalls die Idee von JC1 und MAT5 weiterverfolgt werden, dass Teilnehmende zunächst mehrmals an dem Pen-&-Paper-Rollenspiel teilnehmen müssen und sich dann entscheiden, ob sie das Spielen fortsetzen möchten (JC1, Abs. 30; MAT5, Abs. 16). Dies könnte sowohl positive als auch negative Folgen haben. Positiv könnte sein, dass Teilnehmende, die das Spielen von sich aus abgelehnt hätten, durch die mehrmalige Teilnahme Gefallen an dem Spiel finden und die Teilnahme fortsetzen. Dadurch würden sie von den Fördermöglichkeiten des Pen-&-Paper-Rollenspiels profitieren. Dies würde außerdem den Bekanntheitsgrad von Pen-&-Paper-Rollenspielen steigern, was dazu führen könnte, dass weitere Personen sowohl im Rahmen des Förderzentrums, als auch im privaten Kontext das Spielen beginnen und dadurch gefördert werden. Negativ könnte sich der Zwang hingegen auf die Motivation und Grundstimmung während der Spieltermine auswirken. Durch unmotivierete Mitspielende und regelmäßig wechselnde Gruppenmitglieder könnten sich die Teilnehmenden, die tatsächlich Spaß daran haben und weiterhin teilnehmen möchten, gestört fühlen. Durch eine verpflichtende Teilnahme würden außerdem zusätzliche personelle

Ressourcen gebunden. Außerdem ist der Lernerfolg der Teilnehmenden durch eine verpflichtende Teilnahme zweifelhaft.

Darüber hinaus offenbart sich an mehreren Stellen der Interviews, dass ein Vorteil des Pen-&-Paper-Rollenspiels als Angebot innerhalb des Förderzentrums der fehlende Bezug zum Thema Arbeitsaufnahme und der fehlende lebenspraktische Bezug darstellen. Dies zeigen vordergründig die Erläuterungen zur Abwechslung im Förderzentrum und zur spielerischen Herangehensweise des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Wie im Forschungsstand und Zwischenfazit ersichtlich wird, stellt die Loslösung vom Thema Arbeitsaufnahme einen Unterschied zwischen dem Pen-&-Paper-Rollenspiel und anderen Rollenspielen dar, die bereits mit der Zielgruppe erforscht wurden und immer im Kontext der Eingliederung standen. Mit seinem Fantasie-Setting und der Einnahme einer Fantasie-Rolle unterscheidet sich das Pen-&-Paper-Rollenspiel von diesen Rollenspielen. Allerdings ist das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels auch innerhalb einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung im Rahmen des arbeitsmarktpolitischen Systems speziell. Zwar gibt es in ganzheitlichen Maßnahmen wie dem Förderzentrum weitere Maßnahmeinhalte, die Menschen in ihrer individuellen Situation unterstützen sollen, um eine Integration in eine berufliche Tätigkeit überhaupt erst zu ermöglichen und demnach nicht direkt darauf ausgerichtet sind. Beispiele sind das Sozialcoaching und Unterrichtseinheiten zu gesundheitsbewusstem Handeln oder dem Umgang mit Finanzen. Diese haben aber zumindest direkten lebenspraktischen Bezug und ein klar formuliertes (Lern-)Ziel. Das Pen-&-Paper-Rollenspiel hat im Vergleich dazu weder einen direkten beruflichen oder lebenspraktischen Bezug, noch ein klar formuliertes Ziel. Dies wird ebenfalls in den Aussagen der Expert*innen zu vergleichbaren Angeboten bei anderen Trägern deutlich, in welchen sie entweder kein vergleichbares Angebot nennen oder typische Maßnahmeinhalte aufzählen, die zu den obigen Beschreibungen passen. Genau diese Unterschiede scheinen den Teilnehmenden gutzutun. Sie können im Rahmen des Pen-&-Paper-Rollenspiels Abstand von „typischen“ Maßnahmeinhalten nehmen und auf spielerische Art und Weise zusammenkommen, ohne dass es um das Thema Arbeitsaufnahme oder ihre persönliche Situation geht. Gestärkt wird diese Annahme dadurch, dass zwei Teilnehmende im Zuge ihrer Erläuterungen von der restlichen Maßnahme als „Arbeitszeit“ oder „Arbeitstag“ bzw. „Arbeit“ sprechen, von der das Pen-&-Paper-Rollenspiel eine Abwechslung darstelle.

Daran anschließend scheint relevant, dass Teilnehmende während des Pen-&-Paper-Rollenspiels in eine Fantasie-Rolle schlüpfen können. Dies wird schwerpunktmäßig in den Ausführungen zum geschützten Rahmen und privaten Gefühl, der Rollenübernahme, und den Erläuterungen zur fehlenden Erwartungshaltung im Rahmen des Spiels ersichtlich. Beispielsweise würden Teilnehmende durch die Einnahme einer anderen Identität in eine mächtigere Position erhoben. Dadurch könnten sie sich aus ihrem gesellschaftlichen „Korsett“ lösen und soziale Rollen im Spiel ablegen, oder wie TN5 beschreibt:

„man kann mal etwas in die Fantasiewelt als (...) siegreicher Ritter gehen und nicht jemand, der jetzt in der Nachbarstadt schon WIEDER eine Absage bekommen hat“ (TN5, Abs. 24).

Das von TN5 gewählte Bild des siegreichen Ritters verdeutlicht, was diese Rollenübernahme für Einzelne bedeuten kann. Als siegreicher Ritter muss der Teilnehmende nicht von anderen gerettet werden, sondern ist selbst der Retter von anderen. Er ist frei, sein eigener Herr und übernimmt heldenhafte Aufgaben. Er verfügt über eine Rüstung, durch die er selbst geschützt wird und muss nicht durch andere geschützt werden. Teilnehmende könnten somit durch die

Attribute und Fähigkeiten ihrer eingenommenen Rolle eine neue Form der Selbstwirksamkeit erleben und Erfahrungen sammeln, die ihnen außerhalb des Spiels ebenfalls zugutekommen und sie stärken. Wie bereits Shay (2017) in ihrer Studie verdeutlicht, können Spielende über Pen-&-Paper-Rollenspiele die Bedürfnisse, sich mächtig und lebendig zu fühlen, sowie alles unter Kontrolle zu haben, befriedigen. Womöglich ist dies insbesondere innerhalb der Situation, immer wieder Zurückweisungen im Bewerbungsprozess und von Arbeitgeber*innen insgesamt zu erhalten, vorteilhaft. Außerdem können Spielende laut Fuist (2012) im Pen-&-Paper-Rollenspiel bisher unbekannte soziale Rollen einnehmen und ihre im Spiel gesammelten Erfahrungen in die Realität übertragen. Vermutlich ist die Einnahme einer heldenhaften Identität aufgrund ihrer gesellschaftlichen Rolle als langzeitarbeitslose Person, die innerhalb einer durch Dritte initiierte Maßnahmeteilnahme aktiviert und gefordert werden soll und die potentiell gesellschaftlich stigmatisiert wird, nützlich. Dieser gesellschaftlichen Rolle können Teilnehmende während des Spiels entfliehen. Hier werden sie nicht auf ihre Arbeitslosigkeit reduziert, da diese während des Pen-&-Paper-Rollenspiels irrelevant ist. Darüber hinaus könnte die Rollenübernahme im Spiel aber auch auf verschiedenste Kontakte im Alltag der Teilnehmenden vorbereiten, wie Bewerbungsgespräche mit Arbeitgeber*innen und den Umgang mit Ämtern. Teilnehmende praktizieren im Spiel, eine andere Rolle einzunehmen und sich entsprechend der Situation zu verhalten. Dadurch können sie einüben, bewusst anders als im privaten Kontext aufzutreten und ihr Verhalten anzupassen. Dieses Wissen könnte in ihren Alltag übertragen werden und durch die Reflektion von Rollen, die sie hier einnehmen, Kontaktaufnahmen erleichtern. Die Vorteile der Rollenübernahme für langzeitarbeitslose Personen könnten in weiteren Forschungen genauer untersucht bzw. konkretisiert werden. Zum Beispiel könnte untersucht werden, inwieweit sich eine gezielt zugewiesene Rolle, die anhand der Persönlichkeitsmerkmale der teilnehmenden Person ausgewählt wird, auf ihre Kompetenzentwicklung auswirkt. Beispielsweise könnte eine schüchterne Person gezielt die Rolle eines*einer Krieger*in einnehmen.

Des Weiteren thematisieren verhältnismäßig viele Expert*innen, vordergründig Teilnehmende, die Kontaktaufnahme mit anderen Menschen in einer vergleichbaren Lebenssituation im Rahmen des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels und die durch das gemeinsame Spielen entwickelten Gemeinschafts- und Zugehörigkeitsgefühle bzw. soziale Teilhabe. Auch hier entsteht in den Interviews der Eindruck, dass Teilnehmende von diesen Förderaspekten insbesondere vor dem Hintergrund ihrer gesellschaftlichen Stellung durch den Leistungsbezug bzw. ihre Arbeitslosigkeit, sowie der damit verbundenen potentiellen Einsamkeit und Zurückgezogenheit profitieren können.

In den Ausführungen der Expert*innen zur Kontaktaufnahme mit „Gleichgesinnten“ ist auffällig, dass hier der Aspekt der Einsamkeit und Zurückgezogenheit Einzelner hervorgehoben und in Kontext zum Pen-&-Paper-Rollenspiel gesetzt wird, da es gerade für einsame und zurückgezogene Personen gut sei, ein Angebot zu erhalten, in dem sie in Kontakt zu anderen treten können. Aber auch für schüchterne und verschlossene Personen sei dies vorteilhaft, um ihre Kontaktfähigkeit zu fördern und soziale Teilhabe zu erfahren. In den Aussagen von drei Teilnehmenden zur Zugehörigkeit und sozialen Teilhabe während des Spiels wird deutlich, dass sie sich außerhalb des Rollenspiels einsam fühlen oder häufiger alleine sind. Ihre Einsamkeit bzw. das Alleinsein nutzen sie als Begründung dafür, dass ihnen das Pen-&-Paper-Rollenspiel viel bedeute. Aber auch die gesellschaftliche Stellung leistungsbeziehender Personen wird in Kontext des Rollenspiels gebracht. Innerhalb des Rollenspiels würden sich Teilnehmende im Gegensatz zu anderen Kontexten als Teil der Gruppe und zugehörig fühlen und gleichzeitig mit Menschen, die sich in einer vergleichbaren Lebenslage befinden, in Kontakt treten.

Die potentiellen Problemlagen der Einsamkeit und Zurückgezogenheit, sowie die gesellschaftliche Stellung durch Leistungsbezug nehmen insgesamt einen verhältnismäßig großen Anteil in den Expert*inneninterviews ein und hängen teilweise zusammen. Die Expert*innen bestätigen in ihren Ausführungen die bereits im theoretischen Hintergrund angebrachten möglichen Folgen andauernder Langzeitarbeitslosigkeit. So wird thematisiert, dass sich viele langzeitarbeitslose Personen sozial zurückziehen, wenige soziale Kontakte aufrechterhalten oder vereinsamen würden. Die Expert*innen begründen dies unter anderem in der finanziellen Situation und der damit verbundenen fehlenden Möglichkeit an gesellschaftlichen Aktivitäten (z.B. Kinobesuche) teilzunehmen, sowie dass es dadurch schwerfalle, Kontakt zu nicht-leistungsbeziehenden Personen aufrechtzuerhalten. Es lägen außerdem Vorurteile gegenüber langzeitarbeitslosen Personen, beispielsweise seitens Arbeitgeber*innen, vor, da oftmals von wenigen unmotivierten Personen auf die gesamte Zielgruppe geschlossen werde. All dies könne zu sozialer Stigmatisierung, gesellschaftlichem Rückzug und sozialer Isolation führen.

Im Vergleich zwischen diesen möglichen Problemlagen und der Spielform des Pen-&-Paper-Rollenspiels scheint es naheliegend, dass ansonsten einsame und zurückgezogene Personen, die sich als gesellschaftlich nicht zugehörig wahrnehmen, durch das Spielen profitieren können. Während des Pen-&-Paper-Rollenspiels werden Teilnehmende sowohl innerhalb der Fantasiewelt, als auch in der Realität, Teil einer Gruppe. Durch die Spielform interagieren sie automatisch miteinander, da das Rollenspiel auf Kommunikation basiert. Teilnehmende wählen eine Rolle aus, welche sie innerhalb des Spiels verkörpern und durch die sie in Kontakt zu den Mitspielenden treten. Dadurch wird die Kontaktaufnahme zueinander erleichtert, da sie direkt eine gemeinsame Basis haben, auf der die Kontaktaufnahme aufbaut. Außerdem müssen sie nichts über sich selbst preisgeben, um miteinander zu agieren, sondern können sich zunächst auf das gemeinsame Spielen fokussieren. Durch die Regelmäßigkeit des Spielens und den Aufbau einer gemeinsamen Geschichte, haben sie Zeit, sich näher kennen zu lernen und aufeinander einzulassen. Darüber hinaus können sie ihre individuellen Fähigkeiten und Stärken, die ihre Rolle mitbringt, in die Gruppe einbringen. Dadurch können Teilnehmende erleben, dass ihr Handeln und ihre Fähigkeiten in einer sozialen Gruppe direkte Auswirkungen haben, die die Gruppe davon profitiert und in manchen Situationen vielleicht sogar davon abhängt. Womöglich wirkt sich dies positiv auf ihr Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl aus, da sie sich als zugehörig und als einen wichtigen Teil einer Gruppe, sowohl in der Fantasie-Gruppe als auch in der realen Rollenspielgruppe, wahrnehmen. Denn wie bereits Waskul und Lust (2004) in ihrer Studie herausstellen, werden die realen Rollen der Spielenden im Pen-&-Paper-Rollenspiel mit den Rollen im Spiel vermischt und eine klare Trennung zwischen diesen ist kaum möglich.

Die Ergebnisse zeigen außerdem, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel diverse soziale und persönliche Kompetenzen fördern kann. Dadurch könnte es Teilnehmenden leichter fallen, auch außerhalb des Spielens in Kontakt zu anderen Menschen zu treten und sich zu öffnen. Ferner scheint es für Teilnehmende einen Unterschied auszumachen, ob sie sich während der regulären Maßnahmeteilnahme miteinander befassen, oder während des Spiels. Dieser Eindruck entsteht in ihren Vergleichen zwischen dem Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels und anderen Maßnahmeinhalten (z.B. „geschützter Rahmen, privates Gefühl“). Es fühle sich beispielsweise wie eine private Spielrunde an und es liege eine Gemeinsamkeit durch das Spielen bei den Teilnehmenden vor, auf derer Kontakte aufbauen könnten. Vermutlich hängt dieser Unterschied der Kontaktaufnahme im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten, sowohl mit der gemeinsamen Tätigkeit des Spielens und der damit verbundenen Art des Zusammenkommens, sowie der Spielform des Pen-&-Paper-Rollenspiels zusammen. Wie

bereits beschrieben haben Teilnehmende die Grundlage des Spiels, auf der sie Kontakte knüpfen. Hier lernen sie sich im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten auf anderer Ebene kennen. Dies liegt zum einen daran, dass es im Pen-&-Paper-Rollenspiel, wie bereits in vorherigen Diskussionspunkten beschrieben, nicht um ihre persönliche Situation und ihre potentiellen Problemlagen geht, sondern sie sich auf eine angenehme gemeinsame Tätigkeit fokussieren können. Zum anderen erleben sie, wie sich die anderen Mitspielenden in verschiedensten Situationen verhalten, miteinander umgehen und welche Fantasien sie haben. So lernen sie sich womöglich intensiver und insgesamt mehr von der Persönlichkeit der anderen kennen, als in anderen Maßnahmeinhalten wie in Unterrichten, Bewerbungstrainings oder während PC-Tätigkeiten. Außerdem verbinden sie die gemeinsamen Abenteuer, die sie im Rahmen des Pen-&-Paper-Rollenspiels erlebt haben. Wie der aktuelle Forschungsstand zeigt, handelt es sich zwar um Erlebnisse in der Fantasie, dennoch werden sie als tatsächliche Erfahrungen der Personen erlebt und können in die echte Welt übertragen werden (vgl. Fuist 2012). Ferner ist an Pen-&-Paper-Rollenspielen vorteilhaft, dass zum Spielen keine körperliche Fitness benötigt wird, sodass jede*r mitmachen kann. Die körperliche Verfassung kann immer wieder eine Problematik bei der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen darstellen, wie die Expert*innen in ihren Interviews verdeutlichen und bereits im theoretischen Hintergrund herausgestellt wird. Auch in der Praxis zeigt sich regelmäßig, dass Teilnehmende aufgrund körperlicher Beschwerden ihre Stelle verloren oder in verschiedensten Situationen eingeschränkt sind. Teilweise sind aktive Gruppenangebote wie Fußballspielen bloß für einen kleinen Anteil der Zielgruppe möglich, da viele nicht in der körperlichen Verfassung dafür sind. Diese könnten sich aufgrund solcher Angebote ausgeschlossen fühlen. Beim Pen-&-Paper-Rollenspiel hingegen kann jede Person, die daran Interesse hat, teilnehmen. Ungeklärt ist allerdings, ob andere Teambuildingangebote, die ebenfalls keine körperliche Fitness voraussetzen, einen vergleichbaren Effekt auf die Kontaktaufnahme zwischen Teilnehmenden hätten und sich vergleichbar positiv auf ihr Gemeinschafts- und Zugehörigkeitsgefühl auswirken würden. Dahingehend scheint allerdings der von TN9 erwähnte Aspekt der Entwicklung eines gemeinsamen Hobbies (TN9 Abs. 72) bzw. Interesse, das Spiel weiter zu verfolgen, sowie die Regelmäßigkeit des Angebots im Speziellen vorteilhaft am Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Vergleich zu anderen potentiellen Teambuilding-Angeboten zu sein. Womöglich trägt das gemeinsame Spielen außerdem dazu bei, dass die während des Rollenspiels geknüpften Kontakte auch außerhalb des Rollenspiels bestehen bleiben. Ein Hinweis darauf ist das Praxisbeispiel einer Rollenspielgruppe, die sich im Rahmen des Angebots des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Förderzentrum kennenlernte und damit begann, sich außerhalb der Maßnahme im privaten Kontext zu treffen und miteinander zu spielen. Durch das gemeinsame Spielen haben Teilnehmende ein Thema, an welches sie außerhalb der Maßnahme anknüpfen und über welches sie weiterhin verbunden bleiben können. Durch die Spielform der letztendlich unendlich weiterführbaren Geschichten können sie ihr neues gemeinsames Hobby kontinuierlich weiterverfolgen. Darüber hinaus können Pen-&-Paper-Rollenspiele bereits ohne großen Aufwand und mit geringen finanziellen Mitteln im privaten Kontext gespielt werden. Es gibt beispielsweise online verschiedene Möglichkeiten, Geschichten kostenfrei zu erhalten. Die wenigen Materialien wie Würfel, die zum Spielen benötigt werden, sind gegen geringe Kosten erhältlich. Bei Pen-&-Paper-Rollenspielen handelt es sich demnach um eine Tätigkeit, der langzeitarbeitslose Menschen im Leistungsbezug trotz geringer finanzieller Mittel weiter nachgehen könnten, selbst wenn sie arbeitssuchend blieben. Sollte durch das Spielen während des Förderzentrums das Interesse der Teilnehmenden geweckt werden, dem Spiel weiter nachzugehen, ist dies folglich potentiell außerhalb der

Maßnahme realisierbar. Dahingehend könnte untersucht werden, ob Teilnehmende durch die aktive Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel während der Maßnahme motiviert werden, dies auch nach der Maßnahme fortzusetzen, außerhalb der Maßnahme Kontakte zu pflegen oder neue Kontakte zu knüpfen.

Es kann demnach festgehalten werden, dass Pen-&-Paper-Rollenspiele aufgrund ihrer Spielform einsame, zurückgezogene und sich nicht als zugehörig führende Menschen unterstützen können, was insbesondere für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen relevant sein kann. Diese Ergebnisse entsprechen den Inhalten des aktuellen Forschungsstandes, da mehrere Autor*innen die Anwendung von Pen-&-Paper-Rollenspielen für sozial isolierte Personen (Bowman 2010; Zayas & Lewis 1986) oder Menschen mit sozialen Problemlagen (Kathe 1986) empfehlen, was unter anderem in der Möglichkeit, Menschen auf einer anderen Ebene innerhalb des Spiels durch das Teilen gemeinsamer Fantasien kennenzulernen (Bowman 2010), begründet wird. Allerdings bleibt ungeklärt, inwiefern sich die Teilnehmenden, die sich während der Interviews nicht zu ihrer persönlichen Situation äußern, ebenfalls einsam und gesellschaftlich ausgeschlossen fühlen. Dies könnte eine relevante Thematik für weitere interviewte Teilnehmende darstellen, da sich insgesamt sechs der acht Teilnehmenden zur Kontaktaufnahme oder Zugehörigkeit während des Spiels äußern oder diese hervorheben. Allerdings gehen lediglich drei von ihnen auf ihre persönliche Situation ein, in der sie sich als einsam und zurückgezogen beschreiben. In weitergehenden Forschungen könnte erörtert werden, inwieweit vornehmlich Teilnehmende, die einsam sind, sich sozial stigmatisiert und ausgeschlossen fühlen, vom Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels angesprochen werden und davon profitieren. Ferner könnte analysiert werden, ob davon betroffene Teilnehmende häufiger dazu tendieren, das Angebot während des Förderzentrums fortlaufend wahrzunehmen und inwiefern tatsächlich das Spiel als solches oder die Kontaktaufnahme währenddessen den größten Motivator für eine regelmäßige Teilnahme darstellt.

Wie die vorherigen Diskussionspunkte zeigen, kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel Teilnehmende insgesamt auf viele verschiedene Arten fördern. Ein Teil dieser Förderung hängt vermutlich mit ihrer speziellen Situation als langzeitarbeitslose Person im Arbeitslosengeld II-Bezug bzw. im arbeitsmarktpolitischen System in Deutschland zusammen. Es wird bewusst die Formulierung „kann“ genutzt, da in den Ergebnissen erkennbar ist, dass nicht jede teilnehmende Person pauschalisiert einen bestimmten Nutzen für sich aus dem Angebot zieht bzw. wahrnimmt. Besonders deutlich wird dies in der Verteilungsübersicht der Kategorien und in der Einzelfallanalyse. Manche Teilnehmende fokussieren sich auf bestimmte Förderaspekte des Spiels, die anscheinend für sie persönlich besonders wichtig sind. Darüber hinaus liegen Unterschiede hinsichtlich der Förderaspekte, welche die Teilnehmenden überhaupt am Pen-&-Paper-Rollenspiel wahrnehmen und im Interview benennen, vor. Hier scheint es Aspekte des Nutzens durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel zu geben, die für einen Großteil der Teilnehmenden vorliegen bzw. die sehr eindeutig sind (z.B. Abwechslung, Gemeinschaft und Zugehörigkeit), sowie solche, die bloß einen Teil der Teilnehmenden betreffen bzw. von wenigen Teilnehmenden wahrgenommen werden (z.B. Steigerung von Teamfähigkeit). Einzelne Teilnehmende erkennen zudem umfangreiche Aspekte des Nutzens des Pen-&-Paper-Rollenspiels, wohingegen andere insgesamt wenige Förderaspekte nennen. Offen bleibt, ob diese Teilnehmenden tatsächlich weniger aus dem Spielen für sich herausziehen als andere, ob sie manchen Nutzen nicht bewusst wahrnehmen (z.B. aufgrund fehlender pädagogischer Vorkenntnisse) oder ihn schlichtweg nicht im Interview erwähnen. Es handelt sich bei der Auflistung der Förderaspekte durch das Pen-&-Paper-

Rollenspiel folglich um eine Darstellung des Spektrums, was einzelne Personen aus dem Pen-&-Paper-Rollenspiel mitnehmen könnten.

Des Weiteren zeigen die Ergebnisse, dass die verschiedenen Expert*innengruppen die Förderung der Teilnehmenden unterschiedlich wahrnehmen. Einige Aspekte der Förderung Einzelner werden beispielsweise ausschließlich von Teilnehmenden beschrieben, wie Entspannung und Interessen wecken. Teilweise werden diese Aspekte gar nicht von Expert*innen des Maßnahmeträgers oder Jobcenters genannt, andere ausschließlich von wenigen Expert*innen dieser Gruppen. Die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger nehmen jedoch zusätzlich anderen Nutzen des Spiels, der sich auf die pädagogische Zusammenarbeit (z.B. positive Erlebnisse, Erfolgserlebnisse, neuer Zugang) oder die Eingliederung in Arbeit bezieht (Heranführung an den Arbeitsmarkt), wahr (vgl. F2). Vermutlich beruhen die genannten Unterschiede neben unterschiedlichen Interviewleitfäden auf der jeweiligen Perspektive, mit der die Expert*innen auf das Angebot blicken.

Der Fokus in der Zusammenarbeit des Jobcenters mit den langzeitarbeitslosen Personen liegt in erster Linie auf der perspektivischen (Wieder-)Eingliederung und dem Abbau von Hilfebedürftigkeit. Die berufliche Eingliederung der langzeitarbeitslosen Personen ist das oberste Ziel des Jobcenters und somit die Kernaufgabe der betreuenden Integrationsfachkräfte. Demnach ist es naheliegend, dass sie das Pen-&-Paper-Rollenspiel hinsichtlich seines eingliederungsrelevanten Nutzens analysieren und insgesamt häufiger die Förderung im Maßnahmekontext benennen bzw. wahrnehmen. Außerdem haben sie keine direkten praktischen Berührungspunkte zum Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels.

Die Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers arbeiten auf pädagogischer Basis mit den langzeitarbeitslosen Personen zusammen, teils über einen längeren Zeitraum. Zwar ist hier ebenfalls die (Wieder-)Eingliederung das generelle Ziel, jedoch geht es aufgrund der Ausgestaltung konkret im Förderzentrum zusätzlich um die umfangreiche Unterstützung bei unterschiedlichsten Problemlagen. Es ist wichtig, dass sie für die längerfristige pädagogische Zusammenarbeit eine gute Beziehung zu Teilnehmenden aufbauen und Einzelne erreichen. Damit ist der zusätzliche Fokus der Expert*innen vom Maßnahmeträger auf den neuen Zugang zu den Teilnehmenden durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel neben dem eingliederungsrelevanten Nutzen und der spielerischen Förderung der Teilnehmenden erklärbar.

Dem Spielleiter kann eine Position zugeschrieben werden, die keinen beruflichen Auftrag verfolgt, da er das Pen-&-Paper-Rollenspiel ehrenamtlich aufgrund seines eigenen Interesses am Spiel leitet. Allerdings hat er engen Kontakt zu den Mitspielenden und kann beobachten, wie sie sich im Rahmen des Pen-&-Paper-Rollenspiels entwickeln. Ferner war er zuvor selbst Teilnehmer im Förderzentrum und im Bezug von Arbeitslosengeld II, weshalb anzunehmen ist, dass er einen engen Bezug zu Teilnehmenden des Förderzentrums hat und sich in ihre Situation hineinversetzen kann.

Im Gegensatz zu den Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter berichten die Teilnehmenden von einer Förderung durch das Spiel, die sie persönlich direkt betrifft, sowie von ihrer persönlichen Bedeutung des Spiels. Es ist naheliegend, dass sie Aspekte, die sie persönlich betreffen, besonders hervorheben. Sie befinden sich aufgrund ihres Leistungsbezugs in einem speziellen Machtverhältnis zum Jobcenter, da sie finanziell von ihm abhängen und dazu verpflichtet sind, ihre Hilfebedürftigkeit mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln zu verringern. Der Schwerpunkt innerhalb des Pen-&-Paper-Rollenspiels als Maßnahmeangebot liegt im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten nicht auf der perspektivischen (Wieder-)Eingliederung in Arbeit und ermöglicht ihnen somit Abstand von diesem Thema, mit dem sie sich womöglich bereits seit Jahren auseinandersetzen. Vermutlich

liegt aufgrund dessen ihr Fokus auf der Abwechslung und Kontaktaufnahme zu anderen innerhalb des Angebots, unabhängig von der Eingliederung in Arbeit. Darüber hinaus verfügen sie über umfangreiche Spielerfahrungen innerhalb der Maßnahme und können das Spiel daher, ebenso wie der Spielleiter, genauer einschätzen als die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger. Vermutlich hängen die genannten Unterschiede in der Wahrnehmung der Förderaspekte daher zusätzlich mit ihren Praxis- bzw. Vorerfahrungen im Vergleich zu den anderen Expert*innengruppen zusammen. Diese Annahme wird dadurch bestätigt, dass Unterschiede in der Wahrnehmung der Förderung je nach Vorerfahrungen der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger vorliegen. Interessant wäre daher eine erneute vergleichbare Forschung, in welcher alle Expert*innen durchweg über Spielerfahrungen verfügen. Unter Umständen würden die Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger dann weitere Förderaspekte des Spiels für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen erkennen, die bisher nicht erfasst wurden.

Darüber hinaus liegen Zusammenhänge zwischen dem Nutzen des Spiels und Spielmerkmalen, wie typischen Spielabläufen oder der Rollenübernahme, vor. Diese geben einen Hinweis darauf, dass es sich um in der Methodik des Spiels begründeten Nutzen handelt. Die Expert*innen, in erster Linie Teilnehmende, verdeutlichen in ihren Aussagen speziellen Nutzen und begründen diesen in Merkmalsaspekten des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Zum Beispiel werde die Kommunikation sowohl durch direkte Dialoge zwischen Spielleitung und Mitspielenden, als auch die Interaktionen, das gegenseitige Zuhören und aufeinander Reagieren, trainiert. Die Teilnehmenden hätten außerdem positive Erlebnisse bzw. Erfolgserlebnisse, was in der gegenseitigen Unterstützung während des Spiels, erfolgreichen Handlungen und dem Lösen schwieriger Rätsel begründet wird. Anhand der Beispiele wird ersichtlich, dass die Zusammenhänge zwischen Merkmalen und Nutzen eine Antwort auf die Frage, „wie“ das Pen-&-Paper-Rollenspiel Teilnehmende fördern kann, darstellt. Allerdings zeigen die Ergebnisse auch, dass nicht direkt vom jeweiligen Spielmerkmal auf einen bestimmten Nutzen geschlossen werden kann, was durch die Individualität der Aussagen und Zusammenhänge zwischen Merkmalen und Nutzen deutlich wird. An dieser Stelle stellt sich erneut die Frage, welche weiteren Erkenntnisse der Förderung von Teilnehmenden durch Pen-&-Paper-Rollenspiele bei umfangreicheren Vorkenntnissen der Spielform seitens der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger vorlägen.

Die Ergebnisse zeigen überdies, dass Pen-&-Paper-Rollenspiele durch die Steuerung des Spielablaufs, der Aufgaben im Spiel und des Schwierigkeitsgrads als Methode flexibel eingesetzt werden können. Dadurch können sie an die vorhandenen Rahmenbedingungen und Bedürfnisse der Zielgruppe, für die es angeboten werden soll, angepasst werden, wie auch das Beispiel des Förderzentrums zeigt. Dabei hat die Spielleitung eine wichtige Position mit großer Verantwortung inne. Dies wird vordergründig in den Angaben der Expert*innen zur Spielleitung, diversen Spielmerkmalen und dem Interview mit dem Spielleiter ersichtlich. Beispielsweise kann sie gezielt die Kommunikation im Spiel steuern, bewusst wertschätzend und offen kommunizieren und Mitspielenden alternative Lösungsmöglichkeiten in der Kommunikation aufzeigen. Außerdem kann durch die Auswahl der Geschichte direkter Einfluss auf das Gruppenmiteinander und Lernmöglichkeiten im Spiel genommen werden. Dabei kann die Spielleitung gezielt pädagogisch wertvollen Inhalt einbeziehen, indem sie die Gruppe exemplarisch vor moralische Entscheidungen stellt, die ausdiskutiert werden müssen. Es ist folglich vonnöten, dass sich die Spielleitung intensiv mit dem Spiel und dessen Inhalten auseinandersetzt. Ferner bedarf es umfangreicher sozialer und persönlicher Kompetenzen, das Spiel in einem pädagogischen Kontext zu leiten.

Letztlich ist festzustellen, dass die Erkenntnisse des in der Methodik begründeten Nutzens und einer möglichen Anpassung des Pen-&-Paper-Rollenspiels an die Rahmenbedingungen und Zielgruppe an die Analysen im Rahmen des aktuellen Forschungsstands anschließen. In diesen wird ersichtlich, dass die Autor*innen verschiedenen Nutzen des Spiels ebenfalls in Spielmerkmalen begründen und empfehlen, es für verschiedene Zielgruppen anzubieten (vgl. Kapitel 4.2.2). Jedoch fällt auf, dass die Merkmale im vorliegenden Fall teilweise von der Maßnahme, in der das Pen-&-Paper-Rollenspiel angeboten wird, abhängen. Dies betrifft insbesondere gruppenbezogene Merkmale, da die Gruppe eine andere gewesen wäre, wenn nicht im Rahmen des Förderzentrums gespielt worden wäre. Vermutlich läge im privaten Kontext keine vergleichbare Fluktuation, wie sie von vier Teilnehmenden beschrieben und kritisiert wird, vor und die Gruppe bestände nicht ausschließlich aus sich bisher fremden Personen. Dies scheint die Rollenauswahl mancher Teilnehmenden beeinflusst zu haben, um nicht zu sehr aufzufallen oder in die Gruppe zu passen. Die Rollenübernahme hat wiederum, wie die Ergebnisse zeigen, speziellen Nutzen für Teilnehmende. Daher ist davon auszugehen, dass sich dieser verändern würde, wenn die Rollenauswahl woanders, unabhängig von einer Maßnahme, erfolgen würde. Auch scheint die Gruppenkonstellation vor allem beim Einstieg in das Spiel relevant zu sein und einen Einfluss auf verschiedene Gruppenpositionen zu haben. Diese Positionen scheinen sich bei Entscheidungsfindungsprozessen der Gruppe herauszustellen (z.B. „Anführer*in“, „Vermittler*in“) und sich auf ihr Befinden währenddessen auszuwirken. Fraglich ist daher, ob eine Veränderung der Förderung durch eine andere Basis des Zusammenkommens, beispielweise außerhalb einer Maßnahme, vorläge.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel an unterschiedlichen Punkten ansetzt bzw. verschiedene Fördermöglichkeiten bietet. Als Angebot innerhalb einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung hat es das Potential, die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen in ihren individuellen Bedarfen zu fördern und zu unterstützen. Das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels scheint, insbesondere aufgrund der Langzeitarbeitslosigkeit bzw. aufgrund des arbeitsmarktpolitischen Umgangs und den Bedingungen des Leistungsbezugs, sowie der damit verbundenen Rolle langzeitarbeitsloser Personen in der Gesellschaft, von den Teilnehmenden als positiv empfunden zu werden und sie innerhalb des Förderzentrums zu unterstützen. Die vorliegende Forschung schließt somit an den aktuellen Forschungsstand an und kann neue Aspekte dazu beitragen. Letztendlich kann allerdings nicht prognostiziert werden, was Einzelne tatsächlich daraus mitnehmen und inwiefern sie vom Spielen profitieren, ob sie beispielsweise ihre Kompetenzen steigern oder ihnen die Kontaktaufnahme im Angebot guttut. Ferner kann aufgrund der Forschungsmethodik keine Aussage über die Intensität der Förderung oder eine Entwicklung bzw. Veränderung der Teilnehmenden getroffen werden, da diese durch die Herangehensweise der explorativen Expert*inneninterviews nicht messbar sind. Dies könnte über weitergehende Forschungen, beispielsweise mit quantitativem Untersuchungsdesign oder mit psychologischen Tests, konkretisiert werden. Darüber hinaus bleibt unklar, wie nachhaltig die Förderung der Teilnehmenden durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel ist, auch bezüglich der Unterstützung in ihren Problemlagen und Vermittlungshemmnissen. Wenn es sich um keine längerfristige Förderung handelt und lediglich akut während der Teilnahme beispielsweise Einsamkeitsgefühle verringern kann, könnte erörtert werden, inwieweit die Förderung dennoch für die Dauer der Maßnahmeteilnahme und somit während des Prozesses der Heranführung an den Arbeitsmarkt hilfreich ist, um die nächsten Schritte Richtung Eingliederung in Arbeit zu begünstigen.

8.2 Berufliche Eingliederung

F2: Was kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel zu dem übergeordneten (Maßnahme-)Ziel der beruflichen Eingliederung beitragen?

Trotz der Loslösung vom Thema Arbeitsaufnahme kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel eingliederungsrelevanten Nutzen haben. So könne es laut den Expert*innen die Heranführung an den Arbeitsmarkt innerhalb des Förderzentrums unterstützen, durch die Kommunikation im Spiel auf Vorstellungsgespräche vorbereiten und für den Arbeitsmarkt benötigte Schlüsselkompetenzen fördern, bzw. zur Beschäftigungsfähigkeit der Teilnehmenden beitragen. Folgend werden diese Aspekte einzeln diskutiert.

Das Pen-&-Paper-Rollenspiel könne die Heranführung der Teilnehmenden an den Arbeitsmarkt unterstützen, indem es während der Teilnahme am Förderzentrum stabilisierend und motivierend wirke. Dies erläutern die Expert*innen vor dem Hintergrund, die Heranführung an den Arbeitsmarkt sei als Prozess zu verstehen, der bloß sukzessive und über einen längeren Zeitraum erfolgen könne. Die Relevanz der Stabilisierung dieses Prozesses in ganzheitlichen Maßnahmen wird in den Ergebnissen zum Abbau von multiplen Vermittlungshemmnissen und der damit verbundenen übergeordneten Aufgabe von Maßnahmeträgern deutlich. Die Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter berichten von vielen verschiedenen möglichen Problemlagen und Vermittlungshemmnissen von langzeitarbeitslosen Personen, mit denen sie bereits in der Beratung konfrontiert worden seien und die sich teils bedingen und verstärken würden. Es sei kaum möglich Personen, welche mehrere vermittlungshemmende Merkmale und Problemlagen aufweisen, direkt wieder in Arbeit zu integrieren. Diese Inhalte knüpfen somit an die bereits im theoretischen Hintergrund beschriebene Problematik der Kumulation von Vermittlungshemmnissen an (vgl. Kapitel 2.3). Je nach Problemlagen und Unterstützungsbedarf würden Personen ganzheitlichen Maßnahmen wie dem Förderzentrum zugewiesen. Die Stabilisierung von Teilnehmenden während der Maßnahmeteilnahme wird von den Expert*innen als übergeordnete Aufgabe des Maßnahmeträgers wahrgenommen, um grundlegende Vermittlungshemmnisse von Teilnehmenden zu erkennen, sie dahingehend zu unterstützen und dadurch eine Integration in Arbeit überhaupt erst zu ermöglichen. Aufgrund dessen ist es von besonderer Bedeutung, diesen Prozess innerhalb der Maßnahme aufrechtzuerhalten. Dafür ist insbesondere die Motivation der Teilnehmenden entscheidend, zu der das Pen-&-Paper-Rollenspiel beitragen könne. Die Motivation der Teilnehmenden ist dabei auf zwei Ebenen relevant.

Zunächst ist die Motivation wichtig, die Maßnahme zu beginnen und anschließend die Teilnahme über einen längeren Zeitraum fortzusetzen, um die Unterstützung währenddessen überhaupt erst zu ermöglichen. Vermutlich kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel durch seinen speziellen Angebotscharakter dazu beitragen, da es Teilnehmenden die Möglichkeit bietet Abstand von der restlichen Maßnahme zu gewinnen und mit Menschen in einer vergleichbaren Lebenslage in unbefangenen Rahmen zusammen zu kommen. Für die Expert*innen liege dabei kein Druck vor, etwas leisten zu müssen. Es fühle sich daher nicht wie eine Maßnahmeteilnahme an und wird durch die Expert*innen im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten positiv hervorgehoben. Das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels kann für Teilnehmende demnach innerhalb der Maßnahme einen Raum schaffen, in welchem sie in lockerer Atmosphäre entspannen können, was insbesondere vor dem Hintergrund der Zwangssituation der Maßnahme bedeutsam ist, wie bereits in F1 diskutiert wird. Dies könnte dazu führen, dass sie einen Anreiz haben die Maßnahme fortzusetzen, um weiterhin am Pen-&-Paper-Rollenspiel teilzunehmen. Es könnte allerdings ebenfalls dazu beitragen, dass

Teilnehmende die Maßnahmeteilnahme insgesamt als angenehmer erleben und sich dabei wohl fühlen. Vermutlich stellt Wohlbefinden innerhalb der Maßnahme wiederum einen maßgeblichen Faktor dar, durch den Teilnehmende motiviert bleiben, die Teilnahme fortzusetzen, wodurch der Prozess der Heranführung an den Arbeitsmarkt stabilisiert wird. Dahingehend ist festzuhalten, dass die interviewten Teilnehmenden zum Zeitpunkt der Interviews seit durchschnittlich fünf Monaten am Förderzentrum teilnehmen. Daraus ergeben sich die Fragen, ob dies mit der Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel zusammenhängt und welchen Beitrag das Pen-&-Paper-Rollenspiel dazu geleistet hat. Dies könnte jedoch auch bedeuten, dass diese Teilnehmenden unabhängig vom Spiel motiviert waren, am Förderzentrum teilzunehmen.

Für eine erfolgreiche Unterstützung im Rahmen einer Maßnahme ist zusätzlich entscheidend, dass Teilnehmende dazu bereit und intrinsisch motiviert sind, ihre Problemlagen aktiv anzugehen und ihre Lebenssituation zu verändern bzw. zu verbessern. Ansonsten könnte eine nachhaltige Zusammenarbeit gehemmt und ihre berufliche Integration erschwert sein, wenn langzeitarbeitslose Personen beispielsweise lediglich aufgrund der Angst vor Sanktionen an der Maßnahme teilnehmen oder kein wirkliches Interesse daran haben, ihr Leben zu verändern. Genau hier könne das Pen-&-Paper-Rollenspiel laut den Expert*innen ebenfalls ansetzen, da es Teilnehmende motiviere, sich dem Arbeitsmarkt anzunähern. Positive Erlebnisse im Spiel würden sowohl ihre Motivation fördern, als auch verdeutlichen, dass sie Aspekte ihres Lebens zum Positiven verändern können. Darüber hinaus könne das Pen-&-Paper-Rollenspiel das Selbstbewusstsein, dessen Mangel als entscheidendes Vermittlungshemmnis im Prozess der Heranführung an den Arbeitsmarkt dargestellt wird, steigern, sowie zur Ressourcenfeststellung beitragen. Diese Aspekte scheinen insbesondere im Hinblick auf die im theoretischen Hintergrund erläuterten möglichen (psycho-)sozialen Folgen andauernder Arbeitslosigkeit relevant, um Teilnehmende im Prozess der beruflichen Eingliederung zu unterstützen.

Vermutlich ist die dementsprechende Förderung auf die spezielle Spielform des Pen-&-Paper-Rollenspiels, wie Interaktionen und Spielinhalte, zurückzuführen. Im Pen-&-Paper-Rollenspiel verfolgen Teilnehmende als Gruppe verschiedene abenteuerliche Missionen oder Aufgaben. Dabei geschehen zwar Missgeschicke (z.B. ein „schlechter“ Würfelwurf, sodass eine Aktion misslingt) und es werden Fehlentscheidungen getroffen (z.B. einer falschen Fährte nachzugehen), die jedoch keine langanhaltenden negativen Konsequenzen haben. Letztendlich können sich Teilnehmende immer wieder in der Gruppe austauschen, abstimmen, neue Lösungsmöglichkeiten besprechen oder einfach spontane Ideen ausprobieren, bis sie ihr Ziel erreichen. Sie blicken demnach in jedem Fall auf Erfolgserlebnisse im Spiel zurück, da dies zur grundlegenden Spielmechanik gehört und diese zusätzlich im Fall des Förderzentrums begünstigt wurden. Dadurch können negative Alltagserlebnisse durch positive Erlebnisse ergänzt werden.

Darüber hinaus werden Teilnehmende im Spiel mit realitätsfernen Herausforderungen konfrontiert, sodass eine negative Vorbelastung und ablehnende Haltung unwahrscheinlich sind. Dadurch könnten zum einen weniger Widerstände, eine Herausforderung im Spiel überhaupt anzugehen, vorliegen. Zum anderen kann die Lösung entspannter angegangen werden, was eine vorbereitende Übung auf tatsächliche Herausforderungen im Alltag darstellen könnte. Insbesondere wenn Teilnehmende in der eigenen Wahrnehmung ihre persönliche Situation nicht verändern oder verbessern können oder das Gefühl haben, in ihrer Lebenssituation festzuhängen, könnte es für sie angenehm und positiv sein, innerhalb des Spiels gegenteilige Erfahrungen zu sammeln und Selbstwirksamkeit zu erleben. Eine etwaige fatalistische Einstellung, ihnen gelinge sowieso nichts, könnte dadurch zumindest etwas

aufgeweicht werden. Womöglich trägt dies zu einer optimistischeren Haltung gegenüber neuen Aufgaben und Herausforderungen im Alltag bei. Außerdem könnte es Teilnehmende dazu motivieren auch außerhalb des Spiels Herausforderungen anzugehen, insbesondere wenn sie innerhalb des Spiels erleben, dass sie trotz Rückschlägen schlussendlich ihr Ziel erreichen.

Durch die Entscheidungsprozesse im Spiel lernen Teilnehmende außerdem unterschiedliche Herangehensweisen der Mitspielenden kennen und werden dadurch mit Sichtweisen und Lösungsmöglichkeiten konfrontiert, die sie womöglich vorher nicht bedacht hatten. Zusätzlich spielt die Gruppe verschiedene Lösungsstrategien durch, wobei mögliche Folgen von Aktionen thematisiert, reflektiert und berücksichtigt werden. Diese Übung könnte begünstigen, dass Teilnehmende auch im Alltag mehr Handlungsspielräume für sich erkennen und offener für Ratschläge und Empfehlungen Dritter werden.

Des Weiteren können Teilnehmende während der Erfüllung von Aufgaben und Missionen die speziellen Stärken und Fähigkeiten ihrer Charaktere einbeziehen, die ihnen je nach Situation besondere Vorteile verschaffen oder die Gruppe maßgeblich unterstützen. Dies kann nicht nur dazu beitragen, dass sie im Spiel erleben, Herausforderungen aktiv anzugehen, zu beeinflussen und zu bewältigen, sondern könnte sich zusätzlich positiv auf ihr Selbstbewusstsein auswirken. Für Teilnehmende ist wichtig, dass sie das nötige Selbstbewusstsein haben, aktiv ihr Leben anzugehen, um Problemlagen und Vermittlungshemmnisse abzubauen, beispielsweise wenn sie Kontakt zu Netzwerkpartner*innen aufnehmen (z.B. Schuldnerberatung). Dies ist ebenfalls im Bewerbungsprozess relevant, damit Teilnehmende wieder den Mut fassen diesen zu bestreiten und sich zu bewerben, insbesondere wenn sie bereits auf zahlreiche Ablehnungen zurückblicken.

Ferner erfolgen die Auseinandersetzung mit und Reflektion der persönlichen Stärken und Fähigkeiten ihres Charakters im Spielprozess automatisch. Beispielsweise wird in der Gruppe besprochen, welcher Charakter eine Aufgabe übernimmt oder zur Lösung eines Problems beitragen kann. Durch wertschätzende Kommunikation im Spiel und Feedback der Gruppe könnte die Selbst- und Fremdwahrnehmung von Teilnehmenden gestärkt werden. Auch nehmen sie Entwicklungen und Handlungen der Mitspielenden wahr und können sich daran orientieren, ggf. sogar als Vorbild nehmen. Dies könnte eine Auseinandersetzung mit den eigenen Fähigkeiten und Stärken sowie denen anderer auch in der Realität anregen und zum Ressourcenbewusstsein beitragen. Außerdem könnten Teilnehmende in der Realität positiv wahrgenommene Verhaltensweisen der Mitspielenden oder des Spielleiters nachahmen. Das Bewusstsein eigener Fähigkeiten und Ressourcen ist im gesamten Prozess der (Wieder-)Eingliederung relevant, besonders wenn Teilnehmende ansonsten dazu tendieren, sich selbst defizitorientiert zu betrachten und Herausforderungen problemorientiert anzugehen. Dadurch können Teilnehmende darin gestärkt werden, ihre persönlichen Ziele zu erreichen, aber auch, eigene Grenzen zu erkennen und leichter einzuschätzen, in welcher Situation die Unterstützung durch Dritte notwendig ist.

Des Weiteren sei es die Aufgabe des Maßnahmeträgers in ganzheitlichen Maßnahmen die grundlegenden Vermittlungshemmnisse von Teilnehmenden zu erkennen, um sie anschließend dahingehend zu unterstützen. Anscheinend kann das Pen-&Paper-Rollenspiel auch dazu beitragen. Dieser Eindruck entsteht, da immer wieder die Öffnung der Teilnehmenden durch das Pen-&Paper-Rollenspiel innerhalb des Förderzentrums, insbesondere durch Expert*innen vom Maßnahmeträger, thematisiert wird. Beispielsweise würden sich Personen durch die spielerische Herangehensweise, den geschützten Rahmen und die Kontaktaufnahme mit „Gleichgesinnten“ im Spiel öffnen. Auch hätten mehrere

Expert*innen beobachtet, dass sich Teilnehmende des Pen-&-Paper-Rollenspiels zunehmend während der Maßnahmeteilnahme geöffnet hätten. Im durch die Expert*innen wahrgenommenen Nutzen des spielerischen Lernens und Förderns im Spiel wird außerdem deutlich, dass es einer geringeren Hemmschwelle bedarf, sich auf ein freiwilliges Spiel einzulassen, als an verpflichtenden Unterrichten oder Beratungssituationen teilzunehmen. Aus der Perspektive der Teilnehmenden könnte dies bedeuten, dass sie sich wie zuvor beschrieben, innerhalb des Angebots wohl und sicher fühlen. Dies könnte dazu beitragen, dass sie sich zunächst im Rahmen des Angebots öffnen, was sich dann wiederum auf die gesamte Maßnahmeteilnahme positiv auswirken könnte. Womöglich hat dies zur Folge, dass Teilnehmende dazu bereit sind, innerhalb der Maßnahme mehr von sich preiszugeben. Für den Beratungskontext sind die Bereitschaft der Teilnehmenden sich zu öffnen und Vertrautheit sehr wichtig. Wenn Personen sich wohl fühlen, sich öffnen und zugänglicher werden, können sie intensiver unterstützt werden. Dies ist für eine längerfristige pädagogische Zusammenarbeit zielführend, um an konkreten Problemlagen anzusetzen und Personen in ihrer individuellen Situation zu unterstützen.

Darüber hinaus hat ein teilnehmender Sozialcoach den Vorteil, dass er*sie Teilnehmende während des Spiels in einem unbefangenen Rahmen kennenlernt. Wie der Spielleiter und MAT2 aus ihrer eigenen Erfahrung berichten, bringen Teilnehmende Anteile ihrer eigenen Persönlichkeit in ihre Rollengestaltung ein, die sich insbesondere in sozialen Interaktionen wie Diskussionen während des Spiels zeigen. Außerdem wird in Pausen in entspannter Runde miteinander gesprochen. Dadurch können Teilnehmende in anderem Rahmen als in der restlichen Maßnahme kennengelernt und eingeschätzt werden. Im Rahmen des Spiels wird demnach ein Beziehungsaufbau zwischen Teilnehmenden und Sozialcoach „auf Augenhöhe“ (MAT5, Abs. 18) ermöglicht, der in Beratungsgesprächen trotz möglichst angenehmer Gestaltung aufgrund der Thematisierung womöglich unangenehmer Inhalte nicht erreichbar wäre. Dieser könnte sich positiv auf die weitere Beratung auswirken. Außerdem könnte es hilfreich sein, sowohl Ressourcen als auch Problemlagen der Teilnehmenden festzustellen, auf die in Beratungsgesprächen Bezug genommen werden kann, sowie Teilnehmende zu stärken und dabei zu unterstützen, sich ihrer eigenen Ressourcen bewusst zu werden. Beispielsweise berichtet der Spielleiter davon, dass sich während des Pen-&-Paper-Rollenspiels herausgestellt hat, dass eine Teilnehmerin aufgrund einer Sehschwäche nicht gut lesen konnte oder dass ein anderer Teilnehmer nicht krankenversichert war (SL, Abs. 34). Solche Informationen sind für den Beratungsprozess relevant und müssen außerhalb des Pen-&-Paper-Rollenspiels aktiv von Teilnehmenden in der Beratung angesprochen werden. Womöglich stellt dies eine Hemmschwelle dar, die innerhalb des Spiels aufgrund des vertrauten Miteinanders geringer ausfallen könnte. Informationen und Eindrücke, die ein Sozialcoach während des Spiels zu Teilnehmenden sammelt, kann er*sie gezielt in Fallkonferenzen, in welchen der aktuelle Stand von Teilnehmenden besprochen wird, einbeziehen. So profitieren auch die Sozialcoaches, die nicht daran teilnehmen, von dem intensiven Kennenlernen während des Spiels. Allerdings merkt MAT2 an, dass während des Spiels nicht zu intensiv analysiert und anschließend ausgewertet werden dürfe. Das Angebot lebe von seiner Offenheit und dass im Anschluss kein Bezug darauf genommen wird (MAT2, Abs. 42). Womöglich würden anschließende Analysen, in denen Teilnehmende auf bestimmte Verhaltensweisen und Reaktionen während des Spiels in Beratungsgesprächen hingewiesen werden, dazu führen, dass sie eingeschüchtert werden oder während des Spiels nicht mehr dazu bereit sind, sich zu öffnen. Das bedeutet, dass hier sehr sensibel mit Informationen aus dem Spiel umgegangen werden muss, um Teilnehmende nicht zu verschrecken. Außerdem warnt MAT5 davor, zu viel in die Rolle von Teilnehmenden hinein zu interpretieren, da sie

bewusst eine konträre Rolle einnehmen könnten (MAT5, Abs. 34). Auch in der Rollenauswahl der interviewten Teilnehmenden wird deutlich, dass sie subjektiv erfolgt und von der Rolle der Person daher nicht direkt auf ihren tatsächlichen Charakter geschlossen werden kann. Demnach ist es ratsam Eindrücke aus dem Spiel, die anhand des Rollenverhaltens von Teilnehmenden gewonnen werden, zu hinterfragen.

Allerdings könne das Pen-&-Paper-Rollenspiel laut den Expert*innen nicht nur stabilisierend und motivierend im Prozess der Heranführung an den Arbeitsmarkt und des Abbaus von Vermittlungshemmnissen wirken, sondern darüber hinaus eine berufliche Eingliederung durch die Förderung von beruflich relevanten Schlüsselkompetenzen und somit die Förderung der Beschäftigungsfähigkeit von Teilnehmenden unterstützen. Die Expert*innen setzen einige der bereits innerhalb von F1 erläuterten Fördermöglichkeiten des Pen-&-Paper-Rollenspiels in Bezug zur Arbeitsintegration und heben ihre Wichtigkeit für die Aufnahme einer Arbeitsstelle hervor. Dabei handelt es sich um soziale und persönliche Kompetenzen, die Arbeitgeber*innen bzw. Firmen fordern würden. Neben den durch die Expert*innen benannten, sind auch weitere soziale und persönliche Kompetenzen letztendlich in sämtlichen beruflichen Kontexten relevant, sowohl bereits im Bewerbungsprozess, als auch in der Ausübung einer Tätigkeit. Im Bewerbungsprozess sind beispielsweise Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein bedeutsam, um überhaupt den Mut zu fassen, sich zu bewerben und nicht aufzugeben oder sich selbst herabzusetzen, falls dieser Prozess über einen längeren Zeitraum andauert. Selbstsicheres Auftreten und Kommunikationsgeschick sind bereits beim Formulieren von Bewerbungen, der Kontaktaufnahme zu Arbeitgeber*innen und um andere von sich in Vorstellungsgesprächen zu überzeugen bedeutsam. In der Ausübung einer Tätigkeit sind beispielsweise Teamfähigkeit und der Umgang mit anderen wichtig, um sich im Team einzufinden, zurechtzukommen und zusammenzuarbeiten. Dabei ist überdies das eigene Rollenverständnis relevant, um verschiedene Positionen in der Firma zu reflektieren, die eigene Rolle in der Firma nachzuvollziehen, sowie zwischen privater und beruflicher Rolle zu unterscheiden. Aber auch sich in andere hineinzusetzen und miteinander offen zu kommunizieren, sind bedeutsame Schlüsselkompetenzen, um effizient zusammenzuarbeiten, Konflikte und Herausforderungen professionell anzugehen und Missverständnisse zu vermeiden. Dazu zählt ebenfalls aktives Zuhören um Aufträge zu verstehen, im Zweifel nachzufragen oder die Zusammenarbeit mit Kolleg*innen zu verbessern.

Die Förderung von persönlichen und sozialen Schlüsselkompetenzen kann demnach dazu beitragen, die Wahrscheinlichkeit einer Einstellung zu erhöhen, die Ausübung einer Tätigkeit zu erleichtern und sie zu erhalten. Wie bereits in F1 deutlich wird, hängen diese Fördermöglichkeiten des Pen-&-Paper-Rollenspiels mit seiner speziellen Spielform zusammen. Durch diese kann es eine Vorbereitung bzw. Übung für den Bewerbungsprozess, sowie die Ausübung einer Tätigkeit darstellen und dadurch einen wichtigen Beitrag zur beruflichen Integration leisten. Allerdings setzt es dabei auf einer viel tieferen Ebene an, als beispielsweise das direkte Bewerbungstraining. Womöglich ist dies insbesondere für langzeitarbeitslose Personen hilfreich, die wenige soziale Kontakte pflegen, sowie Unsicherheiten im Kontakt zu anderen oder ein geringes Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl aufgrund ihrer Arbeitslosigkeit haben. Auch könnte es daher langzeitarbeitslose Personen ansprechen, die „maßnahmeerprobt“ sind und bereits mehrmals an ähnlichen Projekten teilnahmen. Jedoch bleibt ungeklärt, wie intensiv diese Schlüsselkompetenzen tatsächlich durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert werden und ob diese Förderung im Endeffekt direkte Vorteile für die berufliche Eingliederung hat. Dahingehend kann zwar festgehalten werden, dass fünf der acht interviewten Teilnehmenden mit Maßnahmeende in Ausbildung oder eine geförderte Beschäftigung gingen. Allerdings

bleibt offen, welchen Beitrag das Pen-&-Paper-Rollenspiel dazu tatsächlich leisten konnte und ob insgesamt eine höhere Vermittlungsquote bei mitspielenden Teilnehmenden vorliegt, wie MAT6 vermutet (MAT6, Abs. 34).

Letztlich könne das Pen-&-Paper-Rollenspiel auf Vorstellungsgespräche vorbereiten, was ebenfalls in Spielmerkmalen begründet und bereits in den vorherigen Diskussionspunkten thematisiert wird. Dazu zählt, dass Teilnehmende es durch das gemeinsame Spielen bereits gewohnt seien, in Kontakt zu anderen zu treten. Dieser Aspekt wird auf Menschen bezogen, die ansonsten wenige Kontakte haben. Dies kann insbesondere bei der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen eine Problematik darstellen, wie die Ergebnisse verdeutlichen und bereits innerhalb des theoretischen Hintergrunds ersichtlich wird. In Vorstellungsgesprächen wird von Bewerber*innen verlangt, sich offen zu zeigen und von sich zu berichten, sowie spontan auf unerwartete Fragen zu reagieren. Wenn im Alltag wenig mit anderen Menschen kommuniziert wird, stellt dies womöglich eine besondere Hürde dar, welche durch regelmäßige Kontakte und Interaktionen mit anderen, in diesem Fall während des Spiels, verringert werden könnte. Zwar treten Teilnehmende während der Maßnahme unausweichlich in Kontakt zu anderen Menschen, sowohl zu anderen Teilnehmenden, als zu Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers. Womöglich trägt jedoch der unbefangene Rahmen des Pen-&-Paper-Rollenspiels in besonderem Maße zu einer lockeren und intensiven Kontaktaufnahme bei. Zudem werden sie hier, wie MAT2 verdeutlicht, immer wieder mit bisher unbekanntem Situationen konfrontiert, auf die sie reagieren müssen, sowie zu Stellungnahmen oder der Erläuterung der eigenen Sichtweise aufgefordert. Dies könnte wiederum den Stress in Vorstellungsgesprächen reduzieren, da dies zumindest aus einem anderen Kontext bereits bekannt ist.

Neben der gewohnten Kontaktaufnahme durch das Spiel fördere es die Selbstpräsentation durch die regelmäßige Vorstellung des eigenen Charakters, wodurch diese in Bewerbungsgesprächen leichter falle. Grundsätzlich ist es ein üblicher Bestandteil des Pen-&-Paper-Rollenspiels den eigenen Charakter vorzustellen und zu beschreiben, damit Mitspielende einen Eindruck von ihrem Gegenüber erhalten. Die wiederholte Selbstvorstellung stellt allerdings eine Besonderheit des Pen-&-Paper-Rollenspiels als Angebot innerhalb des Förderzentrums dar, da hier im Vergleich zu privaten Spielrunden eine deutlich höhere Fluktuation von Mitspielenden vorliegt. Jedes Mal, wenn jemand Neues in die Gruppe kommt, werden erneut alle Charaktere vorgestellt, wodurch dies eingeübt wird und immer leichter gelingt. Das bedeutet, dass der Lerneffekt der Selbstpräsentation durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel in einem Kontext wie dem des Förderzentrums, in welchem Mitspielende stetig wechseln, erhöht sein könnte. Die Selbstpräsentation stellt nicht nur im Vorstellungsgespräch, sondern im gesamten Bewerbungsprozess einen wichtigen Bestandteil dar. Auch unabhängig vom Pen-&-Paper-Rollenspiel ist es daher wichtig diese zu üben, um einen guten Eindruck bei Arbeitgeber*innen zu hinterlassen. Fraglich ist, ob Teilnehmenden, die ihren Charakter regelmäßig im Spiel vorstellen, die Selbstpräsentation der eigenen Person außerhalb des Spiels tatsächlich leichter fällt, als anderen Maßnahmeteilnehmenden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums das Erreichen des übergeordneten Maßnahmeziels der beruflichen Eingliederung auf mehreren Ebenen unterstützen kann. Es kann sowohl die Fortsetzung der Maßnahmeteilnahme und somit den Prozess der Heranführung an den Arbeitsmarkt stabilisieren, als auch Teilnehmende motivieren, während der Maßnahmeteilnahme aktiv ihre Problemlagen und Vermittlungshemmnisse anzugehen. Darüber hinaus kann es durch die Öffnung von Teilnehmenden ermöglichen, einen neuen

Zugang zu ihnen zu gewinnen und Vermittlungshemmnisse festzustellen. Außerdem kann es Teilnehmende auf Vorstellungsgespräche vorbereiten. Letztlich kann es dazu beitragen, soziale und persönliche Schlüsselkompetenzen zu fördern und somit die Beschäftigungsfähigkeit der Teilnehmenden zu erhöhen, die sowohl den Bewerbungsprozess unterstützen, als auch den (Wieder-)Einstieg in eine Tätigkeit erleichtern kann. Folglich handelt es sich im Vergleich zu anderen Angeboten wie dem klassischen Bewerbungstraining, in welchem typische Fragen aus Vorstellungsgesprächen thematisiert werden, um eine indirekte Unterstützung der perspektivischen Eingliederung. Vor dem Hintergrund der Konzeption des Förderzentrums, dessen Gegenstand die Heranführung an den Arbeitsmarkt und die Verringerung von Vermittlungshemmnissen ist, scheint konkret dieser indirekte eingliederungsrelevante Nutzen hilfreich zu sein. Allerdings kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel bezüglich des übergeordneten Ziels der beruflichen Integration nicht als alleiniges Instrument zur Unterstützung in diesem Prozess verstanden werden, sondern hat vermutlich gerade in Kombination mit „üblichen“ Maßnahmeninhalten diesen positiven Nutzen. Gerade in Anbetracht dessen, dass es weitere, direkt auf die Eingliederung bezogene Maßnahmeninhalte im Förderzentrum gibt und das Spiel somit lediglich einen Baustein von vielen ausmacht, scheint dessen Angebot eine positive Ergänzung zu anderen Maßnahmeninhalten darzustellen. Offen bleibt, in welchem Ausmaß das Pen-&-Paper-Rollenspiel sowohl zu der fortlaufenden Maßnahmeteilnahme, als auch dem Eingliederungserfolg der Teilnehmenden beitragen kann. Dahingehend besteht der Bedarf weitergehender Forschungen, in denen beispielsweise untersucht wird, ob mitspielende Teilnehmende seltener die Maßnahme abbrechen und ob sie häufiger eine Tätigkeit aufnehmen. Außerdem ist fraglich, ob für die Förderung persönlicher und sozialer Schlüsselkompetenzen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels tatsächlich notwendig ist, oder diese anderweitig, z.B. während der regulären Maßnahmeteilnahme, in gleicher Weise gefördert werden können. Dahingehend könnten vergleichende Forschungen eingesetzt werden, um den tatsächlichen Effekt von Pen-&-Paper-Rollenspielen hinsichtlich der Förderung von Schlüsselkompetenzen zu erfassen. Letztlich könnte untersucht werden, ob mitspielende Teilnehmende häufiger zu Bewerbungsgesprächen eingeladen werden und ob sie einen besseren Eindruck bei Arbeitgeber*innen hinterlassen, da sie die Selbstpräsentation bereits eingeübt haben.

8.3 Fördern und Fordern

F3: Handelt es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel um ein angemessenes Maßnahmeangebot vor dem Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“?

In den Interviews wird deutlich, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel Teilnehmende des Förderzentrums auf unterschiedlichen Ebenen fördern kann, so auch bezüglich in der Person liegender Problemlagen. Dies wird bereits innerhalb von F1 diskutiert. Zusätzlich kann das Angebot, wie F2 verdeutlicht, zu dem übergeordneten (Maßnahme-)Ziel der beruflichen Eingliederung beitragen, wobei es sich hierbei um einen indirekten Beitrag handelt. Die Fördermöglichkeiten des Pen-&-Paper-Rollenspiels werden teils durch die Expert*innen in Bezug zu möglichen Problemlagen und Vermittlungshemmnissen der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen gesetzt, aufgrund welcher sie es als Angebot sinnvoll bzw. geeignet für die Zielgruppe ansehen (vgl. F1). Allerdings handelt es sich um ein Angebot innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems, in welchem gemäß dem Grundsatz des „Fördern und Fordern“ für eine Leistung des Staates eine Gegenleistung von Einzelnen erwartet wird. Auf einer symbolischen Skala, bei der an einem Ende das „Fordern“ und am anderen Ende das „Fördern“ verortet ist, scheint das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels eindeutig auf der Seite des „Fördern“ positioniert zu sein. Daher stellt sich die Frage, inwiefern das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels als ein angemessenes Maßnahmeangebot durch die Expert*innen, aufgrund ihres beruflichen Auftrags insbesondere von Maßnahmeträger und Jobcenter, wahrgenommen wird. Folgend werden dahingehend verschiedene relevante Aspekte diskutiert, die innerhalb der Ergebnisse deutlich werden.

Zunächst kann festgehalten werden, dass eine grundsätzliche Offenheit der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger gegenüber dem Pen-&-Paper-Rollenspiel als zusätzliche Methode zur sozialen Aktivierung von langzeitarbeitslosen Personen vorliegt. Außerdem schreiben sie der Unterstützung bezüglich in der Person liegender Problemlagen eine gewisse Relevanz in der Förderung langzeitarbeitsloser Personen zu. Sie benennen verschiedene potentielle in der Person liegende Problemlagen der Zielgruppe, wie Einsamkeit und Zurückgezogenheit, mit denen sie in Beratungssituationen konfrontiert seien. Die Förderung hinsichtlich vergleichbarer Problemlagen sehen sie als Teil des Aktivierungsauftrags in arbeitsmarktpolitischen Instrumenten an. Teils sei diese Förderung bereits Bestandteil innerhalb von Maßnahmen. Dennoch sieht ein Großteil der Expert*innen den konkreten Bedarf zusätzliche und darauf ausgerichtete Methoden wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel anzubieten. Allerdings scheinen sie sich in ihren Ausführungen auf ganzheitliche Maßnahmen zu beziehen, teils sogar konkret auf das Förderzentrum. Dieser Eindruck entsteht anhand ihrer genannten Beispiele zur bisherigen sozialen Aktivierung innerhalb von Maßnahmen. Sie benennen die grundsätzlich „weiche“ Herangehensweise, Gruppenkontexte, die Praxisteilnahme in den Berufsfeldern und den Kontakt zwischen Teilnehmenden und Sozialcoaches sowie der Anleitung. Auch wird auf die veränderte Sichtweise auf den Bedarf der Förderung der Zielgruppe seitens des Jobcenters eingegangen. Dies entspricht demnach der Entwicklung ganzheitlicher Maßnahmeansätze, die bei der Umstellung des arbeitsmarktpolitischen Systems in dieser Form noch nicht vorhanden waren (vgl. Freier 2016). Der durch die Expert*innen wahrgenommene Bedarf der Förderung bezüglich in der Person liegender Problemlagen könnte sich demnach lediglich auf vergleichbare Maßnahmeformen wie das Förderzentrum beziehen. Vermutlich hängt dies mit dessen Zielsetzung der Heranführung an den Arbeitsmarkt und des Abbaus von Vermittlungshemmnissen zur Förderung von

Beschäftigungsfähigkeit zusammen. Zwar sind sämtliche arbeitsmarktpolitische Instrumente wie auch ganzheitliche Maßnahmen an dem übergeordneten Ziel, Menschen in den Arbeitsmarkt zu integrieren, dadurch ihre Hilfebedürftigkeit abzubauen und letztlich die Dauer des Leistungsbezugs möglichst kurz zu halten, orientiert. Die Verfolgung dieses Ziels ist im arbeitsmarktpolitischen Grundsatz des „Fördern und Fordern“ gemäß SGB II gesetzlich verankert. Allerdings wird dieser Auftrag teilweise innerhalb von Instrumenten wie den ganzheitlichen Maßnahmen und Arbeitsgelegenheiten aufgeweicht und weniger starr verfolgt, auch wenn dieses übergeordnete Ziel nach wie vor aufgrund seiner gesetzlichen Verankerung bestehen bleibt. Es entsteht der Eindruck, dass die Expert*innen das Pen-&-Paper-Rollenspiel tendenziell in Maßnahmen, die vermehrt das „Fördern“ der langzeitarbeitslosen Personen in den Fokus nehmen und die berufliche Eingliederung weniger stark forcieren, als zielführend ansehen, wie auch der Vorschlag des Angebots in Arbeitsgelegenheiten zeigt (JC2, Abs. 28). Die Zielsetzung innerhalb arbeitsmarktpolitischer Instrumente kann jedoch im Vergleich zu ganzheitlichen Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung oder Arbeitsgelegenheiten auch eindeutiger am „Fordern“ orientiert sein. Beispielsweise kann gemäß § 45 SGB III ebenfalls ausschließlicher Auftrag einer Maßnahme sein, dass Personen in eine versicherungspflichtige Beschäftigung vermittelt oder an eine Selbstständigkeit herangeführt werden, ohne die gleichzeitige Verringerung von Vermittlungshemmnissen und pädagogischer Begleitung. Daher ist fraglich, ob sich die Expert*innen gegenüber dem Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in anderen Maßnahmeformen, die inhaltlich eher am Fordern orientiert sind, ebenfalls offen zeigen und es dort als angemessenen Maßnahmebestandteil wahrnehmen würden. Durch ihre Erläuterungen zur Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmekontexte lässt sich vermuten, dass es hier auf Kritik stieße (vgl. F4).

Darüber hinaus ist in den Angaben der Expert*innen zur Förderung hinsichtlich in der Person liegender Problemlagen durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel auffällig, dass sie zielgruppen- bzw. bedarfsorientiert für das Angebot argumentieren. Beispielsweise wird erläutert, das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels sei für Personen relevant, bei denen aufgrund ihrer psychischen Erkrankung die Integration in den Arbeitsmarkt nicht vordergründig sei. Außerdem hätten vergleichbare Angebote aufgrund der Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit an Bedeutung gewonnen, um Einzelne zu unterstützen, die durch das bisherige Angebot nicht integriert werden konnten. Damit handelt es sich um eine eher pädagogische Perspektive auf das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels für langzeitarbeitslose Personen, die in ihrer individuellen Situation unterstützt und gefördert werden sollen. Besonders fällt dies in den Angaben der Expert*innen vom Maßnahmeträger auf, die aufgrund ihrer beruflichen Position auf pädagogischer Ebene mit den Teilnehmenden zusammenarbeiten. Der Bedarf der Zielgruppe bzw. Einzelner scheint für die Expert*innen der ausschlaggebende Faktor zu sein, aufgrund dessen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels als angemessen bzw. sogar notwendig wahrgenommen wird. Allerdings bestehen systembedingt Ansprüche an langzeitarbeitslose Personen, die im Sinne des Förderns und Forderns alles ihnen Mögliche leisten müssen, um ihre Arbeitslosigkeit schnellstmöglich zu überwinden. Es ist ferner der vordergründige berufliche Auftrag der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, Teilnehmende bei der Arbeitsaufnahme zu unterstützen. In weiteren Interviewpassagen wird die Diskrepanz zwischen der Förderung Einzelner in ihrer individuellen Situation und dem systembedingten Anspruch, sie zeitnah zu vermitteln und darauf ausgerichtete Aktivitäten einzufordern, deutlich. Besonders ersichtlich wird dies in den Ausführungen von JC4. Sie erläutert, der Effekt spreche gegen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels für langzeitarbeitslose Personen innerhalb des Förderzentrums, da es aus

vermittelnder Sicht nicht zu einer nachhaltigen Eingliederung beitrage. Jedoch unterscheidet sie in weiteren Erläuterungen zwischen ihrer Meinung als einzelne Person, aus deren Sicht es „*Gold wert*“ sei, wenn Personen ihren Zielen näherkämen und der benannten vermittlungsorientierten Perspektive des Jobcenters (JC4, Abs. 20). Die Diskrepanz wird allerdings ebenfalls in Interviews mit anderen Expert*innen des Jobcenters wie in Ausführungen zu ihrer Herangehensweise innerhalb von Beratungssituationen ersichtlich, in denen beispielsweise versucht werde die Personen nur „*sanft*“ zu fordern (JC2, Abs.2). Aber auch auf Seiten der Maßnahmeträger scheint dies relevant. So erläutert MAT6 es sei wichtig die Schnittmenge zwischen systembedingten Vorgaben und dem, was dem Menschen nützt, möglichst groß zu halten (MAT6, Abs. 18). Die übergeordnete Thematik bezüglich der Wahrnehmung der Angemessenheit des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Sinne des Förderns und Forderns könnte demnach sein, inwiefern die Expert*innen des Maßnahmeträgers und Jobcenters sich in ihrer beruflichen Praxis stärker am Fordern, bzw. der Vermittlung und zeitnahen beruflichen Integration langzeitarbeitsloser Personen oder am Fördern, bzw. an der Unterstützung des einzelnen Menschen in seiner speziellen Lebenslage, in dessen Bewertung orientieren. Dabei könnte ebenfalls relevant sein, welches Verständnis die Expert*innen vom Grundsatz des Förderns und Forderns haben, wie präsent dieser in ihrem beruflichen Alltag für sie ist, sowie ab wann ein Angebot wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel in ihrer Wahrnehmung zu stark am Fördern orientiert ist. Die Diskrepanz zwischen der Förderung Einzelner und systembedingter Ansprüche verdeutlicht insgesamt die Problematik, dass das arbeitsmarktpolitische System in seiner Grundausrichtung Maßstäbe vorgibt, die an einer zeitnahen Vermittlung orientiert sind und dies in Angeboten wie dem Pen-&-Paper-Rollenspiel, die näher am Menschen orientiert sind, zu inhaltlichen Widersprüchen führen kann. Daher bleibt ungeklärt, ob die interviewten Expert*innen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels und die damit verbundene Unterstützung hinsichtlich in der Person liegender Problemlagen als angemessen im Sinne des Grundsatzes des Förderns und Forderns wahrnehmen würden, wenn sie das Angebot aus Perspektive des arbeitsmarktpolitischen Systems und nicht aufgrund der Bedarfe Einzelner bewerten, sowie zwischen ihrer persönlichen und beruflichen Einstellung unterscheiden würden.

Diese Unterscheidung zwischen persönlicher und systembedingter Perspektive auf das Angebot scheint ebenfalls in der Wahrnehmung des Jobcenters als Auftraggeber von Bedeutung zu sein. In den Ergebnissen wird eine Diskrepanz zwischen der Bewertung des Pen-&-Paper-Rollenspiels aus Auftraggebersicht durch die Expert*innen des Jobcenters im Vergleich zur vermuteten Sichtweise des Jobcenters auf das Angebot, die ihm von Teilnehmenden und Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers zugeschrieben wird, deutlich. Es wird angenommen, das Pen-&-Paper-Rollenspiel werde als Angebot durch das Jobcenter kritisiert bzw. negativ bewertet, was mit der Finanzierung des Angebots, dem Mittelabfluss, der Förderung „weicher Faktoren“ und der Fokussierung des „*Geldgebers*“ (TN1, Abs. 74) auf die zeitnahe Integration begründet wird. Dem Jobcenter wird demnach ein Standpunkt zugeschrieben, der hauptsächlich auf die zeitnahe Integration in Arbeit und primär das „Fordern“ ausgerichtet ist. Aufgrund dessen werde ein Angebot wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel, welches näher am Fördern ausgerichtet ist, kritisiert bzw. negativ betrachtet. Tatsächlich äußert sich lediglich eine interviewte Expertin des Jobcenters tendenziell kritisch gegenüber dem Angebot und entspricht dieser vermuteten Einstellung. Es kann demnach festgehalten werden, dass dem Jobcenter eine negativere Einstellung gegenüber dem Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels zugeschrieben wird, als dies bei den interviewten Expert*innen des Jobcenters der Fall ist. Allerdings bleibt unklar, inwiefern sich die interviewten Expert*innen vom Maßnahmeträger und die Teilnehmenden tatsächlich auf die

Einstellung der einzelnen Integrationsfachkräfte oder auf das Jobcenter als politischen Akteur beziehen. Womöglich liegt in ihren Angaben eine Vermischung der persönlichen und systembedingten Perspektive vor, die nicht genau differenziert wird. Dies könnte in weiteren Forschungen konkretisiert werden. Außerdem werden insgesamt lediglich fünf Expert*innen vom Jobcenter im Rahmen der vorliegenden Forschungsarbeit interviewt. Daher ergeben sich die Fragen, wie das Angebot von einer größeren Stichprobe bewertet würde und ob es häufiger kritische Einstellungen gegenüber dem Angebot gäbe, welche die erwartete negative Sichtweise des Jobcenters bestätigen würden. Aufgrund der Aussage von JC3, die von sich selbst behauptet, sie hätte ohne Hospitation am Spiel das Angebot selbst skeptisch gesehen (JC3, Abs. 36), lässt sich dies annehmen. Vermutlich liegen außerdem in der Bewertung des Angebots sowohl Unterschiede je nach beruflicher Ausbildung, beruflichen Vorerfahrungen, sowie der Dauer der Beschäftigung beim Jobcenter vor.

Daran anknüpfend scheint die Messbarkeit der Förderung durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel insbesondere aus Jobcenterperspektive ebenfalls in der Bewertung der Angemessenheit im Sinne des Förderns und Forderns bedeutsam zu sein. Dahingehend wird zwischen aus Jobcentersicht relevanten und eindeutig messbaren Erfolgen und der Feststellung und dem Nachweis von Veränderungen bei Teilnehmenden und persönlicher Erfolgsfaktoren im Beratungsprozess unabhängig der Jobcentermaßstäbe unterschieden (JC4, Abs. 22-24; 26). Außerdem interessiert, trotz der positiven Bewertung des Angebots auf der Förderebene Einzelner, auf politischer Ebene lediglich die eindeutig messbare Eingliederung in Arbeit und Stabilisierung Einzelner (MAT6, Abs. 22). Demnach ist innerhalb konkreter arbeitsmarktpolitischer Instrumente die Balance zwischen dem, was dem einzelnen Menschen nützt und dem systembedingten Anspruch, möglichst wenige Kosten zu verursachen und Erfolg nachzuweisen, relevant. Die grundlegende Problematik scheint an dieser Stelle der Zwiespalt zwischen dem politischen bzw. wirtschaftlichen Interesse an der Eingliederung langzeitarbeitsloser Personen und der durch die Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit errungenen Erkenntnis, dass Einzelne in ihrer individuellen Situation unterstützt werden müssen, um sie überhaupt integrieren zu können, zu sein. Nicht grundlos wurden vorhandene Maßnahmen weiterentwickelt und durch ganzheitliche Ansätze ergänzt, welche die pädagogische Begleitung der Zielgruppe beinhalten (vgl. Kapitel 2.5). Hier fand demnach bereits dahingehend ein Umdenken statt, dass mithilfe rein vermittlungsorientierter Instrumente nicht jede Person eingegliedert werden kann. Nun handelt es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel zum einen um ein Spiel, dessen pädagogischer Mehrwert bisher verhältnismäßig unbekannt und unerforscht ist. Zum anderen ist dessen praktische Anwendung innerhalb einer arbeitsmarktpolitischen Maßnahme ungewöhnlich, sowie dessen Output, wie bei anderen pädagogischen Angeboten, schwer messbar bzw. nachweisbar. Dies könnte auf Kritik und Unverständnis stoßen, wie der Kritikpunkt verdeutlicht, das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels könne als „*Vergnügungsveranstaltung*“ fehlinterpretiert werden (MAT4, Abs. 22-24). Bei dieser Aussage scheint ferner die Haltung mitzuschwingen, langzeitarbeitslose Menschen sollten sich auf die Aufnahme einer Tätigkeit konzentrieren und sich nicht innerhalb einer Maßnahme vergnügen, welche durch das arbeitsmarktpolitische System mit seinem Grundsatz des Förderns und Forderns provoziert wird (vgl. Hirsland & Ramos Lobato 2014; Kaufmann 2013). Es liegt demnach Aufklärungsbedarf über den Nutzen des Angebots vor, wie die Ergebnisse zu möglichen Kritikpunkten Dritter am Angebot verdeutlichen. Die Wirkung pädagogischer Angebote, zu denen das Pen-&-Paper-Rollenspiel gezählt werden kann, ist allerdings trotz Aufklärung über dessen Nutzen nicht einfach messbar. In Maßnahmeberichten werden zwar grundsätzlich Entwicklungen und persönliche Erfolge von Teilnehmenden festgehalten, beispielsweise wenn eine Person sich zunehmend

während der Maßnahmeteilnahme öffnete und sich darauf einließ oder sie ihre Zuverlässigkeit verbessern konnte. Dennoch können dahingehend keine eindeutigen Zahlen, die vor allem aus wirtschaftlicher und politischer Perspektive interessieren, geliefert werden. Auch lässt sich nicht isoliert betrachten, ob eine positive Veränderung bei Teilnehmenden ausschließlich mit der Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel oder dessen Zusammenspiel mit anderen Angeboten wie der pädagogischen Begleitung zusammenhängt. Wenn das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels ausschließlich am messbaren und nachweisbaren Ergebnis bewertet wird, könnte es demnach als nicht angemessen wahrgenommen werden. Sobald es auf der persönlichen Förderebene Einzelner betrachtet wird, können durchaus Erfolge und Fortschritte erkannt und pädagogisch begründet werden, wie F1 und F2 verdeutlichen.

Des Weiteren fällt in den Ergebnissen auf, dass die Expert*innen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten positiv hervorheben. Beispiele sind der unkonventionelle Charakter und die Freiwilligkeit des Angebots. Außerdem äußern sie Kritik an bereits vorhandenen Instrumenten, die beispielsweise zu stark auf Theorie und klassischen Frontalunterricht ausgerichtet seien oder in denen es mehr Individualität bedürfe. Es müsse sich mehr am Menschen und seiner individuellen Situation orientiert werden. Aber auch im Kontext weitergehender Bedarfe, welche die Expert*innen in Angeboten für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen wahrnehmen, wird wiederholt Bezug zum Pen-&-Paper-Rollenspiel genommen und es als positives Beispiel benannt. So sollten laut den Expert*innen langzeitarbeitslosen Personen vermehrt aktive, kreative und individuelle Angebote gemacht und spielerische Ansätze wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel angeboten werden. Neben konkreten Förderaspekten des Spiels scheinen die Expert*innen demnach dessen insgesamt eindeutig am Fördern ausgerichteten Charakter als positiv zu empfinden. Außerdem scheinen sie weitere Angebote, die vermehrt am Fördern anstelle des Forderns ausgerichtet sind, zu verlangen. Anhand ihrer Ausführungen entsteht insgesamt der Eindruck des Weiterentwicklungsbedarfs vorhandener arbeitsmarktpolitischer Instrumente bzw. Angebote, um diesen Vorstellungen gerecht zu werden.

In ihren Ausführungen und Begründungen ist erkennbar, weshalb sie diesen Fokus auf das Fördern als positiv empfinden und diese weitergehenden Bedarfe wahrnehmen. Die Heterogenität der Zielgruppe wird teils als Begründung genannt, da an der Individualität orientierte Angebote benötigt würden, um dieser überhaupt gerecht werden zu können. Dies ist naheliegend, da mit einem Standardprogramm bei einer heterogenen Zielgruppe nicht auf die individuellen Bedürfnisse Einzelner eingegangen werden kann. Darüber hinaus begründen sie teilweise die genannten Bedarfe in konkreten Problemlagen der Zielgruppe. Beispielsweise sei es wichtig, die Zielgruppe mit aktiven und kreativen Angeboten vor Perspektivlosigkeit und Lethargie zu schützen oder bei fehlendem Selbstwertgefühl die langzeitarbeitslosen Personen über spielerische Angebote zu erreichen bzw. zu stärken. Es wird außerdem ersichtlich, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel den Bedarfen entspricht, welche die Expert*innen insgesamt in arbeitsmarktpolitischen Instrumenten zur Förderung der Zielgruppe wahrnehmen. Dabei scheint es an konkreten potentiellen Problemlagen der Zielgruppe anzusetzen, wie bereits in F1 herausgearbeitet wird. Jedoch wird ebenfalls deutlich, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel alleinstehend nicht ausreicht, um den potentiellen Bedarfen der heterogenen Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen gerecht zu werden. Zwar handelt es sich um ein sehr flexibles und anpassungsfähiges Instrument, wie in F4 herausgestellt wird. Allerdings hat nicht jede Person dieselben Bedarfe und profitiert vom Pen-&-Paper-Rollenspiel. Wie die Ergebnisse verdeutlichen, spricht es des Weiteren nicht jede Person an oder ist für sie geeignet. Für diese Menschen muss es andere Angebote geben, die ihrer individuellen Situation entsprechen.

Die von den Expert*innen wahrgenommene Veränderung der Zielgruppe trotz der Einführung neuer arbeitsmarktpolitischer Instrumente wie ganzheitlicher Maßnahmen hat außerdem die logische Konsequenz, dass vorhandene Angebote weiterhin angepasst und weiterentwickelt werden müssen, sofern diesem Trend entgegengewirkt werden soll. Nur so können Menschen, die trotz dieser bereits vorhandenen Instrumente bisher nicht eingegliedert werden konnten, erreicht und in ihren individuellen Bedürfnissen unterstützt werden. Dahingehend wird überdies Kritik an Maßnahmeträgern ausgeübt, die den vorhandenen Gestaltungsfreiraum innerhalb von Maßnahmen nicht ausreichend nutzen, obwohl es aufgrund der Sockelarbeitslosigkeit notwendig sei, neue und kreative Angebote zu schaffen, um die Zielgruppe zu erreichen. Dies scheint ebenfalls im Hinblick darauf hilfreich, dass Teilnehmende „maßnahmemüde“ sein könnten, wenn sie bereits an mehreren arbeitsmarktpolitischen Maßnahmen erfolglos teilgenommen haben. Dann könnte ihr Interesse durch die Entwicklung neuer Angebote geweckt werden. Anhand der durch die Expert*innen wahrgenommenen Problemlagen und ihrer Zusammenhänge wird außerdem deutlich, dass Einzelne individuelle und an ihre Lebenssituation angepasste Unterstützung benötigen, da sich ansonsten ihre Situation verschlechtern könnte und dadurch ihre Integration in Arbeit immer schwieriger würde. Dies würde eine fortlaufende Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit bedeuten, welche zur Folge hätte, dass weiterhin eine Vielzahl von Menschen vom Bezug von Sozialleistungen abhängig bliebe. Für arbeitsmarktpolitische Instrumente bedeutet dies, dass sie an unterschiedlichen Punkten ansetzen müssen, um möglichst viele Personen erreichen und unterstützen zu können und somit der Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit vorzubeugen. Die interviewten Expert*innen erleben die Veränderung der Zielgruppe unmittelbar mit und werden immer wieder mit Menschen konfrontiert, die sich in festgefahrenen Situationen wiederfinden und welche sie alleine nicht bewältigen können. Demnach scheint es naheliegend, dass sie vermehrt vergleichbare Angebote wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel verlangen, die an unterschiedlichen Problemlagen der Zielgruppe ansetzen und sich vom Gedanken des „Fordern“ abwenden. Das Pen-&-Paper-Rollenspiel kann daher als ein symbolisches Beispiel für weitere, an der Zielgruppe orientierte und somit am Fördern ausgerichtete Angebote verstanden werden, die für die Expert*innen vonnöten sind, um der veränderten Zielgruppe gerecht zu werden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Expert*innen die Förderung hinsichtlich in der Person liegender Problemlagen als Teil des Aktivierungsauftrags wahrnehmen und den Bedarf sehen, das Maßnahmespektrum durch neue Angebote wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel zu ergänzen. Allerdings scheint die Wahrnehmung der Angemessenheit des Pen-&-Paper-Rollenspiels als Maßnahmeangebot im Sinne des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des Förderns und Forderns mit der jeweiligen Maßnahme zusammenzuhängen, in welcher es angeboten wird. Unklar ist, ob die Expert*innen das Angebot innerhalb einer anderen Maßnahmeform ohne ganzheitliche Ausrichtung ebenfalls als angemessen wahrnehmen und sich demgegenüber offen zeigen würden. Außerdem wird die Diskrepanz zwischen der persönlichen und systembedingten Perspektive auf das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels in den Ergebnissen deutlich. Aus systembedingter Perspektive, die eine zeitnahe und messbare Vermittlung in Arbeit anstrebt, ist dessen Angemessenheit fraglich. Auf persönlicher und am Bedarf Einzelner orientierter Perspektive hingegen, scheint es sich eindeutig um ein angemessenes Angebot zu handeln, da es an potentiellen Problemlagen der Zielgruppe ansetzt und Teilnehmende auf verschiedene Art und Weise fördern kann. Es kann demnach eine Diskrepanz zwischen der persönlichen und politischen bzw. wirtschaftlichen Ebene festgehalten werden, die einen Zwiespalt in der Praxis des arbeitsmarktpolitischen Systems, insbesondere in der

Ausgestaltung ganzheitlicher Maßnahmen wie dem Förderzentrum und damit verbundener pädagogischen Begleitung langzeitarbeitsloser Personen, erzeugen kann. In den Vergleichen zu anderen Angeboten und in weitergehenden wahrgenommenen Bedarfen wird außerdem ersichtlich, dass das Pen-&-Paper-Rollenspiel diesen entspricht. Darüber hinaus scheint es Weiterentwicklungen und weitere, neue Methoden zu benötigen, um der heterogenen und veränderten Zielgruppe gerecht zu werden und Einzelne in ihrer individuellen Situation zu unterstützen. Das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels kann demnach symbolisch für weitere benötigte kreative, individuelle, aktive und spielerische Angebote, die vermehrt am „Fördern“ orientiert sind, verstanden werden, welche eine Antwort auf die veränderte Zielgruppe und Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit darstellen könnten.

Insgesamt entsteht der Eindruck, dass in der Praxis des arbeitsmarktpolitischen Systems, zumindest in der Zusammenarbeit mit integrationsfernen langzeitarbeitslosen Personen, eine Pädagogisierung stattfindet bzw. weiterhin vonnöten ist, um der fortlaufenden Verfestigung der Langzeitarbeitslosigkeit entgegenzuwirken. Dies stellt allerdings einen Gegensatz zur derzeitigen wirtschaftlichen Orientierung des arbeitsmarktpolitischen Systems dar. Letztlich handelt es sich jedoch um eine politische und gesellschaftliche Frage, ob die weitergehende Pädagogisierung des Bereichs und Fokussierung auf die Förderung Einzelner in ihrer individuellen Lebenslage, sowie die verstärkte Unterstützung integrationsferner langzeitarbeitsloser Personen erwünscht sind. Inwieweit das Angebot von höheren Leitungsebenen des Jobcenters oder aus politischer Perspektive als angemessen wahrgenommen wird, kann an dieser Stelle nicht beurteilt werden, könnte aber in weitergehenden Forschungen berücksichtigt werden. Es könnte sowohl der fiskalische Aspekt, als auch die gesellschaftliche Orientierung an Leistung, die sich im Grundsatz des Förderns und Forderns widerspiegelt, dagegensprechen. Auch bleibt offen, wie sich das arbeitsmarktpolitische System in den nächsten Jahren weiterentwickeln wird und ob eine vergleichbare Diskussion, wie in der vorliegenden Beantwortung der Forschungsfrage, überhaupt noch geführt werden muss.

8.4 Einführung in andere Kontexte

F4: Welche Aspekte sollten bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmekontexte des arbeitsmarktpolitischen Systems berücksichtigt werden?

Die Ergebnisse zeigen, dass bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmekontexte im arbeitsmarktpolitischen System verschiedene Aspekte relevant sind. Die Expert*innen könnten sich das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels hauptsächlich in vergleichbaren Maßnahmen wie dem Förderzentrum für Langzeitarbeitslose vorstellen. Dies begründen sie in der Funktion des Förderzentrums Teilnehmende an den Arbeitsmarkt heranzuführen, seiner ganzheitlichen Ausrichtung mit beispielsweise sozialer Begleitung der Zielgruppe und der längeren Maßnahmedauer. Anhand ihrer Ausführungen wird deutlich, dass bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in einen Maßnahmekontext des arbeitsmarktpolitischen Systems sowohl das Ziel bzw. der Auftrag, die Zielgruppe und ihre Bedarfe, als auch der Aufbau bzw. die Struktur einer Maßnahme entscheidend sind. Allerdings nennen die Expert*innen auch weitere pädagogische Kontexte (z.B. insgesamt soziale Einrichtungen und Beschäftigungsförderungen, Jugendeinrichtungen, therapeutisch orientierte Einrichtungen) und Zielgruppen (z.B. Menschen im Autismus-Spektrum, mit psychischen Erkrankungen, Senioren), für die das Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels ebenfalls denkbar sei. Die Expert*innen beziehen ihre Angaben demnach nicht ausschließlich auf Instrumente des arbeitsmarktpolitischen Systems, was in die Beantwortung dieser Forschungsfrage miteinbezogen wird.

Bezüglich des Ziels bzw. des Auftrags hinter einer Maßnahmeteilnahme erläutern die Expert*innen, sie könnten sich das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels in ganzheitlichen Maßnahmen zur Heranführung an den Arbeitsmarkt vorstellen, jedoch weniger in Vermittlungsmaßnahmen mit dem Ziel einer zeitnahen Integration in den Arbeitsmarkt. Dies knüpft inhaltlich an die bereits im theoretischen Hintergrund genannten unterschiedlichen Schwerpunkte und Ziele arbeitsmarktpolitischer Instrumente insgesamt und von Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung im Speziellen an (vgl. Kapitel 2.4 und 2.5), sowie an den Aktivierungsauftrag innerhalb der Maßnahmen (vgl. F3). Aufgrund der Zusammenlegung verschiedener arbeitsmarktpolitischer Instrumente werden unterschiedliche Maßnahmetypen unter dieser Begrifflichkeit gebündelt (Oschmiansky & Ebach 2012, 97f.). Dazu zählen beispielsweise reine Vermittlungsmaßnahmen und das Förderzentrum mit ganzheitlicher Ausrichtung, welche von den Expert*innen gegenübergestellt werden. Während in einer Vermittlungsmaßnahme das Ziel eine möglichst kurzfristige Stellenaufnahme ist, liegt der Fokus in ganzheitlichen Maßnahmen wie dem Förderzentrum beispielsweise auf dem Abbau von Vermittlungshemmnissen und der Heranführung an den Arbeitsmarkt. Zu diesen Aspekten kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel, wie F2 zeigt, beitragen. Im Förderzentrum ist außerdem eine pädagogische Unterstützung inkludiert, welche in anderen Maßnahmeformen nicht unbedingt vorhanden ist. Wie die Aussagen der Expert*innen vom Jobcenter zum Einsatz ganzheitlicher Maßnahmen zeigen, ist ihre vordergründige Intention einer Zuweisung nicht, dass Personen im Rahmen des Förderzentrums zeitnah vermittelt werden. Vielmehr weisen sie langzeitarbeitslose Personen dem Förderzentrum zu, wenn sie aufgrund ihrer Problemlagen davon ausgehen, dass die Personen eine umfangreiche und längerfristige Unterstützung benötigen oder wenn diese bereits erfolglos an anderen Maßnahmen teilgenommen haben. Es handelt sich demnach aus Auftraggebersicht um eine andere Intention hinter einer Zuweisung einer langzeitarbeitslosen Person zum Förderzentrum, als

vergleichsweise in eine Vermittlungsmaßnahme oder Maßnahme zur Bestimmung der gesundheitlichen Situation. Auch wird in der durch Expert*innen vom Maßnahmeträger beschriebenen Praxis im Förderzentrum deutlich, dass es innerhalb des Maßnahmespektrums durch seine Ausrichtung und Konzeption eine spezielle Position einnimmt, wie bereits innerhalb von F2 erläutert wird. Daher ist es naheliegend, dass das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels für die Expert*innen nicht in sämtliche Maßnahmen gewinnbringend übertragen werden kann, sofern sie dessen Einführung im Hinblick auf das Ziel der Maßnahme bewerten. Unter Berücksichtigung des möglichen Nutzens für die perspektivische Eingliederung (vgl. F2), und für die individuelle Person und während der Maßnahmeteilnahme (vgl. F1) könnte dessen Angebot in einer reinen Vermittlungsmaßnahme im Konflikt zu dem übergeordneten Auftrag der zeitnahen Integration in Arbeit stehen (vgl. F3). Demnach ist es innerhalb von Maßnahmekontexten des arbeitsmarktpolitischen Systems relevant, das übergeordnete Ziel und den Auftrag bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels zu berücksichtigen. Aufgrund dessen könnte die Einführung in einige Maßnahmen weniger sinnvoll sein, als in andere. Allerdings muss an dieser Stelle die grundsätzlich ergebnisorientierte Ausrichtung arbeitsmarktpolitischer Instrumente im Konflikt zur Förderung der einzelnen Person berücksichtigt werden, was bereits in der Beantwortung von F3 diskutiert wird. Im Vergleich dazu scheint es in anderen pädagogischen und sozialen Kontexten wie in der Jugendhilfe, im Seniorenbereich oder in der Arbeit mit Menschen mit Behinderung üblicher zu sein, Angebote zu unterbreiten, deren Effekt schwieriger messbar ist und weiche Kompetenzen anspricht oder primär der Zielgruppe nützen soll, wie auch die Aussage von MAT3 verdeutlicht (MAT3, Abs. 32). Womöglich hängt dies mit einer stärker bedarfsorientierten bzw. zielgruppenorientierten Strukturierung der Bereiche zusammen. Beispiele sind niederschwellige Nachmittagsangebote für Jugendliche zur Kontaktaufnahme und Unterstützung und Beschäftigungsangebote für Senior*innen. Bei der Einführung in andere soziale Kontexte außerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems könnte die Orientierung am übergeordneten Ziel und einem messbaren Effekt demnach von geringerer Bedeutung sein, als innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems.

Daran anknüpfend sind die jeweilige Zielgruppe, für die ein Pen-&-Paper-Rollenspiel angeboten werden soll, sowie ihre Bedarfe bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Kontexte relevant. Dies wird sowohl in Vergleichen zwischen Personen im ALG II-Leistungsbezug und Personen im ALG I-Leistungsbezug ersichtlich, als auch in den Angaben der Expert*innen, für welche weiteren Zielgruppen das Angebot denkbar sei. Dahingehend kann zwar festgehalten werden, dass letztlich vermutlich jede Person, unabhängig davon welcher Zielgruppe sie „angehört“, etwas aus einem Pen-&-Paper-Rollenspiel für sich mitnehmen kann, wie innerhalb von F1 deutlich wird. Es scheint allerdings Zielgruppen bzw. Personengruppen zu geben, die eher von dem Angebot profitieren würden, als andere. Aufgrund dessen ist die Berücksichtigung der jeweiligen Zielgruppe bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb eines professionellen Kontexts von Bedeutung.

Bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels als Angebot für langzeitarbeitslose Personen ist die Heterogenität der Zielgruppe relevant, die sich im vorhandenen Maßnahmeangebot widerspiegelt. Aufgrund derer kann es vermutlich in manchen Maßnahmen sinnvoller eingesetzt werden, als in anderen, wenn diese auf spezielle „Sub-Zielgruppen“ langzeitarbeitsloser Personen ausgerichtet sind. Langzeitarbeitslose Personen, die bereits viele Jahre arbeitslos sind und multiple Problemlagen aufweisen, haben einen anderen Unterstützungsbedarf als „integrationsnahe“ langzeitarbeitslose Personen, die womöglich bereits jahrelang im Berufsleben gestanden haben und deren Wahrscheinlichkeit, zeitnah eine passende Arbeitsstelle zu finden, vergleichsweise hoch ist. Im Abgleich zwischen

den Fördermöglichkeiten des Pen-&-Paper-Rollenspiels und potentiellen Bedarfen der Zielgruppe scheint es insbesondere zur Förderung der Sub-Zielgruppe der „integrationsfernen“, ggf. auch „arbeitsmarktfernen“ langzeitarbeitslosen Personen (vgl. Klingert und Lenhart 2017, 19) hilfreich zu sein, wie in F1 und F2 herausgearbeitet wird. Durch die potentiellen Folgen der andauernden Arbeitslosigkeit und dadurch benötigte schrittweise Heranführung an den Arbeitsmarkt kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel einen wichtigen Beitrag zur Förderung dieser Zielgruppe im Rahmen einer Maßnahme leisten. Zwar ist davon auszugehen, dass auch integrationsnahe langzeitarbeitslose Personen vom Spielen profitieren würden, wie die kontextunabhängigen Fördermöglichkeiten des Pen-&-Paper-Rollenspiels (vgl. F1) zeigen. Allerdings liegt augenscheinlich seltener konkreter Bedarf vor, ihnen ein vergleichbares Angebot im Rahmen einer Maßnahme des arbeitsmarktpolitischen Systems zu unterbreiten. Vermutlich können sie eher von Angeboten wie klassischem Bewerbungstraining oder Unterstützung bei der Aktualisierung ihrer Bewerbungsunterlagen profitieren. Dies zeigen mehrere Interviewpassagen, in denen beispielsweise erläutert wird, die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel könne als Angebot innerhalb einer Maßnahme „*Zeitverschwendung*“ für Menschen sein, die bereits nah am Arbeitsmarkt stehen (JC1, Abs. 30).

Es kann demnach festgehalten werden, dass nicht jede langzeitarbeitslose Person den Bedarf hat, im Rahmen einer Maßnahme durch ein Pen-&-Paper-Rollenspiel gefördert zu werden. Es pauschalisiert in sämtliche Maßnahmen zur Unterstützung der Zielgruppe einzuführen, erscheint daher nicht sinnvoll. Aufgrund der Ausrichtung und damit verbundenen Zuweisung von integrationsferneren Personen in ganzheitliche Maßnahmen wie dem Förderzentrum ist die Wahrscheinlichkeit, dass Einzelne in ihrer speziellen Lebenssituation in Zusammenhang zur Langzeitarbeitslosigkeit durch das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels gefördert werden in vergleichbaren Maßnahmen besonders hoch. Daher erscheint die Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels in Maßnahmekontexte mit ähnlicher Zielgruppe zielführend. Fraglich ist, inwiefern die Möglichkeit bestünde unabhängig eines Maßnahmekontexts dieser Zielgruppe das Pen-&-Paper-Rollenspiel anzubieten und in welchem Rahmen dies erfolgen könnte.

Darüber hinaus benennen die Expert*innen aber auch weitere Zielgruppen, für die das Pen-&-Paper-Rollenspiel ein sinnvolles Angebot darstellen könnte. Dazu zählen Menschen im Autismus-Spektrum, Personen mit psychischer Erkrankung, Senioren und Jugendliche. Demnach nennen sie Zielgruppen, bei denen die Anwendung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels bereits untersucht wurde und die durch die Spielform laut den recherchierten Studien gefördert werden können (vgl. Kapitel 4.2.2). Teils gibt es konkrete Maßnahmekontexte im arbeitsmarktpolitischen System, die auf diese Zielgruppen ausgerichtet sind. Beispiele dafür sind berufsvorbereitende Bildungsmaßnahmen für Jugendliche, sowie Maßnahmen, die von Psycholog*innen und Ärzt*innen zur Klärung der gesundheitlichen Situation und Arbeitsfähigkeit durchgeführt werden. Womöglich könnte das Pen-&-Paper-Rollenspiel gewinnbringend in vergleichbare Maßnahmekontexte des arbeitsmarktpolitischen Systems, die für diese Zielgruppen ausgelegt sind, eingeführt werden. Dafür ist lediglich Interesse am Spiel seitens der Zielgruppe notwendig, damit es als freiwilliges Angebot funktionieren kann, wobei zwei Experten vermuten, es gebe überall Personen, die sich dafür interessieren würden (MAT3, Abs. 34; MAT5, Abs. 16). In den Ergebnissen wird ebenfalls deutlich, dass die Spielform nicht jede Person anspricht, beispielsweise aufgrund der Fantasie-Thematik oder der Gruppensituation. Vermutlich müsste daher ausprobiert werden, inwiefern es als Angebot von einer Zielgruppe angenommen wird. Das bestehende Interesse könnte bereits im Vorfeld abgefragt und das Angebot in dem Moment begonnen werden, wenn mehrere Interessierte

vorhanden sind. Um dann weitere Mitspielende zu finden und ein fortlaufendes Angebot zu garantieren, könnte im jeweiligen Projekt dafür geworben, sowie die Möglichkeit geboten werden, zunächst probenhalber daran teilzunehmen. Die Ergebnisse zeigen, dass die Hemmschwelle außerdem geringer sein könnte, wenn Teilnehmende sich gegenseitig zum Spielen motivieren. Daher könnten bereits mitspielende Teilnehmende dazu angeregt werden, auch andere vom Mitmachen zu überzeugen, um dadurch einen Schneeballeffekt der Teilnahme zu generieren.

Letztlich ist anhand der Ergebnisse und der analysierten Studien im aktuellen Forschungsstand davon auszugehen, dass Pen-&-Paper-Rollenspiele aufgrund der Flexibilität und Modifizierbarkeit der Spielform an diverse Zielgruppen und ihre Bedarfe angepasst werden können. Dies wird als Notwendigkeit von mehreren Autor*innen der analysierten Studien im aktuellen Forschungsstand angesehen (Enfield 2007; Zayas & Lewis 1986). Diese Anpassungen können Feinheiten betreffen und müssen nicht aufwendig sein, wie das Beispiel des Angebots von Dungeons & Dragons im Förderzentrum zeigt. Wie zuvor erläutert, wurden hier lediglich die Spielregeln vereinfacht und Erfolgserlebnisse garantiert, ohne die Spielmechanik grundlegend zu verändern. Je nach Zielgruppe besteht ebenfalls die Möglichkeit alternativ bereits passende Spielsysteme zu nutzen, z.B. solche, die einfach aufgebaut und demnach leicht zu erlernen sind. Auch könnten verschiedene Genres und Spielwelten von Pen-&-Paper-Rollenspielen, welche die Rollenauswahl und Rollenübernahme beeinflussen, entsprechend den Interessen einer Zielgruppe ausgewählt werden. So könnte beispielsweise ein Superheldenthema in der „realen Welt“ besonders Jugendliche ansprechen. Pen-&-Paper-Rollenspiele könnten ferner durch die inhaltliche Ausgestaltung der jeweiligen Geschichte und durch die zu bewältigenden Aufgaben an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden, insbesondere wenn eine spezielle Intention hinter der Förderung vorliegt. Ein Beispiel ist die gezielte Förderung von Kontakten, Teamfähigkeit und Bindungsaufbau. Hier könnte ein Szenario ausgewählt werden, in welchem Mitspielende besonders häufig mit Situationen konfrontiert werden, in denen sie eng zusammenarbeiten und sich abstimmen, sich gegenseitig einschätzen und dadurch intensiver kennenlernen, sowie ihre Gruppenrollen aushandeln müssen. Es ist davon auszugehen, dass die bereits in F1 diskutierten Fördermöglichkeiten durch Pen-&-Paper-Rollenspiele dadurch intensiviert und ergänzt werden könnten.

Als weiterer Punkt wird in den Ergebnissen ersichtlich, dass der Aufbau und die Struktur einer Maßnahme sowie strukturelle Voraussetzungen beim Maßnahmeträger bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in einen Maßnahmekontext des arbeitsmarktpolitischen Systems relevant sind. Dazu zählt insbesondere die Dauer einer Maßnahme. Dies ist bereits aufgrund der Spielform von Pen-&-Paper-Rollenspielen naheliegend, da sie normalerweise nicht an einem Spieltag abgeschlossen werden, sondern auf das Spielen über mehrere Spieltermine bzw. einen längeren Zeitraum ausgerichtet sind. Es braucht Zeit einen Spielcharakter zu erstellen, die Spielregeln und Spielabläufe kennen zu lernen, sich auf die Mitspielenden und die Spielleitung einzulassen und sich in ein Abenteuer einzufinden. Dies wird auch in den Aussagen der Teilnehmenden zu ihrem Einstieg in die Gruppe, der Fantasiewelt, der Rollenübernahme und den Regeln deutlich, da sie längere Zeit brauchten, um in das Spiel hineinzukommen. Ferner können Weiterentwicklungen eines Charakters erst über mehrere Spieltermine hinweg beobachtet werden, was unter anderem in der Vergabe von Erfahrungspunkten und dem damit verbundenen Stufenaufstieg und Zugewinn von Fähigkeiten und Fertigkeiten am Ende einer Spielsession bzw. eines Abenteuers begründet ist. Einzelne Spieltermine benötigen außerdem zeitliche Kapazitäten, was ebenfalls mit der Spielform zusammenhängt. Verschiedene Spielmomente bedürfen mehrerer Würfelwürfe

durch die Spielenden und nehmen demnach mehr Zeit in Anspruch. Darüber hinaus muss die Gruppe in manchen Spielsituationen zunächst herausfinden, wie sie weiter vorgehen kann, Rätsel lösen und sich abstimmen. Das bedeutet, dass ein längerer Zeitraum des Angebots und ein ausreichender zeitlicher Rahmen notwendig sind, damit sich Mitspielende an die Spielform gewöhnen und davon profitieren. Diese sind jedoch nicht in sämtlichen Maßnahmen vorhanden. Beispielsweise ist das Förderzentrum auf ein halbes Jahr Laufzeit mit einer fünf-Tage-Woche mit bis zu 39 Stunden ausgelegt. Hier nimmt ein ca. dreistündiges wöchentliches Angebot im Verhältnis demnach lediglich einen geringen Anteil der gesamten Maßnahme ein. In einer Kurzzeit-Maßnahme, wie einer Kompetenzfeststellungs- oder Vermittlungsmaßnahme mit maximal mehrwöchiger Dauer, wäre ein Spielen über einen längeren Zeitraum hingegen nicht möglich, sofern es einmal wöchentlich angeboten werden soll. Ebenfalls scheint es vor Hintergrund des Maßnahmeziels nicht zweckmäßig, das Spiel alternativ mehrmals in der Woche anzubieten. In Maßnahmen mit einer längeren Laufzeit und einem geringeren wöchentlichen Umfang als im Förderzentrum, beispielsweise in Coaching-Maßnahmen mit wöchentlichen Einzelterminen, würde das mehrstündige wöchentliche Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels den Großteil der Maßnahmezeit beanspruchen. Dies scheint im Sinne der Maßnahmestruktur ebenfalls nicht zielführend. Hier könnte es allerdings als freiwilliges und zusätzliches Angebot eingeführt werden, wenn dies aus Sicht des Maßnahmeträgers sinnvoll erscheint. Eine mögliche Intention dahinter könnte sein, Teilnehmenden die Kontaktaufnahme zu anderen zu ermöglichen oder sie projektübergreifend zu vernetzen.

Daran anknüpfend ist bei der Intention der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels das jeweilige Maßnahmekonzept relevant, aus welchem hervorgeht, ob es darin konzeptionell bedingt angeboten werden kann bzw. darf. Dahingehend müssen Gestaltungsfreiräume vorliegen, um ein vergleichbares Angebot Teilnehmenden unterbreiten zu können. Je nach Grad der vorgegebenen Strukturierung und der damit verbundenen Zielformulierung einer Maßnahme ist es möglich, dass aufgrund klarer Vorgaben über Abläufe und Inhalte kein Spielraum in der Angebotsgestaltung vorliegt. Womöglich wird ein vergleichbares Angebot von vornherein aufgrund des Konzepts ausgeschlossen, sofern es im Rahmen der Maßnahme und nicht als zusätzliches freiwilliges Angebot des Maßnahmeträgers angeboten werden soll. Falls es konzeptionell bedingt angeboten werden kann, muss bezüglich der Durchführung überprüft werden, inwieweit dies möglich und zielführend ist. Dahingehend kann das Beispiel der Arbeitsgelegenheiten festgehalten werden, welche als potentielles Einsatzfeld benannt werden. Inhaltlich scheint das Pen-&-Paper-Rollenspiel am Ziel der AGH, Teilnehmenden gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen, anzuknüpfen. Diese Maßnahme ist jedoch so strukturiert, dass Teilnehmende in Einsatzstellen beschäftigt werden und dort zusätzliche Aufgaben übernehmen. Daher müsste in diesem Beispiel ein zusätzliches Treffen außerhalb der Einsatzstellen organisiert werden, da Teilnehmende sich in ihrem Maßnahmealltag aufgrund unterschiedlicher Einsatzstellen nicht begegnen. Hierfür würden zusätzliche räumliche Kapazitäten seitens des Maßnahmeträgers benötigt. Außerdem werden in Arbeitsgelegenheiten die pädagogischen Begleitungen mit geringerem Stundenumfang eingesetzt als im Förderzentrum, weswegen überprüft werden müsste, inwieweit Mitarbeitende ein Pen-&-Paper-Rollenspiel wöchentlich begleiten könnten. Jedoch ergibt sich die Frage, ob der dafür notwendige organisatorische Aufwand in diesem Beispiel angebracht wäre.

Darüber hinaus könnte die Teilnahmebereitschaft in alternativen Kontexten anders ausfallen, als im Förderzentrum oder einer Maßnahme mit vergleichbarer Struktur. Wenn Teilnehmende an einem zusätzlichen Termin erscheinen müssten, um das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels wahrzunehmen, wie in dem beschriebenen Beispiel der AGH, könnte die Bereitschaft der Teilnahme geringer sein, als wenn sie ohnehin bereits vor Ort und zur

Maßnahmeteilnahme verpflichtet sind. Womöglich ist der Zwang der Maßnahmeteilnahme zumindest die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel betreffend vorteilhaft. Sollte es in anderen Kontexten, die niederschwellig und offen gestaltet sind, sowohl innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems, als auch außerhalb dessen angeboten werden, müssten zum einen, wie bereits im Diskussionspunkt zur Zielgruppe erläutert, Personen dazu motiviert werden, überhaupt daran teilzunehmen. Zum anderen müssten auf andere Art und Weise Verbindlichkeiten der weiteren Teilnahme hergestellt werden, damit für die Planung ein Mindestmaß an Verlässlichkeit hergestellt werden kann und es nicht aufgrund einer zu geringen Anzahl oder zu hohen Fluktuation von Mitspielenden als Angebot eingestellt werden muss. Ein Beispiel sind offene Nachmittagsangebote für Jugendliche. Hier könnten sich Interessierte anmelden oder nach mehrmaligem Spielen entscheiden müssen, ob sie die Teilnahme fortsetzen.

Ferner zeigen die Ergebnisse, dass personelle und finanzielle Ressourcen für das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels benötigt werden, welche ebenfalls bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels berücksichtigt werden müssen.

Hinsichtlich der personellen Ressourcen werden zunächst zeitliche Kapazitäten des Personals benötigt, um ein vergleichbares Angebot unterbreiten zu können. Je nach Arbeitsorganisation und Arbeitspensum könnte ein regelmäßiges mehrstündiges und zusätzliches Angebot nicht umsetzbar sein. Hier ist ebenfalls der fiskalische Aspekt des Angebots relevant. In den Interviews wird deutlich, dass das Spiel als solches nicht viel kostet, jedoch Personal bindet, was wiederum fiskalischen Wert hat. Außerdem könnte es aus Sicht des Maßnahmeträgers als Arbeitgeber nicht von Interesse sein, dass Mitarbeitende Zeit in ein vergleichbares Angebot investieren. Demnach müssen nicht bloß konzeptionell bedingte, sondern auch aus Maßnahmeträgersicht als Arbeitgeber Gestaltungsfreiräume vorliegen, die es Mitarbeitenden gestatten, Teilnehmenden ein Pen-&-Paper-Rollenspiel anzubieten und dafür Arbeitszeit zu investieren.

Zudem ist nicht jede mitarbeitende Person dazu in der Lage, ein Pen-&-Paper-Rollenspiel sofort anzubieten. Zum einen zeigen die Ergebnisse, dass verschiedene Kompetenzen seitens der Spielleitung benötigt werden, wie Leitungskompetenzen und Kommunikationsfähigkeiten. Zum anderen sind entweder Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper-Rollenspielen, ggf. sogar als Spielleitung, notwendig, oder es bedarf einer intensiven Einarbeitung, um Spielmechanismen kennen zu lernen und das Spiel leiten zu können. Des Weiteren bedarf das Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels insgesamt Vorbereitungszeit. Allerdings gibt es Spielmechanismen, die im Vergleich zum Pen-&-Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons simpler gestaltet und demnach für Einsteiger*innen leichter zu erlernen sind. Sollte eine Person daran Interesse haben als Spielleitung ein Pen-&-Paper-Rollenspiel anzubieten, könnte sie auf ein vergleichbares Spiel zurückgreifen. Im Internet gibt es außerdem verschiedene Möglichkeiten sich die Spielform der Pen-&-Paper-Rollenspiele anzueignen. Dazu zählen Blogs mit Spielübersichten zu unterschiedlichen Spielsystemen inklusive Erläuterungen des Schwierigkeitsgrades, frei verfügbare Geschichten, Informationen zu anfallenden Kosten und zu benötigten zeitlichen Kapazitäten. Darüber hinaus können auf verschiedenen Plattformen Videos konsultiert werden, welche die Spielmaterie zugänglicher machen. Dadurch besteht die Möglichkeit verschiedene Spielmechanismen zu erlernen und Inspirationen für das eigene Spiel zu sammeln. Bei Interesse und Bedarf kann demnach auf verschiedene kostenfreie Medien zurückgegriffen werden, die es ermöglichen, sich Kompetenzen und Wissen für die Spielleitung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels anzueignen. Hier müsste ausgehandelt werden, wie viel Arbeitszeit für die Vorbereitung eingesetzt werden darf. Außerdem könnte der Internetzugriff auf verschiedene Plattformen am Arbeitsplatz aus Datenschutzgründen nicht

erlaubt bzw. könnten diese unter Umständen am Arbeitsplatz nicht zugänglich sein. Dies hätte womöglich zur Folge, dass eine interessierte Spielleitung sich in ihrer Freizeit bzw. am Privatgerät darauf vorbereiten muss.

Neben den Personalkosten ist auch die generelle Finanzierung einer Maßnahme bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels relevant. Je nach Ziel und Aufbau einer Maßnahme ist die Finanzierung unterschiedlich organisiert. So erhält ein Maßnahmeträger bei einer erfolgreichen Vermittlung von Teilnehmenden eine Vergütung. In einer reinen Vermittlungsmaßnahme ist der Auftrag die zeitnahe Vermittlung der Teilnehmenden. Die Gegenfinanzierung der Maßnahme auf Maßnahmeträgerseite ist auf dieses Ziel ausgerichtet und in dem Moment sichergestellt, wenn dieses bei einem prozentualen Anteil der Teilnehmenden erreicht wird. Maßnahmeträger von Vermittlungsmaßnahmen sind somit auf die Vergütung bei Vermittlung angewiesen, wie mehrmals in den Interviews erwähnt wird. Daher ist es fiskalisch gesehen in Vermittlungsmaßnahmen vermutlich nicht zielführend bzw. von Interesse, Teilnehmenden ein Angebot wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel zu unterbreiten. In einer Maßnahme mit ganzheitlicher Ausrichtung hingegen ist das Ziel und somit der Anspruch an den Maßnahmeträger durch den Auftraggeber Personen in ihren Problemlagen zu unterstützen und sie an den Arbeitsmarkt heranzuführen. Dies wirkt sich auf die Finanzierung der Maßnahme aus. Zwar erhält der Maßnahmeträger hier ebenfalls bei erfolgreicher Vermittlung eine Vergütung, allerdings liegt ansonsten eine andere Finanzierungsgrundlage vor, im Fall des Förderzentrums unter anderem durch eine Teilnahmepauschale pro Person und Teilnahmetag. Demnach kann es sich ein Träger hier aus fiskalischer Sicht „erlauben“, ein solches Angebot vorzuhalten. Womöglich ist die Finanzierung in anderen Maßnahmekontexten wiederum anders organisiert, was ebenfalls bei der Intention der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels überprüft werden müsste. Sofern lediglich geringe finanzielle Mittel vorliegen und es das Anliegen gibt, einer Zielgruppe günstige und pädagogisch wertvolle Angebote zu unterbreiten, könnte die Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels vorteilhaft sein.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass bei der Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in einen Maßnahmekontext innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems das Ziel bzw. der Auftrag, die Zielgruppe und ihre Bedarfe, sowie die Struktur und der Aufbau einer Maßnahme relevant sind. Insbesondere scheint es zielführend in Maßnahmen mit ähnlicher Ausrichtung wie dem Förderzentrum, aufgrund seiner längeren Dauer, dem Ziel der Heranführung an den Arbeitsmarkt und der Zielgruppe der tendenziell integrations-, wenn nicht sogar arbeitsmarktfernen langzeitarbeitslosen Personen, einführbar zu sein.

Aufgrund der Flexibilität und Modifizierbarkeit der Spielform könnte es überdies an Maßnahmekontexte mit anderen Zielsetzungen, Zielgruppen und Strukturen angepasst werden. Ferner ist davon auszugehen, dass es vermutlich in sämtlichen Kontexten Menschen geben wird, die am Pen-&-Paper-Rollenspiel interessiert sind und davon profitieren würden. Aber gerade in professionellen pädagogischen Kontexten ist fraglich, ob eine Einführung des Pen-&-Paper-Rollenspiels sinnvoll und umsetzbar ist. Die vorliegende Beantwortung der Forschungsfrage gibt Denkanstöße, welche Bewertungsmaßstäbe als Entscheidungsgrundlage bei der Intention, ein Pen-&-Paper-Rollenspiel in einen Maßnahmekontext des arbeitsmarktpolitischen Systems einzuführen, relevant sind. Diese können ebenfalls in andere Kontexte außerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems übertragen werden. Jedoch handelt es sich lediglich um theoretische Überlegungen zu dessen Einführung in andere Kontexte, die nicht praktisch validiert sind. Fraglich ist daher, ob diese Aspekte in der Praxis überhaupt in der Form von Bedeutung sind. Daher könnte die Übertragung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels auch in andere Maßnahmekontexte für andere „Sub-Zielgruppen“ langzeitarbeitsloser

Personen, beispielsweise für Jugendliche innerhalb einer berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahme oder für integrationsnahe langzeitarbeitslose Personen innerhalb einer Vermittlungsmaßnahme untersucht werden. Dabei könnte erörtert werden, ob es dort als Angebot funktioniert und zum Maßnahmeziel beitragen kann. Womöglich bestehen hier außerdem weitere Fördermöglichkeiten und Vorteile des Pen-&-Paper-Rollenspiels, die innerhalb der Interviews im Rahmen der vorliegenden Forschung nicht berücksichtigt werden, da hier der Fokus auf das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums gelegt wurde, die Expert*innen von ihren Praxiserfahrungen mit dem Angebot berichten und es aus dieser Perspektive analysiert wird. Allerdings könnten zusätzliche Hürden in der Einführung vorliegen, die bisher nicht bedacht werden. Ferner könnten die im Rahmen der vorliegenden Forschung gesammelten Aspekte zur Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in andere Maßnahmekontexte konkretisiert und ergänzt werden.

Insgesamt entsteht der Eindruck, dass es sich beim Pen-&-Paper-Rollenspiel um eine Methode handelt, die bei verschiedenen Personengruppen und Kontexten gewinnbringend angewandt werden kann. Dies entspricht den Inhalten des aktuellen Forschungsstandes, in welchen bereits deutlich wird, dass sich die Autor*innen verschiedene Anwendungsfelder für Pen-&-Paper-Rollenspiele vorstellen können. Zukünftig könnten weitere Pen-&-Paper-Rollenspiele entwickelt werden, die auf spezielle Zielgruppen oder verschiedene Kontexte, wie begrenzte zeitliche Kapazitäten, angepasst sind. Ein bereits vorhandenes Beispiel ist das von Hüttinger entwickelte Rollenspiel für Kinder von 10 bis 12 Jahren (vgl. Hüttinger 2011). Außerdem könnten Spielsysteme ausgearbeitet werden, die auf die Förderung spezieller Kompetenzen ausgerichtet sind und beispielsweise insbesondere der Kooperation und Teamarbeit bedürfen oder in welchen sich Spielende verhältnismäßig intensiv mit den eigenen Fähigkeiten auseinandersetzen müssen. Dadurch könnte die Spielform der Pen-&-Paper-Rollenspiele als Methode für spezielle pädagogische Kontexte angepasst und didaktisch angewandt werden.

8.5 Limitationen

Im Forschungsprozess stellte sich kein grundlegender Nachteil in der Wahl des Untersuchungsdesigns heraus und es konnte zielführend angewandt werden, um das Forschungsanliegen zu erfüllen. Dennoch können Limitationen der vorliegenden Forschungsarbeit festgehalten werden, die in diesem Unterkapitel erfasst werden. Diese sind zwar wichtig zu berücksichtigen und zu benennen, werden allerdings insgesamt als nicht problematisch bezüglich der Güte der Forschungsergebnisse bewertet. Grundsätzliche Nachteile der genutzten Methodik, beispielsweise hinsichtlich der Stichprobenziehung (z.B. die damit verbundene eingeschränkte Generalisierbarkeit der Ergebnisse), werden als bekannt vorausgesetzt und daher an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt.

Grundsätzlich muss festgehalten werden, dass die Autorin der vorliegenden Forschungsarbeit direkt in den Forschungskontext involviert war. Dies bezieht sich zum einen auf die berufliche Tätigkeit beim Maßnahmeträger innerhalb des Förderzentrums und zum anderen auf das Angebot und die Begleitung des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Demnach fließt die Perspektive des Maßnahmeträgers unweigerlich in die vorliegende Arbeit mit ein. Dies äußert sich unter anderem in genutzten Begrifflichkeiten wie „Teilnehmende“ (Perspektive Maßnahmeträger) anstelle von „Kund*innen“ (Perspektive Jobcenter). Die direkte Involviertheit hat einerseits Vorteile, beispielsweise praktische und theoretische Kenntnisse des arbeitsmarktpolitischen Systems und dessen Prozesse und Systematik, die Kenntnis über die Maßnahme „Förderzentrum für Langzeitarbeitslose“ und deren Abläufe, sowie die leichte Zugänglichkeit des Forschungsfeldes. Auch ist aufgrund der praktischen Erfahrungen im Forschungsfeld davon auszugehen, dass keine grundsätzlichen Fehlschlüsse aufgrund des Materials getroffen wurden (Kuckartz 2016, 218). Jedoch birgt die Involviertheit andererseits die Gefahr, dass praktische Vorkenntnisse und damit verbundene voreingenommene Schlüsse die Analysen und Diskussion verzerren. Zur Sicherstellung der Güte der Untersuchung erfolgte daher zum einen die intensive Auseinandersetzung mit dem Feld aus wissenschaftlicher Perspektive über das Studieren relevanter Forschungsergebnisse, Statistiken und Grundlagenliteratur. Zum anderen wurden die gesamten Forschungsschritte und Forschungsergebnisse möglichst transparent dokumentiert, diskutiert und reflektiert (Bogner et al. 2014, 93f.; Döring und Bortz 2016, 112ff., zit. nach Steinke 1999). In weiteren vertiefenden Forschungen wäre es dennoch sinnvoll, nicht direkt involvierte Forscher*innen in den Forschungsprozess zu integrieren.

Darüber hinaus liegen inhaltliche Grenzen in der vorliegenden Forschungsarbeit vor. Zunächst ist festzuhalten, dass sie sich lediglich mit dem arbeitsmarktpolitischen System in Deutschland beschäftigt, dessen Systematik für das Forschungsanliegen und die Beantwortung der Forschungsfragen teilweise relevant ist. Die Ergebnisse der vorliegenden Forschung, insbesondere hinsichtlich des Angebots eines Pen-&-Paper-Rollenspiels im Kontext einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung und vor Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des Förderns und Forderns, sind demnach nicht ohne Weiteres auf andere Länder übertragbar. Allerdings ist anzunehmen, dass sich die psychosozialen Folgen von Arbeitslosigkeit international ähneln. Folglich könnten (langzeit-)arbeitslose Personen auch in anderen Ländern vom Spielen eines Pen-&-Paper-Rollenspiels profitieren, wodurch dessen Anwendung als Methode dort ebenfalls nützlich sein könnte.

Daran anknüpfend handelt es sich aufgrund der beruflichen Position und des universitären Hintergrunds der Autorin um eine pädagogische bzw. sozialwissenschaftliche Perspektive auf das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels, was sich bereits im Forschungsinteresse und in

der Formulierung der Forschungsfragen widerspiegelt. Es wäre daher zielführend, das Angebot aus weiteren Perspektiven, beispielsweise mit politischem, wirtschaftlichem oder psychologischem Bezug, zu analysieren. Hier könnten weitergehendes Wissen und Bewertungskriterien einbezogen werden, die weitere relevante Sichtweisen auf das Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen innerhalb einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung ermöglichen, allerdings im Rahmen der vorliegenden Forschung nicht berücksichtigt werden können.

Ferner muss angemerkt werden, dass die interviewten Expert*innen allesamt demselben Netzwerk angehören und sich demnach ihre Expertise primär auf dieses Netzwerk bezieht. Folglich könnten örtlich bedingte strukturelle Gegebenheiten, zum Beispiel bezüglich der Zusammenarbeit zwischen den involvierten Akteur*innen im Netzwerk, der örtlichen Arbeitsmarktstruktur und regionale Besonderheiten hinsichtlich der Arbeitslosigkeit (z.B. in städtischen versus ländlichen Regionen) in ihre Expertise einfließen. Allerdings wurde im Rahmen der Interviews deutlich, dass ein Teil der Expert*innen bereits berufliche Erfahrungen bei anderen Maßnahmeträgern und Jobcentern an anderen Standorten gesammelt, sowie Teilnehmende an weiteren Maßnahmen, teils deutschlandweit, teilgenommen hatten. Da diese Vorerfahrungen ebenfalls in ihre Expertise einfließen und es sich um ein exploratives Forschungsanliegen handelt, wird die Einbeziehung lediglich eines Netzwerks nicht als problematisch bewertet.

Da auch die Autorin der vorliegenden Forschungsarbeit aufgrund ihrer beruflichen Position Teil des Netzwerkes ist, das Pen-&-Paper-Rollenspiel innerhalb des Förderzentrums anbietet und persönlich die Interviews durchgeführt hat, könnte außerdem das Antwortverhalten der interviewten Expert*innen durch soziale Erwünschtheit beeinflusst worden sein. Womöglich trauten sich interviewte Teilnehmende nicht das Förderzentrum als Maßnahme oder das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels zu kritisieren. Mitarbeitende des Maßnahmeträgers könnten als Kolleg*innen der Forscherin gehemmt gewesen sein, das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels zu hinterfragen. Jedoch könnte die vorhandene Beziehungsebene auch gegenteilig den Vorteil haben, dass die bereits bekannten Expert*innen sich aufgrund der Vertrautheit in den Interviews mehr öffneten, als wenn keine Bekanntschaft vorgelegen hätte. Dies könnte beispielsweise Teilnehmende dazu ermutigt haben, über ihre private Situation und ihre Gefühle zu berichten. Um sozialer Erwünschtheit möglichst entgegenzuwirken, wurde bereits vor Interviewbeginn die spezielle Rolle als Forscherin und Anonymität der Angaben betont, sowie verdeutlicht, dass auch geäußerte Kritik dem Forschungsanliegen nützt (Döring & Bortz 2016, 439f.). Offen bleibt dennoch, welche Ergebnisse bei einer anonymen Befragung oder wenn eine nicht im Netzwerk involvierte Person die Interviews geführt hätte, erzielt worden wären.

Neben den inhaltlichen Grenzen der vorliegenden Forschungsarbeit liegen ebenfalls methodische Limitationen vor. Dahingehend ist zu berücksichtigen, dass lediglich eine Forscherin – die Autorin der vorliegenden Arbeit – in den Forschungsprozess involviert war. Dies ist in der gesamten Durchführung, wie der Erstellung der Fragebögen, der Interviewführung, der Transkription, sowie insbesondere in der Auswertung und Diskussion der Ergebnisse relevant. Womöglich hätte der Austausch innerhalb eines Forschungsteams weitere Erkenntnisse und Interpretationen des Materials ermöglicht (Bogner et al. 2014, 94; Kuckartz 2016, 211f.). Um dennoch intersubjektive Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten und etwaige Schwierigkeiten oder Nachteile des Forschungsprozesses offenzulegen, wurde die Auswertung und Kategorisierung zirkulär durchgeführt und reflektiert. Außerdem wurde der gesamte Forschungsprozess möglichst genau reflektiert, dokumentiert und offengelegt

(Bogner et al. 2014, 94; Döring und Bortz 2016, 112, zit. nach Steinke 1999; Kuckartz 2016, 201ff.).

Darüber hinaus waren die durchgeführten teilnehmenden Beobachtungen zwar zur Annäherung an den Forschungsgegenstand und Formulierung von Interviewfragen hilfreich. Allerdings waren sie insgesamt zeitaufwendig und daher im Sinne der Kosten-Nutzen-Abwägung nicht zwingend vonnöten, insbesondere da sie lediglich einen vorbereitenden Beitrag zur eigentlichen Forschungsmethodik geleistet haben.

Des Weiteren stellten sich Limitationen der Erhebungsinstrumente heraus. Zunächst kann an der Wahl der im Erhebungsinstrument genutzten Begrifflichkeiten der „sozialen Aktivierung“ und „sozialen Problemlagen und Vermittlungshemmnisse“ kritisiert werden, dass diese sehr offen formuliert wurden und damit eine unterschiedliche Nutzung der Begrifflichkeiten durch die Expert*innen ermöglichte. Dies zeigt beispielsweise der Vergleich des Interviews mit JC5, der sich dahingehend primär auf die Förderung sozialer Kompetenzen bezieht (JC5, Abs. 40), zum Interview mit MAT3, der über die soziale Integration langzeitarbeitsloser Personen spricht (MAT3, Abs. 50). Beide Aspekte fallen letztlich unter den Begriff der sozialen Aktivierung, meinen aber unterschiedliche Problemlagen. Durch die offene Formulierung wurde ermöglicht, dass die Expert*innen uneingeschränkt aus Perspektive ihres eigenen Verständnisses dieser Begrifflichkeit berichten. Jedoch hätte dieses Verständnis an dieser Stelle zusätzlich erfragt werden können, um ihre Argumentationsgrundlage nachvollziehen und ihre Perspektiven vergleichen zu können.

Auch wurde, wie bereits im Methodenkapitel erläutert, bei der Erstellung der Interviewleitfäden die Expertise der verschiedenen Expert*innengruppen einbezogen. Dadurch wurden vier unterschiedliche Interviewleitfäden entwickelt, wobei sich die Leitfäden von Jobcenter und Maßnahmeträger stark ähnelten. Bei einzelnen Fragen wäre es allerdings sinnvoll gewesen, dieselbe Wortwahl zu nutzen, um die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen direkt vergleichen zu können. Dies betrifft insbesondere die Frage, ob es sich um eine geeignete oder sinnvolle Methode für die Zielgruppe handelt (Vergleich TN – JC/MAT). Hier musste bei der Auswertung aufgrund der unterschiedlichen Formulierung berücksichtigt werden, ob Unterschiede zwischen den Expert*innengruppen in den Interviewleitfäden begründet waren oder ihrer jeweiligen Perspektive auf die Thematik. Es wurde daher bei der Analyse der Verteilungen von Codiereinheiten beachtet, welche Interviewfragen zuvor gestellt wurden, was den Auswertungsprozess umfangreicher gestaltete als es andernfalls nötig gewesen wäre.

Zudem musste bei der Erstellung der Leitfäden für Jobcenter und Maßnahmeträger, wie bereits im Methodenteil und in der Beantwortung von F1 deutlich wird, berücksichtigt werden, dass nicht bei allen Expert*innen Vorkenntnisse des Spiels vorausgesetzt werden konnten. Daher wurden die Fragen gezielt offen und allgemein gestellt, um in jedem Fall eine Einschätzung des Spiels auf Basis der vorherigen Erklärung zum Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels zu ermöglichen und den Schwerpunkt der jeweiligen Interviews auf die definitiv vorhandene Expertise durch entsprechende Fragen zu legen. Positiv an diesen offenen Formulierungen war, dass die Expert*innen in ihrer Beantwortung frei von ihren Eindrücken und ihrem Wissen berichten konnten. Dies hatte allerdings zur Folge, dass manche Themen bloß oberflächlich innerhalb der Interviews thematisiert wurden. Dem hätte durch optionale Fragen bei vorhandenen Vorkenntnissen entgegengewirkt werden können, wodurch womöglich weitere Diskussionspunkte erfasst worden wären. Andererseits wäre dies im Sinne des explorativen Forschungsanliegens vermutlich zu tiefgehend gewesen.

Darüber hinaus hätten in den Interviewleitfäden für Teilnehmende und den Spielleiter weitere Fragen zur Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen ergänzt werden können. In der Auswertung fiel auf, dass hier insgesamt nur wenige Aussagen zum Lebensalltag und Empfinden als langzeitarbeitslose Person vorliegen. Dies hätte in den Interviewleitfäden einbezogen werden können, um ihre persönlichen Erfahrungen dem Bild der Zielgruppe von den Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger gegenüberzustellen. In den Interviewleitfäden für den Spielleiter hätten ebenfalls weitere Fragen zur Zielgruppe ergänzt werden können, da er selbst zuvor langzeitarbeitslos war. Die Aufnahme dieser Thematiken hätte womöglich weitergehende Erkenntnisse zur Beantwortung der Forschungsfragen ermöglicht.

Zuletzt wurde im Zuge der Beantwortung der Forschungsfrage F3 deutlich, dass hier konkretere Fragen an die Expert*innen von Maßnahmeträger und Jobcenter zu ihrem Verständnis des arbeitsmarktpolitischen Paradigmas des „Fördern und Fordern“ und zur diesbezüglichen Einordnung des Pen-&-Paper-Rollenspiels dazu beigetragen hätten, die Beantwortung der Forschungsfrage an dieser Stelle weiter zu vertiefen.

9 Fazit & Ausblick

Ziel der vorliegenden Studie war die explorative Erforschung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels als Angebot für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen im Rahmen des Förderzentrums, einer ganzheitlichen Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems in Deutschland. Dabei sollten die Fördermöglichkeiten der Zielgruppe und der Beitrag des Pen-&-Paper-Rollenspiels zum (Maßnahme-)Ziel der beruflichen Eingliederung erörtert, sowie relevante Aspekte hinsichtlich der Übertragbarkeit des Angebots in andere Maßnahmekontexte herausgestellt werden. Außerdem war die Klärung der Frage von Interesse, ob es sich um ein angemessenes Maßnahmeangebot vor dem Hintergrund des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“ handelt. Zu diesem Zweck wurden explorative Expert*inneninterviews mit in der Praxis involvierten Akteur*innen geführt und anschließend mittels inhaltlich strukturierender qualitativer Inhaltsanalyse ausgewertet.

Das Forschungsdesign kann zielführend angewandt werden, um die Forschungsfragen zu beantworten. Dabei zeigt sich, dass Pen-&-Paper-Rollenspiele verschiedene Fördermöglichkeiten für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen als Angebot innerhalb des Förderzentrums bieten. Zum einen können bereits erforschte zielgruppenunabhängige Förderaspekte von Pen-&-Paper-Rollenspielen wie motivationale und bedürfnisbefriedigende Faktoren, die Steigerung des Zugehörigkeitsgefühls, sowie die Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung herausgestellt und ergänzt werden. Zum anderen scheinen Pen-&-Paper-Rollenspiele das Potential zu haben, langzeitarbeitslose Personen in ihren individuellen und zielgruppenbedingten Bedarfen zu fördern und insbesondere in der Anwendung im Rahmen einer Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung innerhalb des arbeitsmarktpolitischen Systems systembedingte Vorteile zu haben. Dazu zählt unter anderem, dass es als freiwilliges Angebot innerhalb des Zwangskontextes einer Maßnahme langzeitarbeitslosen Personen die Möglichkeit bietet, in lockerer Atmosphäre zu entspannen, sowie sie dazu animiert, mit anderen Menschen zusammenzukommen und so ihre soziale Teilhabe fördert. Außerdem ermöglicht es ein Entfliehen aus der gesellschaftlichen Rolle der langzeitarbeitslosen Person, welche aufgrund ihres Leistungsbezugs stigmatisiert wird. Dabei kann es innerhalb des Förderzentrums zu dem übergeordneten Maßnahmeziel der beruflichen Eingliederung beitragen, indem es die Fortsetzung der Maßnahmeteilnahme und somit den Prozess der Heranführung an den Arbeitsmarkt stabilisiert und die Motivation der Teilnehmenden fördert. Jedoch hat das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels nicht nur für Teilnehmende, sondern auch für Mitarbeitende des Maßnahmeträgers Vorteile, da es durch den neugewonnenen Zugang zu Teilnehmenden während des Angebots eine Basis für die weitere sozialpädagogische Zusammenarbeit außerhalb dessen darstellt und dazu beiträgt, Vermittlungshemmnisse der Teilnehmenden zu erkennen. Dadurch kann es die weitere Zusammenarbeit erleichtern. Ferner kann es auf Vorstellungsgespräche vorbereiten und relevante Schlüsselkompetenzen fördern, die sowohl den Bewerbungsprozess unterstützen, als auch den (Wieder-)Einstieg in eine Tätigkeit erleichtern können. Daher kann es als positive und niederschwellige Ergänzung zu üblichen berufs- oder lebenspraktischen Maßnahmeinhalten verstanden werden. Insbesondere die Flexibilität der Spielform erlaubt zudem deren Anpassung an verschiedene Zielgruppen und Rahmenbedingungen. Allerdings scheint das Pen-&-Paper-Rollenspiel nicht uneingeschränkt in jegliche Maßnahmeformen des arbeitsmarktpolitischen Systems in Deutschland übertragbar zu sein, sondern vordergründig in zum Förderzentrum vergleichbare Maßnahmen mit ganzheitlicher Ausrichtung. Dies wird insbesondere mit dem jeweiligen Ziel bzw. Auftrag der Maßnahme (z.B. ganzheitliche

Unterstützung vs. zeitnahe Vermittlung in Arbeit), der jeweiligen Zielgruppe und ihrer Bedarfe (z.B. kurzzeitig arbeitsuchende Personen vs. integrationsferne langzeitarbeitslose Personen), sowie der jeweiligen Struktur bzw. dem Aufbau der Maßnahme (z.B. Dauer) begründet.

Des Weiteren ist hinsichtlich der Angemessenheit des Angebots im Förderzentrum im Sinne des arbeitsmarktpolitischen Grundsatzes des „Fördern und Fordern“ eine Diskrepanz zwischen der persönlichen und der systembedingten Perspektive auf diese festzuhalten. Sofern langzeitarbeitslose Menschen in ihrer individuellen Lebenslage unterstützt und gefördert werden sollen, wird das Pen-&-Paper-Rollenspiel als ein angemessenes Maßnahmeangebot durch die involvierten Akteur*innen wahrgenommen. Wird es hingegen ausschließlich hinsichtlich dessen Beitrag zur zeitnahen und messbaren Vermittlung in Arbeit bewertet, scheint die Angemessenheit des Angebots innerhalb des Förderzentrums fraglich. Allerdings zeigen die von den involvierten Akteur*innen wahrgenommenen weitergehenden Bedarfe innerhalb arbeitsmarktpolitischer Instrumente zur Förderung der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen, dass weitere kreative, individuelle, spielerische und aktive Angebote, die am „Fördern“ ausgerichtet sind, vonnöten sind, um der heterogenen Zielgruppe gerecht zu werden und der weiteren Verfestigung von Langzeitarbeitslosigkeit entgegenzuwirken. Das Pen-&-Paper-Rollenspiel kann dahingehend als ein Positivbeispiel verstanden werden.

Darüber hinaus ist festzuhalten, dass die vorliegende Forschungsarbeit eine Forschungslücke hinsichtlich der Anwendung von Pen-&-Paper-Rollenspielen mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen schließt. Außerdem ergänzt sie bereits vorhandene Forschungsergebnisse beispielsweise zur Anwendung von Pen-&-Paper-Rollenspielen in sozialpädagogischen Kontexten und zu deren potentiellen Nutzen. Daneben bietet die vorliegende Forschungsarbeit verschiedene Ansatzpunkte für vertiefende Fragestellungen, welchen zur weitergehenden Erforschung des Forschungsgegenstandes und angrenzender Thematiken nachgegangen werden könnte. Dazu zählt unter anderem die Erforschung der Intensität und Nachhaltigkeit der Förderung langzeitarbeitsloser Personen durch die Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel, ggf. unter Einbeziehung von quantitativen Designs zur Messung und Konkretisierung der Förderaspekte sowie des Zusammenhangs der Förderung zu potentiellen (psycho-)sozialen Folgen andauernder Arbeitslosigkeit. Außerdem bleiben die tatsächliche Förderung und Stabilisierung hinsichtlich der beruflichen Integration in Zusammenhang zur Teilnahme am Pen-&-Paper-Rollenspiel sowie die Notwendigkeit der Teilnahme hinsichtlich der Förderung von Schlüsselkompetenzen aufgrund der qualitativen Herangehensweise fraglich, welche vertiefend betrachtet werden könnten. Darüber hinaus wären die Perspektiven höherer Leitungsebenen des Jobcenters und politischer Akteur*innen bezüglich dessen eindeutig am Fördern ausgerichteten Charakters aufschlussreich. Dahingehend könnten beispielsweise politische Tendenzen und Entwicklungen in der Förderung der Zielgruppe auch im Hinblick auf die wahrgenommene Pädagogisierung des Bereichs herausgestellt werden. Letztlich könnten die ermittelten Bewertungsmaßstäbe und Entscheidungsgrundlagen zur Einführung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels in einen anderen Maßnahmekontext des arbeitsmarktpolitischen Systems validiert, sowie grundsätzlich dessen praktische Einführung innerhalb eines anderen Kontextes erprobt und untersucht werden. Dementsprechend könnten weitergehende Forschungen angewandt werden, um das Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels im arbeitsmarktpolitischen Kontext tiefergehend zu ergründen.

Des Weiteren ergeben sich aus den Erkenntnissen der vorliegenden Forschungsarbeit verschiedene Implikationen für die Praxis in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe

langzeitarbeitsloser Personen. Für Maßnahmeträger ist das Angebot eines Pen-&-Paper-Rollenspiels interessant, wenn das Anliegen besteht, bereits vorhandene Maßeinhalte mit einfachen Mitteln zu ergänzen, es könnte allerdings auch in eine neu konzipierte Maßnahme miteinbezogen werden. Es handelt sich um eine Methode, die wenige Ressourcen benötigt, einfach zu erlernen ist und dabei, wie die vorliegende Forschungsarbeit verdeutlicht, umfangreichen Nutzen sowohl für Teilnehmende als auch aus Trägerperspektive haben kann. Jedoch bedarf dies engagierter und interessierter Mitarbeitenden, die sich darauf vorbereiten und denen entsprechende zeitliche Kapazitäten zur Verfügung stehen. Ferner kann das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels für Maßnahmeträger als ein Positivbeispiel verstanden werden, im Rahmen vorhandener Gestaltungsmöglichkeiten der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen zusätzliche Angebote zu unterbreiten und diese zu evaluieren, um sie bestmöglich zu fördern und zu unterstützen.

Außerdem könnten die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit langzeitarbeitslose Personen dazu animieren, ein entsprechendes Angebot im Rahmen einer Maßnahme wahrzunehmen und dessen Mehrwert zu erkennen. Ferner könnten die Erkenntnisse einen Anreiz darstellen, sich im privaten Kontext im Rahmen eines Pen-&-Paper-Rollenspiels zu engagieren bzw. dies zu initiieren, um dadurch soziale Kontakte zu knüpfen, potentieller Vereinsamung entgegenzuwirken und sich um das eigene psychische Wohlbefinden zu bemühen.

Aus der Perspektive des Jobcenters bzw. der Bundesagentur für Arbeit verdeutlicht die vorliegende Forschungsarbeit, dass eine Fokussierung auf den Aspekt des Förderns langzeitarbeitsloser integrationsferner Personen vor dem Hintergrund möglicher (psycho-)sozialer Folgen der andauernden Arbeitslosigkeit dazu beitragen kann, die Zielgruppe zu stärken, sie in ihren individuellen Bedarfen zu unterstützen und letztlich dennoch im Interesse der Eingliederung in Arbeit zu agieren. Außerdem könnten die Erkenntnisse in neue Maßnahmekonzepte miteinbezogen werden, wenn ganzheitliche Maßeinhalte formuliert und dabei zusätzliche, alternative und kreative Angebote von Maßnahmeträgern verlangt werden. Dadurch könnte zum einen die Nutzung des Gestaltungsspielraums auf Maßnahmeträgerseite angeregt werden. Zum anderen würde dies der Heterogenität der Zielgruppe gerecht, wenn durch alternative Angebote unterschiedlichste Menschen angesprochen werden.

Auf politischer Ebene bestätigt die vorliegende Forschungsarbeit bereits vorhandene Forschungsergebnisse zur Stigmatisierung langzeitarbeitsloser leistungsbeziehender Personen aufgrund des Paradigmas des Förderns und Forderns und der benötigten „Aktivierung“ der Zielgruppe. Außerdem wird bestärkt, dass Wahlmöglichkeiten und die Einbeziehung eigener Wünsche und Vorstellungen, sowie Angebote, die am „Fördern“ orientiert sind, für alle Beteiligten positiven Nutzen haben können. Des Weiteren zeigt die vorliegende Forschungsarbeit, dass eine fortlaufende Pädagogisierung in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe notwendig sein bzw. forciert werden könnte, um der weiteren Verfestigung von Langzeitarbeitslosigkeit nachhaltig entgegenzuwirken, auch wenn dies der derzeitigen Grundausrichtung des arbeitsmarktpolitischen Systems teilweise entgegensteht.

Insgesamt ermöglicht die vorliegende Forschungsarbeit einen umfangreichen Einblick in die Anwendung eines Pen-&-Paper-Rollenspiels innerhalb des Förderzentrums für Langzeitarbeitslose als ganzheitliche Maßnahme zur Aktivierung und beruflichen Eingliederung für langzeitarbeitslose Personen aus den verschiedenen Perspektiven der direkt involvierten Akteur*innen. Dabei stellt es einen Kontrast zu üblichen Maßnahmebestandteilen bzw. arbeitsmarktpolitischen Instrumenten dar. Die Spielform mit Fantasie-Setting, die flexible Einsetzbarkeit und Niederschwelligkeit des Angebots unterstützen den ganzheitlichen Charakter der Maßnahme. Dadurch stellt es eine positive Ergänzung für alle Beteiligten dar

und bietet Fördermöglichkeiten, von denen insbesondere integrationsferne langzeitarbeitslose Personen profitieren können. Außerdem hat das Pen-&-Paper-Rollenspiel als Maßnahmeangebot das Potential, den Prozess der beruflichen (Wieder-)Eingliederung langzeitarbeitsloser Personen zu unterstützen. Daher sprechen die Ergebnisse der vorliegenden Forschungsarbeit für den weitergehenden Einsatz von Pen-&-Paper-Rollenspielen in der Anwendung mit dieser Zielgruppe, um vorhandene Instrumente und Angebote des arbeitsmarktpolitischen Systems zu ergänzen und die ganzheitliche Unterstützung der Zielgruppe weiterhin zu forcieren.

Literaturverzeichnis

- Achatz, Juliane; Trappmann, Mark (2011): Arbeitsmarktvermittelte Abgänge aus der Grundsicherung. Der Einfluss von personen- und haushaltsgebundenen Arbeitsmarktbarrieren. IAB (IAB-Discussion Paper, 2).
- Adams, Aubrie S. (2013): Needs met through role-playing games: A fantasy theme analysis of Dungeons & Dragons. In: *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research* 12, S. 69–86.
- Akreml, Leila (2014): Stichprobenziehung in der qualitativen Sozialforschung. In: Nina Baur und Jörg Blasius (Hg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 265–282.
- Aysina, Rimma M.; Efremova, Galina I.; Maksimenko, Zhanna A.; Nikiforov, Mikhail V. (2017): Using a computer simulation to improve psychological readiness for job interviewing in unemployed individuals of pre-retirement age. In: *Europe's Journal of Psychology* 13 (2), S. 251–268.
- Aysina, Rimma M.; Maksimenko, Zhanna A.; Nikiforov, Mikhail V. (2016): Feasibility and efficacy of job interview simulation training for long-term unemployed individuals. In: *PsychNology Journal* 14 (1), S. 41–60.
- Azrin, Nathan H.; Flores, T.; Kaplan, S. J. (1975): Job-finding club: A group-assisted program for obtaining employment. In: *Behaviour Research and Therapy* 13 (1), S. 17–27.
- Bäcker, Gerhard; Naegele, Gerhard; Bispinck, Reinhard; Hofemann, Klaus; Neubauer, Jennifer (2010): *Sozialpolitik und soziale Lage in Deutschland. Band 1: Grundlagen, Arbeit, Einkommen und Finanzierung*. 5., durchgesehene Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Blackmon, Wayne D. (1994): Dungeons and Dragons: the use of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult. In: *American journal of psychotherapy* 48 (4), S. 624–632.
- Bogner, Alexander; Littig, Beate; Menz, Wolfgang (2014): *Interviews mit Experten. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Booth, Melanie (2010): *Die Entwicklung der Arbeitslosigkeit in Deutschland*. bpb - Bundeszentrale für politische Bildung.
- Bowman, Sarah Lynne (2010): *The functions of role-playing games. How participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company.
- Bundesagentur für Arbeit (o.J. a): *Maßnahme*. Online verfügbar unter <https://www.arbeitsagentur.de/lexikon/massnahme>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Bundesagentur für Arbeit (o.J. b): *Übergang von Arbeitslosengeld zu Arbeitslosengeld II*. Online verfügbar unter <https://www.arbeitsagentur.de/arbeitslosengeld-2/uebergang-arbeitslosengeld-2>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Bundesagentur für Arbeit (2016): *Leistungsbeschreibung zur Maßnahmekombination „Förderzentrum“ - § 16 I SGB II i.V.m. § 45 I S. 1 Nrn. 1, 2 und 5 SGB III, 2016*. Ausschreibungsdokument zur Vergabe der Maßnahme an Dritte.
- Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung (2019): *Arbeitsmarktsituation von langzeitarbeitslosen Menschen*. Nürnberg (Berichte: Blickpunkt Arbeitsmarkt).
- Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung (2021): *Arbeitsmarktsituation von langzeitarbeitslosen Menschen*. Nürnberg (Berichte: Blickpunkt Arbeitsmarkt).
- Bundesagentur für Arbeit, Statistik/Arbeitsmarktberichterstattung (2022): *Monatsbericht zum Arbeits- und Ausbildungsmarkt. Dezember und Jahr 2021*. Nürnberg (Berichte: Blickpunkt Arbeitsmarkt).
- Bundesregierung (2022): *Mehr Geld bei Sozialleistungen*. Online verfügbar unter <https://www.bundesregierung.de/breg-de/suche/regelsaetze-steigen-1960152>, zuletzt geprüft am 26.01.2022.
- Bundeszentrale für politische Bildung (2021): *Arbeitslose und Arbeitslosenquote*. Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/61718/arbeitslose-und-arbeitslosenquote>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.

- Clarke, Samantha; Arnab, Sylvester; Morini, Luca; Heywood, Lauren (2019): Dungeons and Dragons as a tool for developing student self-reflection skills. In: Manuel Gentile, Mario Allegra und Heinrich Söbke (Hg.): Games and Learning Alliance. 7th International Conference, GALA 2018, Palermo, Italy, December 5-7, 2018, Proceedings, Bd. 11385. Cham: Springer International Publishing (Information Systems and Applications, incl. Internet/Web, and HCI), S. 101–109.
- Coe, Darrin F. (2017): Why people play table-top role-playing games: A grounded theory of becoming as motivation. In: *The Qualitative Report* 22 (11), S. 2844–2863.
- Cook, Mike P.; Gremo, Matthew; Morgan, Ryan (2017): We're Just Playing: The Influence of a Modified Tabletop Role-Playing Game on ELA Students' In-Class Reading. In: *Simulation & Gaming* 48 (2), S. 199–218.
- Daniau, Stéphane (2016): The Transformative Potential of Role-Playing Games: From Play Skills to Human Skills. In: *Simulation & Gaming* 47 (4), S. 423–444.
- Dieckhoff, Martina (2015): Arbeitslose sind sozial isolierter. Ländervergleich zeigt große Unterschiede beim Ausmaß der Benachteiligung. In: *WBZ Mitteilungen* (149), S. 21–23.
- Döring, Nicola; Bortz, Jürgen (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. Berlin: Springer.
- Drehsing, Torsten; Pehl, Thorsten (2018): Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. 8. Aufl. Marburg: Eigenverlag.
- Dyson, Scott Benjamin; Chang, Yu-Lin; Chen, Hsueh-Chih; Hsiung, Hsiang-Yu; Tseng, Chien-Chih; Chang, Jen-Ho (2016): The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese collegestudents. In: *Thinking Skills and Creativity* 19, S. 88–96.
- Enfield, George (2007): Becoming the hero: the use of role-playing games in psychotherapy. In: Lawrence C. Rubin (Hg.): Using superheroes in counseling and play therapy. New York: Springer Publishing Company, S. 227–241.
- Fine, Gary A. (1983): Shared fantasy. Role-playing as social worlds. Chicago und London: University Of Chicago Press.
- Fisseni, Herrmann-Josef (1997): Lehrbuch der psychologischen Diagnostik. Mit Hinweisen zur Intervention. Göttingen: Hogrefe.
- Freier, Carolin (2016): Soziale Aktivierung von Arbeitslosen? Praktiken und Deutungen eines neuen Arbeitsmarktinstruments. Bielefeld: transcript Verlag.
- Fuist, Todd Nicholas (2012): The Agentic Imagination: Tabletop Role Playing Games as a Cultural Tool. In: Evan Torner und William J. White (Hg.): Immersive gameplay. Essays on participatory media and role-playing. Jefferson, N.C.: McFarland & Co, S. 108–126.
- Gundert, Stefanie; Hohendanner, Christian (2014): Do fixed-term and temporary agency workers feel socially excluded? Labour market integration and social well-being in Germany. In: *Acta Sociologica* 57 (2), S. 135–152.
- Günther, Manfred (2019): Pädagogisches Rollenspiel. Wissensbaustein und Leitfaden für die psychosoziale Praxis. Wiesbaden: Springer.
- Hassel, Anke; Schiller, Christof (2010): Der Fall Hartz IV. Wie es zur Agenda 2010 kam und wie es weitergeht. Frankfurt am Main: Campus-Verlag.
- Hegelich, Simon; Knollmann, David; Kuhlmann, Johanna (2011): Agenda 2010. Strategien - Entscheidungen - Konsequenzen. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Heimberg, Richard G.; Cunningham, Jerry; Stanley, Judy; Blankenberg, Richard (1982): Preparing unemployed youth for job interviews. A controlled evaluation of social skills training. In: *Behavior Modification* 6 (3), S. 299–322.
- Helfferrich, Cornelia (2011): Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Herbig, Britta; Dragano, Nico; Angerer, Peter (2013): Gesundheitliche Situation von langzeitarbeitslosen Menschen. In: *Deutsches Ärzteblatt* 110 (23-24), S. 413–419.

- Hirseland, Andreas; Ramos Lobato, Philipp (2014): "Die wollen ja ein bestimmtes Bild vermitteln.": Zur Neupositionierung von Hilfeempfängern im aktivierenden Sozialstaat. In: *SWS-Rundschau* 54 (2), S. 181–200.
- Humm, Laura B.; Olsen, Dale; Be, Morris; Fleming, Michael; Smith, Matthew (2014): Simulated job interview improves skills for adults with serious mental illnesses. In: *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2014*, S. 50–54.
- Hüttinger, Nils Morris (2011): Würfelschwert und Federrüstung. Sozialpädagogischer Einsatz von „Pen and Paper“-Rollenspielen in der späten Kindheit. München: AVM – Akademische Verlagsgemeinschaft München.
- Jahoda, Marie; Lazarsfeld, Paul F.; Zeisel, Hans (2015): Die Arbeitslosen von Marienthal. Ein soziographischer Versuch. 25. Auflage. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Janus, Ulrich (2007a): Die Faszination des Rollenspiels aus der Perspektive des Spielers. In: Ulrich Janus und Ludwig Janus (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 265–273.
- Janus, Ulrich (2007b): Was ist ein Fantasyrollenspiel? In: Ulrich Janus und Ludwig Janus (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 15–26.
- Kaiser, Robert (2014): Qualitative Experteninterviews. Konzeptionelle Grundlagen und praktische Durchführung. Wiesbaden: Springer VS.
- Kathe, Peter (1986): Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen. Fachhochschule Bielefeld, Bielefeld. Fachbereich Sozialwesen. Online verfügbar unter <http://www.rpgstudies.net/kathe/>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Kaufmann, Matthias (2013): Kein Recht auf Faulheit. Das Bild von Erwerbslosen in der Debatte um die Hartz-Reformen. Wiesbaden: Springer VS.
- Klingert, Isabell; Lenhart, Julia (2017): Jobcenter-Strategien zur Arbeitsmarktintegration von Langzeitarbeitslosen. IAB (IAB-Forschungsbericht, 3).
- Knuth, Matthias (2012): Grundsicherung „für Arbeitsuchende“: ein hybrides Regime sozialer Sicherung auf der Suche nach stabiler Governance. In: Silke Bothfeld, Werner Sesselmeier und Claudia Bogedan (Hg.): Arbeitsmarktpolitik in der sozialen Marktwirtschaft. Vom Arbeitsförderungsgesetz zu Sozialgesetzbuch II und III. 2., aktualisierte und erweiterte Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 70–88.
- Kommission moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt (2002): Moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt. Vorschläge der Kommission zum Abbau der Arbeitslosigkeit und zur Umstrukturierung der Bundesanstalt für Arbeit. Berlin: Bericht der Kommission.
- Kroll, Lars Eric; Müters, Stephan; Lampert, Thomas (2016): Arbeitslosigkeit und ihre Auswirkungen auf die Gesundheit. Ein Überblick zum Forschungsstand und zu aktuellen Daten der Studien GEDA 2010 und GEDA 2012. In: *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* (2), S. 228–237.
- Kuckartz, Udo (2016): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 3. Aufl. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Lamping, Wolfram (2006): Regieren durch Regierungskommissionen? Funktionen und Implikationen der Hartz- und der Rürup-Kommission im Vergleich. In: *Zeitschrift für Sozialreform* 2, S. 233–255.
- Marquardsen, Kai (2007): Was ist "Aktivierung" in der Arbeitsmarktpolitik? In: *WSI Mitteilungen* (5), S. 259–265.
- Marquardsen, Kai (2012): Aktivierung und soziale Netzwerke. Die Dynamik sozialer Beziehungen unter dem Druck der Erwerbslosigkeit. Wiesbaden: Springer VS.
- Mayring, Phillip; Fenzl, Thomas (2014): Qualitative Inhaltsanalyse. In: Nina Baur und Jörg Blasius (Hg.): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 543–556.
- Mohr, Katrin (2012): Von „Welfare to Workfare“? Der radikale Wandel der deutschen Arbeitsmarktpolitik. In: Silke Bothfeld, Werner Sesselmeier und Claudia Bogedan (Hg.): Arbeitsmarktpolitik in der sozialen Marktwirtschaft. Vom Arbeitsförderungsgesetz zu Sozialgesetzbuch II und III. 2., aktualisierte und erweiterte Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 57–69.

- Nagel, Rainer (2007): Die Geschichte der Rollenspiele. Von den Anfängen bis Ende der Neunziger Jahre des letzten Jahrhunderts. In: Ulrich Janus und Ludwig Janus (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 35–54.
- Nullmeier, Frank (2008): Die Agenda 2010: Ein Reformpaket und sein kommunikatives Versagen. In: *GESIS - Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften* 01 (01), S. 145–190.
- O'Leary, Virginia E. (1972): The Hawthorne effect in reverse: Trainee orientation for the hard-core unemployed women. In: *Journal of Applied Psychology* 56 (6), S. 491–494.
- Oschmiansky, Frank; Ebach, Mareike (2012): Vom AFG 1969 zur Instrumentenreform 2009: Der Wandel des arbeitsmarktpolitischen Instrumentariums. In: Silke Bothfeld, Werner Sesselmeier und Claudia Bogedan (Hg.): Arbeitsmarktpolitik in der sozialen Marktwirtschaft. Vom Arbeitsförderungsgesetz zu Sozialgesetzbuch II und III. 2., aktualisierte und erweiterte Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 91–105.
- Promberger, Markus (2005): Eine kurze Geschichte der Arbeitslosigkeit - Teil 3: Von der Ära des Wirtschaftswunders bis hin zum Jahr 2000. In: *Arbeit und Beruf* 3, S. 65–67.
- Ritter, Hermann (1984): Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen – neue Formen der Gruppenarbeit? Online verfügbar unter <http://www.rpgstudies.net/ritter/struktur.html>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Robert Koch Institut (2015): Gesundheit in Deutschland. Gesundheitsberichterstattung des Bundes gemeinsam getragen von RKI und DESTATIS. Berlin. Online verfügbar unter https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Gesundheitsberichterstattung/GesInDtld/gesundheit_in_deutschland_2015.pdf?__blob=publicationFile, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Rosselet, Julien G.; Stauffer, Sarah D. (2013): Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model. In: *International Journal of Play Therapy* 22 (4), S. 173–192.
- Rubin, Lawrence C. (Hg.) (2007): Using superheroes in counseling and play therapy. New York: Springer Publishing Company.
- Salipante, Paul; Goodman, Paul (1976): Training, counseling and retention of the hard-core unemployed. In: *Journal of Applied Psychology* 61 (1), S. 1–11.
- Schaffer, Hanne I.; Schaffer, Fabian (2019): Empirische Methoden für soziale Berufe. Eine anwendungsorientierte Einführung für die qualitative und quantitative Sozialforschung. Freiburg im Breisgau: Lambertus-Verlag.
- Schaller, Roger (2006): Das große Rollenspiel-Buch. Grundtechniken, Anwendungsformen, Praxisbeispiele. 2. Aufl. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.
- Sell, Stefan; Becher, Lena (2020): Wie wird Arbeitslosigkeit gemessen? bpb - Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/politik/innenpolitik/arbeitsmarktpolitik/305621/arbeitslosigkeit-messen>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Shay, Heather (2017): Virtual Edgework: Negotiating Risk in Role-Playing Gaming. In: *Journal of Contemporary Ethnography* 46 (2), S. 203–229.
- Statistik der Bundesagentur für Arbeit (o.J.): Arbeitslosigkeit und Erwerbslosigkeit. Online verfügbar unter <https://statistik.arbeitsagentur.de/Navigation/Statistik/Grundlagen/Definitionen/Arbeitslosigkeit-Unterbeschaeftigung/Arbeitslosigkeit-Erwerbslosigkeit-Nav.html>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Statistik der Bundesagentur für Arbeit (2021): Langzeitarbeitslosigkeit (Monatszahlen). Deutschland, Länder, Kreise und Jobcenter Dezember 2021. Nürnberg (Tabellen).
- Strübing, Jörg (2014): Grounded Theory und Theoretical Sampling. In: Nina Baur und Jörg Blasius (Hg.): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 457–472.
- Torner, Evan; White, William J. (Hg.) (2012): Immersive gameplay. Essays on participatory media and role-playing. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
- van Ophuysen, Stefanie; Bloh, Bea; Gehrau, Volker (2017): Die Beobachtung als Methode in der Erziehungswissenschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

- Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. (2018): Langzeitarbeitslosigkeit nachhaltig abbauen. Online verfügbar unter <https://www.vbw-bayern.de/Redaktion/Frei-zugaengliche-Medien/Abteilungen-GS/Sozialpolitik/2018/Downloads/Endversion-Positionspapier-Langzeitarbeitslosigkeit.pdf>, zuletzt geprüft am 03.01.2022.
- Warwitz, Siegbert; Rudolf, Anita (2016): Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen. 4. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Waskul, Dennis; Lust, Matt (2004): Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. In: *Symbolic Interaction* 27 (3), S. 333–356.
- Wichter, Andreas (2007): Systeme, Welten, Abenteuer - eine Übersicht über die Welt des Rollenspiels. In: Ulrich Janus und Ludwig Janus (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 55–76.
- Zayas, Luis H.; Lewis, Bradford H. (1986): Fantasy Role-Playing for Mutual Aid in Children's Groups. In: *Social Work With Groups* 9 (1), S. 53–66.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Flussdiagramm „Rollenspiele und (langzeit-)arbeitslose Personen“.** Zeigt den dreistufigen Verlauf der Sichtung der Ergebnisse in den Datenbanken. Die Recherchen in den verschiedenen Datenbanken sind zusammengefasst41
- Abbildung 2: Flussdiagramm „P&P-Rollenspiele (zielgruppenunabhängig)“:** Zeigt den dreistufigen Verlauf der Sichtung der Ergebnisse in den Datenbanken. Die Recherchen in den verschiedenen Datenbanken sind zusammengefasst43
- Abbildung 3: Verteilung der Analysedimensionen zu den Expert*innengruppen.** Zeigt, welche Analysedimensionen in den Interviews mit allen Expert*innengruppen (Überschneidung), sowie lediglich bei speziellen Expert*innengruppen aufgrund ihrer jeweiligen Expertise aufgenommen werden. Die Expert*innengruppen Jobcenter und Maßnahmeträger (JC, MAT) sowie Teilnehmende und Spielleiter (TN, SL) werden aufgrund ihrer Expertise jeweils zusammengefasst (JC/MAT: Arbeitsmarktpol. System; TN/SL: Spielpraxis P&P-RPG).....80
- Abbildung 4: Verteilungsansicht in f4analyse.** Auf der linken Seite werden die Interviews und auf der rechten Seite die zu analysierenden Codes ausgewählt. Im Reiter „Verteilung“ werden die Verteilungen der Expert*innenaussagen und deren Anzahl pro Code angezeigt (Spalte = Kategorie; Zeile = Experte).....88
- Abbildung 5: Selektion von Kategorien in f4analyse.** Auf der linken Seite werden die Interviews und auf der rechten Seite die zu analysierenden Codes ausgewählt. Im Reiter „Selektion“ werden mittig die Expert*innenaussagen und Memos angezeigt.90
- Abbildung 6: Beispielansicht Verteilung und Anzahl Codiereinheiten in f4analyse.** Die Abbildung zeigt die Verteilung unter den Expert*innen (Zeile) pro Kategorie (Spalte), sowie die jeweilige Anzahl von Codiereinheiten. Ausgewählt sind hier JC3 und die Kategorie „Bildung, Qualifikation“. In seinem Interview liegen folglich zwei Codiereinheiten hierzu vor.90
- Abbildung 7: Anzahl Codiereinheiten pro Kategorie.** Zu sehen sind exemplarische Kategorien (links) und die jeweilige Anzahl von Codiereinheiten (rechts).91
- Abbildung 8: Gleichzeitige Codierung zweier Kategorien.** Zu sehen ist eine Codiereinheit, die zwei Subkategorien unterschiedlicher Hauptkategorien zugeteilt worden ist (anhand der unterschiedlichen Farben zu erkennen). Per Rechtsklick wird hier angezeigt, um welche Kategorien es sich genau handelt (mittiges Fenster).92
- Abbildung 9: Codierung innerhalb einer Aussage.** Zu sehen ist eine Aussage, in der zwei Codiereinheiten vorliegen, die unterschiedlichen Kategorien zugeteilt sind (anhand der farblichen Unterstreichung zu erkennen).92
- Abbildung 10: Zusammenhänge zwischen den Hauptkategorien.** Zu sehen sind die fünf Hauptkategorien sowie vorhandene Zusammenhänge (Linien). Wenn sie nicht miteinander verbunden sind, konnte kein Zusammenhang in der Auswertung festgestellt werden.93

Abbildung 11: Übersicht „harte“/„weiche“ Problemlagen/Vermittlungshemmnisse. Übersicht der codierten Problemlagen und Vermittlungshemmnisse, aufgeteilt in „harte“ und „weiche“ Problemlagen/VH.....	103
Abbildung 12: Concept Map Arbeitslosigkeit und Problemlagen/Vermittlungshemmnisse. Übersicht über die beschriebenen Zusammenhänge inkl. Argumentationsrichtung der Expert*innen (Pfeilrichtung).....	112
Abbildung 13: Concept Map Zusammenhänge Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ und andere Kategorien. Zeigt die inhaltlichen Zusammenhänge zwischen den einzelnen Kategorien aufgeteilt nach Expert*innengruppen, sowie die jeweiligen Argumentationsrichtungen (Pfeilspitze) (linke Pfeile = Teilnehmende; rechte Pfeile = Jobcenter/Maßnahmeträger).....	115
Abbildung 14: Nutzen in Maßnahme nach Expert*innengruppen (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innengruppen, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert [MAT = Maßnahmeträger; JC = Jobcenter; TN = Teilnehmende].	136
Abbildung 15: Zusammenhänge in der Hauptkategorie „P&P-RPG im Maßnahmekontext“. Zeigt die vorhandenen Zusammenhänge zwischen den Kategorien sowie, wenn vorhanden, die argumentative Richtung der Argumentation (Pfeil).....	157
Abbildung 16: Nutzen in Maßnahme nach Vorerfahrung (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert, aufgeteilt nach Vorerfahrungen.....	160
Abbildung 17: Intrinsische und extrinsische Motivationen der Rollenauswahl. Zeigt die von Teilnehmenden beschriebenen Motivationen der Rollenauswahl, aufgeteilt nach intrinsischer und extrinsischer Motivation.	171
Abbildung 18: Vergleichsmuster echter Charakter und Spielcharakter. Zeigt die drei herausgestellten Vergleichsmuster der Teilnehmenden.	175
Abbildung 19: Zusammenhänge Merkmale und Nutzen. Zeigt die gleichzeitig codierten Spielmerkmale (links) und Nutzen des Spiels (rechts) durch deren Verbindung mit einer Linie. Die gestrichelten Linien dienen lediglich der Übersichtlichkeit und haben keine weitere Bedeutung.....	179
Abbildung 20: Nutzen für die individuelle Person nach Expert*innengruppen (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innengruppen, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert [MAT = Maßnahmeträger; JC = Jobcenter; TN = Teilnehmende].....	182
Abbildung 21: Nutzen für die individuelle Person nach Vorerfahrung (relative Häufigkeiten). Zeigt den prozentualen Anteil (gerundet) der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, der sich zur jeweiligen Kategorie äußert, aufgeteilt nach Vorerfahrungen.	194

Tabellenverzeichnis

- Tabelle 1: Arbeitslosigkeit und Erwerbslosigkeit im Vergleich.** Verschiedene Aspekte der jeweiligen Definitionen werden zum Vergleich gegenübergestellt12
- Tabelle 2: Einschlusskriterien der Recherchen.** Zeigt, welche Einschlusskriterien in den Recherchen einbezogen werden, sowie die zusätzlichen Einschränkungen des Forschungsgegenstandes pro Teilrecherche.....39
- Tabelle 3: Forschungsübersicht zu Rollenspielen und (langzeit-)arbeitslosen Personen.** Enthält Zusammenfassungen der eingeschlossenen Studien, auf denen die anschließenden Analysen basieren. Es werden die jeweils in den Studien genutzten Begrifflichkeiten und Definitionen übernommen.45
- Tabelle 4: Forschungsübersicht zu Pen-&Paper-Rollenspielen (zielgruppenunabhängig).** Enthält Zusammenfassungen der eingeschlossenen Studien, auf denen die anschließenden Analysen basieren. In den Studien werden die Begriffe „Pen-&Paper-Rollenspiel“ (P&P-RPG), „Fantasy-Rollenspiel“ (F-PRG) und „Tabletop-Rollenspiel“ (T-RPG) synonym genutzt. Es wird die jeweilige Bezeichnung der Autor*innen in der Zusammenfassung übernommen [D&D = Dungeons & Dragons].....53
- Tabelle 5: Themenbereiche und Analysedimensionen zur Erstellung der Interviewleitfäden.** Jeder Themenbereich ist in Analysedimensionen unterteilt. Zu jeder Analysedimension werden Interviewfragen erstellt.79
- Tabelle 6: Übersicht der finalen Haupt- und Subkategorien.** Zeigt die ersten beiden Hierarchieebenen des finalen Kategoriensystems.87
- Tabelle 7: Übersicht zur Darstellung der Zusammenhänge im Ergebnisteil.** Listet die Hauptkategorien nebeneinander auf, zwischen denen inhaltliche Zusammenhänge festgestellt werden. Per Unterstreichen und Pfeil wird dabei angezeigt, in welchem Unterkapitel zur Beschreibung der Hauptkategorien im Ergebnisteil der jeweilige Zusammenhang dargestellt wird. Das Unterkapitel wird außerdem in Klammern angegeben.93
- Tabelle 8: Hauptkategorie „Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen“ inkl. Verteilung.** Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter].....98
- Tabelle 9: Hauptkategorie „Arbeitsmarktpolitisches System“ inkl. Verteilung.** Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter].....116
- Tabelle 10: Hauptkategorie „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“ inkl. Verteilung.** Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die

Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter]. 130

Tabelle 11: Kategorienschwerpunkte der Expert*innengruppen in „P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext“. Zeigt, zu welchen Kategorien sich die jeweiligen Expert*innengruppen am meisten oder wenigsten (kursiv) äußern – ohne die Kategorien, zu denen sich aufgrund der Interviewleitfäden viele Expert*innen äußern. 131

Tabelle 12: Vorerfahrungen mit P&P/Fantasy-RPGs von JC und MAT. Auflistung der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger inklusive der Angabe, ob Vorerfahrungen mit Pen-&-Paper- bzw. anderen Fantasy-Rollenspielen vorliegen. 135

Tabelle 13: Nutzen in Maßnahme nach Vorerfahrung (absolute Häufigkeiten). Zeigt die Anzahl der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, die sich zur jeweiligen Kategorie äußern, aufgeteilt nach Vorerfahrungen. 159

Tabelle 14: Hauptkategorie „Merkmale des P&P-Rollenspiels“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter]. 161

Tabelle 15: Hauptkategorie „Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person“ inkl. Verteilung. Zu erkennen sind alle Kategorien (linke Spalte) inklusive Hierarchieebene (eingerückt) und die Anzahl der Expert*innen, von denen Codiereinheiten zur jeweiligen Kategorie vorliegen – sowohl von der Gesamtzahl (Insg./20) als auch pro Expert*innengruppe (z.B. TN/8). [Insg. = alle Expert*innen insgesamt; TN = Teilnehmende; JC = Jobcenter; MAT = Maßnahmeträger; SL = Spielleiter] 180

Tabelle 16: Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person nach Vorerfahrung (absolute Häufigkeiten). Zeigt die Anzahl der Expert*innen von Jobcenter und Maßnahmeträger, die sich zur jeweiligen Kategorie äußern, aufgeteilt nach Vorerfahrungen. 193

Tabelle 17: Schwerpunkte des Nutzens der Teilnehmenden. Zeigt pro Expert*in alle codierten Kategorien inkl. der Zahl der Codiereinheiten, sofern sie verhältnismäßig häufig codiert wird (ab 3 Codiereinheiten, in Klammern angezeigt). Die pro Expert*in am meisten genannten Aspekte werden hervorgehoben und zeigen den inhaltlichen Schwerpunkt des Interviews bezüglich des Nutzens an..... 196

Tabelle 18 (Anhang): Übersicht zu den Expert*innen und Interviews. Listet die interviewten Expert*innen auf, einschließlich verschiedener Angaben wie beispielsweise Geschlecht, Alter, Interviewdauer [TN=Teilnehmende; JC=Jobcenter; MAT=Maßnahmeträger; SL=Spielleiter]. 266

Tabelle 19 (Anhang): Alter der Expert*innen (gerundet). Zeigt den Mittelwert des Alters der Expert*innen insgesamt, sowie pro Expert*innengruppe. 266

Tabelle 20 (Anhang): Anzahl männlicher und weiblicher Expert*innen. Zeigt die Anzahl der männlichen und weiblichen Expert*innen insgesamt, sowie pro Expert*innengruppe. ...266

Tabelle 21 (Anhang): Interviewdauer. Zeigt die Dauer aller Interviews summiert und im Durchschnitt an, sowie pro Expert*innengruppe.267

Tabelle 22 (Anhang): Qualifikation der Teilnehmenden und Arbeitslosigkeit. Zeigt eine Übersicht der Qualifikationen der Teilnehmenden – ihre Schulabschlüsse, Ausbildungsabschlüsse sowie Berufserfahrungen. Zeigt außerdem, wie viele Jahre sie arbeitssuchend gemeldet sind und ob sie per Definition als „langzeitarbeitslos“ gelten.267

Anhang

Anhang A: Screenshots der systematischen Literaturrecherchen

Langzeitarbeitslose Personen und Pen-&-Paper-Rollenspiele

Web of Science, Stand 04.10.2019:

Web of Science

Tools ▾ Searches and alerts ▾

Select a database Web of Science Core Collection ▾

Basic Search Cited Reference Search Advanced Search Author Search

Your search found no records.
 Check the spelling of your search query.
 Compare your query to the search examples on the search page.
 Use a wildcard (*, \$, ?) to find plurals and word variants. (e.g. graph*nanofib* for graphite nanofiber).
 Use multiple terms to find similar concept. (e.g., cell* phone* OR mobile phone*).
 Consider clearing the search form. Previous queries may remain in other fields.
 See search rules and training videos

["arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "langzeitarbeitslos*" OR "unemployed" C] Topic Search

+ Add row | Reset

PsycInfo, Stand 04.10.2019:

New Search Thesaurus Cited References Indexes Sign In Folder Preferences Languages ▾ Frag' die USB! Help

EBSCOhost Searching: PsycINFO | Choose Databases

["arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "langzeitarbeitslos*" OR x] Search Create Alert ?

Basic Search Advanced Search Search History ▶

Refine Results

Current Search

Find all my search terms:
 ["arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "lang...
 Expanders
 Apply equivalent subjects

Limit To

Search Results: 1 - 1 of 1 Relevance ▾ Page Options ▾ Share ▾

1. Identität und Dissoziation im Cyberspace. Kasuistik einer dissoziativen Identitätsstörung im Zusammenhang mit einem Internet-Rollenspiel.

Translated Title: Identity and dissociation in cyberspace. A case of dissociative identity disorder associated with Internet role playing. te Wildt, B. T.; Kowalewski, E.; Melbeyer, F.; Huber, T.; Der Nervenarzt, Vol 77(1), Jan, 2006 pp. 81-84. Publisher: Springer; [Journal Article]

Academic Journal

Subjects: Dissociation; Dissociative Identity Disorder; Internet; Role Playing; Self-Concept; Adulthood (18 yrs & older); Female

Cited References: (16)

Verfügbarkeit

Scopus, Stand 04.10.2019:

Scopus Search Sources Alerts Lists Help v SciVal > Register > Login v

1 document result

View secondary documents View 15 patent results View 3073 Mendeley Data

TITLE-ABS-KEY(("unemployed" OR "long-term-unemployed" OR "longterm-unemployed" OR "jobless*") AND ("Role-playing game" OR "fantasy role-play*" OR "fantasy game" OR "table-top role-play*" OR "tabletop role-play*" OR "Pen and Paper role-play*"))

Edit Save Set alert Set feed

Search within results... Analyze search results Show all abstracts Sort on: Date (newest)

Refine results Limit to Exclude Access type Other (1) >

Document title	Authors	Year	Source	Cited by
1 An empirical analysis of online gaming crime characteristics from 2002 to 2004	Ku, Y., Chen, Y.-C., Wu, K.-C., Chiu, C.	2007	Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics) 4430 LNCS, pp. 34-45	5

Langzeitarbeitslose Personen und andere RollenspieleWeb of Science, Stand 04.10.2019:

Web of Science Clarivate Analytics

Search Tools Searches and alerts Search History Marked List

Results: 4 (from Web of Science Core Collection)

You searched for: TOPIC: ("arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "langzeitarbeitslos*" OR "unemployed" OR "long-term-unemployed" OR "longterm-unemployed" OR "jobless*") AND ("Rollenspiel" OR "role play" OR "role playing")

Timespan: All years. Indexes: SCI-EXPANDED, SSCI, A&HCI, ESCI. ...Less

Create Alert

Refine Results

Sort by: Date Times Cited Usage Count Relevance More

1 of 1

Select Page Export... Add to Marked List Analyze Results Create Citation Report

- Using a Computer Simulation to Improve Psychological Readiness for Job Interviewing in **Unemployed** Individuals of Pre-Retirement Age
By: Aysina, Rimma M.; Efremova, Galina I.; Maksimenko, Zhanna A.; et al. EUROPEAN JOURNAL OF PSYCHOLOGY Volume: 13 Issue: 2 Pages: 251-268 Published: MAY 2017
Context Sensitive Links Free Full Text from Publisher View Abstract
- Feasibility and Efficacy of Job Interview Simulation Training for **Long-Term Unemployed** Individuals
By: Aysina, Rimma M.; Maksimenko, Zhanna A.; Nikiforov, Mikhail V. PSYCHOLOGY JOURNAL Volume: 14 Issue: 1 Pages: 41-60 Published: 2016
Context Sensitive Links View Abstract

PsycInfo, Stand 04.10.2019:

EBSCOhost Searching: PsycINFO | Choose Databases

("arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "langzeitarbeitslos*" OR x) Search Create Alert ?

Basic Search Advanced Search Search History

Refine Results Search Results: 1 - 14 of 14

Current Search Find all my search terms: ("arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "lang... Expanders Apply equivalent subjects Limit To Linked Full Text References Available Peer Reviewed 1970 Publication Date 2016

1. Identität und Dissoziation im Cyberspace. Kasuistik einer dissoziativen Identitätsstörung im Zusammenhang mit einem Internet-Rollenspiel.
Translated Title: Identity and dissociation in cyberspace. A case of dissociative identity disorder associated with Internet **role playing**. te Wildt, B. T.; Kowalewski, E.; Meibeyer, F.; Huber, T.; Der Nervenarzt, Vol 77(1), Jan, 2006 pp. 81-84. Publisher: Springer, [Journal Article]
Academic Journal Subjects: Dissociation; Dissociative Identity Disorder; Internet; **Role Playing**; Self-Concept; Adulthood (18 yrs & older); Female Cited References: (16) Verfügbarkeit

2. Feasibility and efficacy of job interview simulation training for long-term unemployed individuals. OPEN ACCESS
Aysina, Rimma M.; Maksimenko, Zhanna A.; Nikiforov, Mikhail V.; PsychNology Journal, Vol 14(1), 2016 pp. 41-60. Publisher: PsychNology Journal, [Journal Article]
Academic Subjects: Communication Skills Training; Job Applicant Attitudes; Job Applicant Interviews; Unemployment; Virtual Reality; Adulthood (18 yrs & older); Male; Female

Scopus, Stand 04.10.2019:

Scopus Search Sources Alerts Lists Help SciVal Register Login

30 document results

View secondary documents View 18 patent results View 1118 DataSearch

TITLE-ABS-KEY(("arbeitslos*" OR "erwerbslos*" OR "langzeitarbeitslos*" OR "unemployed" OR "long-term-unemployed" OR "longterm-unemployed" OR "jobless*") AND ("Rollenspiel" OR "role play" OR "role playing"))

Edit Save Set alert Set feed

Search within results... Analyze search results Show all abstracts Sort on: Date (newest)

Refine results Limit to Exclude Access type Other (30)

	Document title	Authors	Year	Source	Cited by
<input type="checkbox"/> 1	Using a computer simulation to improve psychological readiness for job interviewing in unemployed individuals of pre-retirement age	Aysina, R.M., Efremova, G.I., Maksimenko, Z.A., Nikiforov, M.V.	2017	Europe's Journal of Psychology 13(2), pp. 251-268	0

Pen-&Paper-Rollenspiele (zielgruppenunabhängig)Web of Science, Stand 04.10.2019:

Web of Science Clarivate Analytics

Search Tools Searches and alerts Search History Marked List

Results: 190 (from Web of Science Core Collection)

You searched for: TOPIC: ("Rollenspiel*" OR "Role-playing game*" OR "fantasy role-play*" OR "fantasy game*" OR "Dungeons and Dragons*" OR "das schwarze Auge*" OR "table-top role-play*" OR "tabletop role-play*" OR "Pen and Paper role-play*") ...More

Create Alert

Refine Results Search within results for...

Filter results by: Open Access (29)

Sort by: Date Times Cited Usage Count Relevance More

1 of 19

Select Page Export... Add to Marked List Analyze Results Create Citation Report

1. The interaction of contextual realism and fantasy tendency on aggressive behavior following violent video game play: An indirect test of violent content effects

By: Groves, Christopher L.; Plante, Courtney; Lishner, David A.
COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR Volume: 98 Pages: 134-139 Published: SEP 2019

Context Sensitive Links View Abstract

Times Cited: 0 (from Web of Science Core Collection)
Usage Count
2. Results from a pilot study of a computer-based role-playing game for young people with psychosis

By: Olivet, Jeffrey; Haselden, Morgan; Piscitelli, Sarah; et al.
EARLY INTERVENTION IN PSYCHIATRY Volume: 13 Issue: 4 Pages: 767-772 Published: AUG 2019

Context Sensitive Links View Abstract

Times Cited: 0 (from Web of Science Core Collection)
Usage Count
3. Change over time in the type and functions of crib speech around the fourth birthday

By: Mead, Danielle L.; Winsler, Adam
LANGUAGE & COMMUNICATION Volume: 67 Pages: 29-44 Published: JUL 2019

Times Cited: 1 (from Web of Science Core Collection)

Web of Science

Search

Results: 190
(from Web of Science Core Collection)

You searched for: TOPIC:
(("Rollenspiel" OR "Role-playing game" OR "fantasy role-play" OR "fantasy game" OR "Dungeons and Dragons" OR "das schwarze Auge" OR "table-top role-play" OR "tabletop role-play" OR "Pen and Paper role-play"))

Refined by: WEB OF SCIENCE
CATEGORIES: (EDUCATION
EDUCATIONAL RESEARCH OR
PSYCHOLOGY MULTIDISCIPLINARY OR
COMMUNICATION OR SOCIAL
SCIENCES INTERDISCIPLINARY OR
PSYCHOLOGY EXPERIMENTAL OR
REHABILITATION OR PSYCHOLOGY
SOCIAL OR CULTURAL STUDIES OR
EDUCATION SPECIAL OR FAMILY
STUDIES OR PSYCHIATRY OR
SOCIOLOGY OR PSYCHOLOGY OR
PSYCHOLOGY DEVELOPMENTAL OR
HUMANITIES MULTIDISCIPLINARY OR
PSYCHOLOGY APPLIED OR
BEHAVIORAL SCIENCES OR
PSYCHOLOGY CLINICAL OR
PSYCHOLOGY EDUCATIONAL OR
PSYCHOLOGY PSYCHOANALYSIS OR
SOCIAL WORK OR THEATER) AND
LANGUAGES: (ENGLISH OR GERMAN)

Timespan: All years. Indexes: SCI-
EXPANDED, SSCI, A&HCI, ESCI.

PsycInfo, Stand 04.10.2019:

Searching: PsycINFO | Choose Databases

EBSCOhost | ("Rollenspiel" OR "Role-playing game" OR "fantasy role-pl...") | Search | Create Alert ?

Universitäts- und Stadt Bibliothek Köln

Basic Search | Advanced Search | Search History

Refine Results

Search Results: 1 - 30 of 94

Relevance | Page Options | Share

Current Search

Find all my search terms:
("Rollenspiel" OR "Role-playing game" OR &qu...

Expanders

Apply equivalent subjects

Language

english

german

Subject

role playing

role playing games

games

motivation

1. Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self-discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online **role-playing game players**.

Mancini, Tiziana; Imperato, Chiara; Sibilla, Federica; Computers in Human Behavior, Vol 92, Mar, 2019 pp. 297-305. Publisher: Elsevier Science; [Journal Article]

Subjects: Computer Games; Idealism; Internet Addiction; Identification; Avatars; Adolescence (13-17 yrs); Adulthood (18 yrs & older); Young Adulthood (18-29 yrs); Thirties (30-39 yrs); Middle Age (40-64 yrs); Male; Female

Academic Journal | Verfügbarkeit

2. „Was ich am richtigen Leben nicht so schätze“. Online-Rollenspielsucht eines Jugendlichen —Fallstudie.

Translated Title: 'What I don't appreciate in real life': Online role playing game addiction of an adolescent—Case study, Gerlach, Marie; Traxl, Bernd; Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, Vol 64(6), 2015 pp. 460-479. Publisher: Vandenhoeck & Ruprecht; [Journal Article]

Subjects: Addiction; Computer Games; Internet Addiction; Symptoms; Adolescence (13-17 yrs)

Academic

Subject			
role playing	<input checked="" type="checkbox"/>	intention	<input checked="" type="checkbox"/>
role playing games	<input checked="" type="checkbox"/>	interpersonal interaction	<input checked="" type="checkbox"/>
games	<input checked="" type="checkbox"/>	learning environment	<input checked="" type="checkbox"/>
motivation	<input checked="" type="checkbox"/>	<u>problem solving</u>	<input checked="" type="checkbox"/>
fantasy	<input checked="" type="checkbox"/>	psychodrama	<input checked="" type="checkbox"/>
social interaction	<input checked="" type="checkbox"/>	psychotherapeutic technique	<input checked="" type="checkbox"/>
narratives	<input checked="" type="checkbox"/>	recreation	<input checked="" type="checkbox"/>
adolescent development	<input checked="" type="checkbox"/>	Clear All	
imagination	<input checked="" type="checkbox"/>		
knowledge level	<input checked="" type="checkbox"/>		
students	<input checked="" type="checkbox"/>		
well being	<input checked="" type="checkbox"/>		
business students	<input checked="" type="checkbox"/>		
childhood development	<input checked="" type="checkbox"/>		
cognitive therapy	<input checked="" type="checkbox"/>		
college students	<input checked="" type="checkbox"/>		
competence	<input checked="" type="checkbox"/>		
conscientiousness	<input checked="" type="checkbox"/>		
creativity	<input checked="" type="checkbox"/>		
decision making	<input checked="" type="checkbox"/>		
emotions	<input checked="" type="checkbox"/>		
high school students	<input checked="" type="checkbox"/>		
intention	<input checked="" type="checkbox"/>		

Scopus, Stand 05.10.2019

Scopus

[Search](#)[Sources](#)[Alerts](#)[Lists](#)[Help](#) ▾[SciVal](#) ▸[Register](#) >[Login](#) ▾

826 document results

[View secondary documents](#) [View 7965 patent results](#)

TITLE-ABS-KEY(("Rollenspiel*" OR "Role-playing game" OR "fantasy role-play*" OR "fantasy game" OR "Dungeons and Dragons" OR "das schwarze Auge" OR "table-top role-play*" OR "tabletop role-play*" OR "Pen and Paper role-play*")) AND (LIMIT-TO(SUBJAREA, "SOCl") OR LIMIT-TO(SUBJAREA, "PSYC") OR LIMIT-TO(SUBJAREA, "ARTS")) AND (LIMIT-TO(LANGUAGE, "English") OR LIMIT-TO(LANGUAGE, "German"))

Edit Save Set alert Set feed

Search within results...

Refine results

[Limit to](#) [Exclude](#)

Access type

Open Access (50) >

Other (776) >

Analyze search results [Show all abstracts](#) [Sort on: Date \(newest\)](#) ▾

All ▾ [Export](#) [Download](#) [View citation overview](#) [View cited by](#) [Add to List](#) ...

	Document title	Authors	Year	Source	Cited by
<input type="checkbox"/> 1	Are Massively Multiplayer Online Role-Playing Games healthy or not and why? Preliminary support for a Compensatory Social Interaction model	Cole, D.A., Nick, E.A., Pulliam, K.A.	2020	Computers in Human Behavior 102, pp. 57-66	0

Anhang B: Unterlagen der Interviews

Datenschutzvereinbarung

Einwilligungserklärung zur Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Interviewdaten

Arbeitstitel des Forschungsprojekts	Rollenspiel zur Förderung langzeitarbeitsloser Personen
Institution	Universität zu Köln
Studiengang	Promotionsstudiengang „Heilpädagogik und Rehabilitationswissenschaften“
Interviewerin	Lachnitt, Miriam

Das heutige Interview wird mit einem Aufnahmegerät aufgenommen und zur wissenschaftlichen Auswertung gespeichert. Sämtliche personenbezogene Daten werden vertraulich behandelt und anonymisiert. Durch die wissenschaftliche Auswertung und Anonymisierung der Daten sind keine Rückschlüsse auf die interviewte Person möglich. Das Interview kann jederzeit ohne die Angabe von Gründen abgebrochen und das Einverständnis zur Aufnahme und Verarbeitung zurückgezogen werden. Die aufgenommenen Daten werden nach Beendigung des Forschungsprojekts gelöscht und bis dahin für Dritte unzugänglich gespeichert. Die Teilnahme am Interview beruht auf freiwilliger Basis.

Ich bin damit einverstanden, im Rahmen des genannten Forschungsprojekts an einem Interview teilzunehmen.

Vorname; Nachname

Ort, Datum / Unterschrift

Interviewleitfäden

Interviewleitfaden Jobcenter

[Zusammenarbeit Zielgruppe]

Zuerst möchte ich mit Ihnen über Ihre Erfahrungen mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sprechen.

- Und da interessiert mich, welche Erfahrungen Sie in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen bisher gemacht haben.
- Welche Problemlagen und Vermittlungshemmnisse können Sie bei der Zielgruppe beobachten? / auch Problemlagen/VH sozialer Art?
- Wann entscheiden Sie sich dafür, eine Person einer ganzheitlichen Maßnahme wie dem Förderzentrum zuzuweisen?

[P&P-Rollenspiel im Förderzentrum]

Jetzt würde ich gerne mit Ihnen über das Rollenspiel sprechen, wie es im Förderzentrum eingeführt wurde. [„Rollenspiel“ = Pen-&-Paper-Rollenspiel im Fantasy-Genre, hier D&D]

- Was war Ihr erster Gedanke, als Sie von dem Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum gehört haben?
- Hatten Sie bereits im Vorfeld persönlichen Kontakt zu Rollenspielen (P&P, PC, usw.)?
- Was spricht Ihrer Meinung nach dafür, ein Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme anzubieten? Was spricht dagegen?
- Handelt es sich bei dem Rollenspiel um eine geeignete Methode für die Anwendung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen?
- Inwiefern kann das Rollenspiel die teilnehmenden Personen fördern?
- Kennen Sie vergleichbare Angebote bei anderen Maßnahmeträgern?
- Welche Gedanken haben Sie dazu, das Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen?

[P&P-Rollenspiel + arbeitsmarktpolitisches System]

- Auf den ersten Blick führt das Rollenspiel nicht zum primären Ziel der Maßnahme, der Eingliederung in Arbeit. Was sind Ihre Gedanken zum Rollenspiel vor diesem Kontext?
- *Das Jobcenter beauftragt Maßnahmen wie das Förderzentrum. Die Einführung des Rollenspiels war aufgrund des offen formulierten Maßnahmekonzepts möglich.*
Wie bewerten Sie das Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum aus Sicht des Auftraggebers?
- Vermutlich stehen manche Personen dem Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum kritisch gegenüber, wenn sie davon hören. Woran könnte das liegen?

Das Rollenspiel wurde im Förderzentrum unter dem Namen „Workshop Kommunikation“ eingeführt um Personen individuell zu fördern, beispielsweise soziale Kompetenzen und Teilhabe.

- Ist Ihrer Erfahrung nach eine derartige Förderung ansonsten Bestandteil von Maßnahmen?

- Nach Ihrer Erfahrung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen – besteht der Bedarf, Personen gezielt über Methoden wie das Rollenspiel hinsichtlich sozialer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse zu fördern?
- In Instrumenten des SGB II geht es um die „Aktivierung“ von langzeitarbeitslosen Personen. Gehört die soziale Aktivierung, also die Förderung sozialer Aspekte wie beispielsweise sozialer Kompetenzen und Teilhabe, Ihrer Ansicht nach dazu?
- Wenn Sie die Möglichkeit hätten, wie würden Sie Personen unterstützen bzw. welche Angebote würden Sie der Zielgruppe unterbreiten?

[Abschluss]

- Letzte Frage – gibt es etwas, das wir vergessen haben? Möchten Sie noch etwas zum Rollenspiel oder anderen besprochenen Themen loswerden?

Vielen Dank!

Interviewleitfaden Maßnahmeträger

[Zusammenarbeit Zielgruppe]

Zuerst möchte ich mit Ihnen über Ihre Erfahrungen mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sprechen.

- Und da interessiert mich, welche Erfahrungen Sie in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen bisher gemacht haben.
- Welche Problemlagen und Vermittlungshemmnisse können Sie bei der Zielgruppe beobachten? / auch Problemlagen/VH sozialer Art?

[P&P-Rollenspiel im Förderzentrum]

Jetzt würde ich gerne mit Ihnen über das Rollenspiel sprechen, wie es im Förderzentrum eingeführt wurde. [„Rollenspiel“ = Pen-&-Paper-Rollenspiel im Fantasy-Genre, hier D&D]

- Was war Ihr erster Gedanke dazu, als das Rollenspiel im Förderzentrum eingeführt wurde?
- Hatten Sie bereits im Vorfeld persönlichen Kontakt zu Rollenspielen (P&P, PC, usw.)?
- Was spricht Ihrer Meinung nach dafür, ein Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme anzubieten? Was spricht dagegen?
- Handelt es sich bei dem Rollenspiel um eine geeignete Methode für die Anwendung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen?
- Inwiefern kann das Rollenspiel die teilnehmenden Personen fördern?
- Kennen Sie vergleichbare Angebote bei anderen Maßnahmeträgern?
- Welche Gedanken haben Sie dazu, das Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen?

[P&P-Rollenspiel + arbeitsmarktpolitisches System]

- Auf den ersten Blick führt das Rollenspiel nicht zum primären Ziel der Maßnahme, der Eingliederung in Arbeit. Was sind Ihre Gedanken zum Rollenspiel vor diesem Kontext?
- *Die Einführung des Rollenspiels war aufgrund des offen formulierten Maßnahmekonzepts möglich.* Was würde das Jobcenter, der Auftraggeber, zum Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum sagen?
- Vermutlich stehen manche Personen dem Angebot des Rollenspiels im Förderzentrum kritisch gegenüber, wenn sie davon hören. Woran könnte das liegen?

Das Rollenspiel wurde im Förderzentrum unter dem Namen „Workshop Kommunikation“ eingeführt um Personen individuell zu fördern, beispielsweise soziale Kompetenzen und Teilhabe.

- Ist Ihrer Erfahrung nach eine derartige Förderung ansonsten Bestandteil von Maßnahmen?
- Nach Ihrer Erfahrung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen – besteht der Bedarf, Personen gezielt über Methoden wie das Rollenspiel hinsichtlich sozialer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse zu fördern?

- In Instrumenten des SGB II geht es um die „Aktivierung“ von langzeitarbeitslosen Personen. Gehört die soziale Aktivierung, also die Förderung sozialer Aspekte wie beispielsweise sozialer Kompetenzen und Teilhabe, Ihrer Ansicht nach dazu?
- Wenn Sie die Möglichkeit hätten, wie würden Sie Personen unterstützen bzw. welche Angebote würden Sie der Zielgruppe unterbreiten?

[Abschluss]

- Letzte Frage – gibt es etwas, das wir vergessen haben? Möchten Sie noch etwas zum Rollenspiel oder anderen besprochenen Themen loswerden?

Vielen Dank!

Interviewleitfaden Spielleiter

[P&P-Rollenspiel]

Erstmal möchte ich ganz allgemein mit dir über das Rollenspiel sprechen.

[„Rollenspiel“ = Pen-&-Paper-Rollenspiel im Fantasy-Genre, hier D&D]

- Bitte erzähle mir erst mal ganz allgemein von deinen Erfahrungen, die du mit dem Rollenspiel vor dem Förderzentrum gemacht hast.

[P&P-Rollenspiel + Förderzentrum]

- Als wir das Rollenspiel im Förderzentrum eingeführt haben, was waren deine Gedanken dazu?
- Wie erlebst du das Rollenspiel innerhalb des Förderzentrums?
- Gibt es Ähnlichkeiten und Unterschiede im Vergleich vom Rollenspiel im privaten Kontext zum Rollenspiel in der Maßnahme mit langzeitarbeitslosen Personen?
- Was spricht deiner Meinung nach dafür, ein Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme für langzeitarbeitslose Personen anzubieten?
Was spricht dagegen?
- Inwiefern kann das Rollenspiel die teilnehmenden Personen fördern?
- Mehrere Personen haben zum Teil auch lange daran teilgenommen – konntest du Veränderungen bei den Personen beobachten?
- Stell dir vor, das Rollenspiel soll auch in anderen Maßnahmen eingeführt werden, vielleicht auch bei einem anderen Maßnahmeträger. Was muss dabei beachtet werden?
- Eine Person möchte das Rollenspiel einführen, ohne Erfahrungen mit dem Rollenspiel zu haben. Wie kann das funktionieren und was muss dafür getan werden?

[Soziale Interaktionen]

- Wie erlebst du die Gruppe, mit der das Rollenspiel gespielt wird?
- Was kannst du mir zu dem Miteinander in der Gruppe erzählen?
- In der Gruppe müssen immer verschiedene Aufgaben gelöst und Entscheidungen gemeinsam getroffen werden. Wie läuft das in der Gruppe ab?
- Beim Spielen kann es zu kleineren Streitereien, Konflikten oder einfach zu schwierigen Situationen in der Gruppe kommen. Was kannst du mir dazu erzählen?

[Rollenübernahme]

- Im Rollenspiel entscheidet sich jede Person für eine bestimmte Rolle. Was kannst du mir dazu erzählen?
- Wie verhalten sich die Personen als Rolle im Vergleich zur Realität? Gibt es da Ähnlichkeiten oder Unterschiede?

[P&P-Rollenspiel + arbeitsmarktpol. System]

- Auf den ersten Blick führt das Rollenspiel nicht zum primären Ziel der Maßnahme, der Eingliederung in Arbeit. Was sind deine Gedanken zum Rollenspiel vor diesem Kontext?
- Vermutlich kann nicht jede Person, die von dem Angebot des Rollenspiels hört, nachvollziehen, dass es ein Bestandteil der Maßnahme ist. Woran könnte das liegen?

[Abschluss]

- Letzte Frage – gibt es etwas, das wir vergessen haben? Möchtest du noch etwas zum Rollenspiel oder anderen besprochenen Themen loswerden?

Vielen Dank!

Interviewleitfaden Teilnehmende

[Spielerfahrungen P&P-Rollenspiel /+ Förderzentrum - Einführungsfragen]

Zu Beginn würde ich mit Ihnen gerne ganz allgemein über das Rollenspiel sprechen.

[„Rollenspiel“ = Pen-&-Paper-Rollenspiel im Fantasy-Genre, hier D&D]

- Und da interessiert mich, ob Sie vor dem Förderzentrum schon mal Erfahrungen mit einem Rollenspiel gemacht haben.
- Als Sie dann das erste Mal vom Rollenspiel in der Maßnahme gehört haben, was waren Ihre Gedanken dazu?
- Wie waren dann die ersten Male, als Sie beim Rollenspiel mitgemacht haben?
- Letztendlich haben Sie sich dann dazu entschieden, regelmäßig daran teilzunehmen. Was hat Sie dazu motiviert?
- Was gefällt Ihnen denn konkret an dem Rollenspiel? Und was nicht?
- Sie begeben sich beim Rollenspiel in eine Fantasiewelt. Erzählen Sie mir davon - wie ist das für Sie?
- Was können Sie mir zu den Spielregeln und Spielmaterialien erzählen?

[Soziale Interaktionen]

Ein Aspekt beim Rollenspiel sind soziale Interaktionen in der Spielgruppe. Darüber würde ich gerne als nächstes mit Ihnen sprechen.

- Beschreiben Sie erst einmal, was Ihnen ganz allgemein zur Gruppe beim Rollenspiel einfällt.
- Miteinander sprechen ist eine Grundlage des Spiels. Wie ist das für Sie?
- Es kommt immer wieder zu Situationen im Spiel, in denen Sie gemeinsam entscheiden müssen, was zu tun ist. Wie werden Entscheidungen in der Gruppe getroffen?
- Erzählen Sie von schwierigen Situationen beim Rollenspiel. Wie geht die Gruppe damit um?
- Wie erleben Sie das Miteinander in der Gruppe?
- Beim Rollenspiel kommen sehr unterschiedliche Personen zusammen. Wie ist das für Sie?
- Welche Rolle spielt für Sie, dass Sie beim Rollenspiel etwas gemeinsam mit anderen zu machen?

[Rolleneinnahme]

Als nächstes würde ich gerne über die Rollen im Rollenspiel sprechen.

- Erzählen Sie mir von der Rolle, die Sie im Rollenspiel verkörpern.
- Wie kam es dazu, dass Sie sich für diese Rolle entschieden haben?
- Wie war das für Sie, eine andere Rolle zu spielen?
- Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt es zu Ihrem echten Charakter in der realen Welt?
- Was können Sie mir zu den anderen Rollen und Mitspielern erzählen?

[Spielerfahrungen P&P-Rollenspiel - Vertiefungsfragen]

- Vergleichen Sie bitte Situationen im Rollenspiel mit Situationen, die Sie im Alltag erleben.

- Mich interessiert, welche Situationen beim oder im Rollenspiel besonders herausfordernd für Sie waren. Wie sind Sie damit umgegangen?
- Berichten Sie mir davon, was Sie über sich selbst durch das Rollenspiel gelernt haben.
- Hat das Rollenspiel einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben?

[P&P-Rollenspiel + Förderzentrum - Vertiefungsfragen]

Jetzt würde ich gerne allgemein über das Angebot des Rollenspiels innerhalb der Maßnahme sprechen.

- Bitte vergleichen Sie das Rollenspiel mit anderen Angeboten im Förderzentrum.
- Mich interessiert, was Ihrer Meinung nach dafür spricht, das Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme anzubieten. Was spricht dagegen?
- Was können die Personen, die beim Rollenspiel mitmachen, dadurch lernen?
- Es handelte sich um ein freiwilliges Angebot und manche haben sich dagegen entschieden, daran teilzunehmen. Was könnte jemanden davon abhalten, daran teilzunehmen?
- Bei dem Förderzentrum handelt sich um eine Maßnahme für Personen, die länger nicht gearbeitet haben. Ist das Rollenspiel ein Angebot, welches konkret als Angebot für diese Personen sinnvoll ist?
- Was wäre ein Angebot, das Sie für diese Zielgruppe anbieten würden?
- Bevor wir zur letzten Frage kommen, interessiert mich noch - kennen Sie andere ähnliche Angebote wie das Rollenspiel in anderen Maßnahmen, vielleicht auch bei anderen Trägern?

[Abschluss]

- Letzte Frage – gibt es etwas, das wir vergessen haben? Möchten Sie noch etwas zum Rollenspiel oder anderen besprochenen Themen loswerden?

Vielen Dank!

Interviewprotokoll

Datum/Ort/Uhrzeit:

Dauer des Interviews:

Expert*innengruppe: TN MAT JC SL

Interviewnummer:

Angaben Interviewpartner*in

Name	
Funktion	
Alter	
Kontakt	
Rahmendaten zum biografischen Hintergrund	
Vorerfahrungen P&P-RPG?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein
Wie oft im Förderzentrum teilgenommen?	<input type="checkbox"/> ≤5 Mal <input type="checkbox"/> 5<10 Mal <input type="checkbox"/> ≥10 Mal (exakt:)
„Langzeitarbeitslos“?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein
Dauer der aktuellen Arbeitssuchendmeldung:	

Informationen zum Interview

Interviewsituation	
Gesprächsatmosphäre	
Charakterisierung des Interviewverlaufs	
Besonderheiten	
Sonstiges	

Anhang C: Tabellarische Übersichten zu den interviewten Expert*innen

Tabelle 18 (Anhang): Übersicht zu den Expert*innen und Interviews. Listet die interviewten Expert*innen auf, einschließlich verschiedener Angaben wie beispielsweise Geschlecht, Alter, Interviewdauer [TN=Teilnehmende; JC=Jobcenter; MAT=Maßnahmeträger; SL=Spielleiter].

Expert*in	Geschlecht	Alter	Interviewdauer	Erfahrungen Rollenspiele	Welches?
TN1	m	36	00:25:04	ja	P&P-RPGs
TN2	m	25	00:39:37	nein	
TN3	m	24	00:23:09	nein	
TN5	m	64	00:59:28	nein	
TN6	w	25	00:21:58	ja	Online-RPG
TN7	m	46	00:18:59	nein	
TN8	m	43	00:28:17	ja	Videospiele
TN9	m	38	01:21:13	ja	P&P-RPGs
JC1	w	46	00:28:24	ja	Hospitation
JC2	w	47	00:34:01	nein	
JC3	w	65	00:28:32	ja	Hospitation
JC4	w	47	00:21:04	nein	
JC5	m	54	00:19:24	ja	Videospiele, Krimidimmer
MAT1	w	54	00:27:08	ja	P&P-RPGs
MAT2	w	29	00:22:27	ja	P&P-RPGs, Videospiele
MAT3	m	55	00:37:04	nein	
MAT4	m	45	00:28:31	nein	
MAT5	m	47	01:17:42	nein	
MAT6	m	47	01:10:19	ja	Videospiele
SL	m	64	00:25:19	ja	P&P-RPGs

Tabelle 19 (Anhang): Alter der Expert*innen (gerundet). Zeigt den Mittelwert des Alters der Expert*innen insgesamt, sowie pro Expert*innengruppe.

Alter in Jahren (gerundet)				
	Insgesamt	Teilnehmende	Jobcenter	Maßnahmeträger
Mittelwert	~ 45,1	~ 37,6	~ 51,8	~ 46,2

Tabelle 20 (Anhang): Anzahl männlicher und weiblicher Expert*innen. Zeigt die Anzahl der männlichen und weiblichen Expert*innen insgesamt, sowie pro Expert*innengruppe.

Geschlecht				
	Insgesamt	Teilnehmende	Jobcenter	Maßnahmeträger
Männlich	13	7	1	4
weiblich	7	1	4	2

Tabelle 21 (Anhang): Interviewdauer. Zeigt die Dauer aller Interviews summiert und im Durchschnitt, sowie pro Expert*innengruppe.

Interviewdauer				
	Insgesamt	Teilnehmende	Jobcenter	Maßnahmeträger
Summe	11:57:40	04:57:45	02:11:25	04:23:11
Mittelwert	00:36:17	00:37:13	00:26:17	00:43:52

Tabelle 22 (Anhang): Qualifikation der Teilnehmenden und Arbeitslosigkeit. Zeigt eine Übersicht der Qualifikationen der Teilnehmenden – ihre Schulabschlüsse, Ausbildungsabschlüsse sowie Berufserfahrungen. Zeigt außerdem, wie viele Jahre sie arbeitssuchend gemeldet sind und ob sie per Definition als „langzeitarbeitslos“ gelten.

Teilnehmende (TN)						
	Schulabschluss	Berufsabschluss/ Studium	Beschreibung	Berufserfahrung	Arbeitssuchend- meldung in Jahren	"langzeitarbeitslos"
TN1	mittlere Reife	nein	Ausbildung abgebrochen	keine	2	ja
TN2	Abitur	nein	Studium abgebrochen	wenig	1	ja
TN3	Fachhochschulreife	nein	Keine Ausbildung begonnen	keine	4	ja
TN5	Abitur	nein	Studium abgebrochen	wenig	23	ja
TN6	Fachhochschulreife	nein	Ausbildung abgebrochen	keine	2	ja
TN7	Hauptschulabschluss	ja	Ausbildung (mit Abschluss)	wenig	10	ja
TN8	mittlere Reife	ja	Ausbildung (mit Abschluss)	wenig	7	ja
TN9	Abitur	ja	außerbetriebliche Ausbildung (mit Abschluss)	wenig	9	ja

Anhand D: Interviewtranskripte

Interview JC1

- 1 I: Also es läuft jetzt, ich werde wahrscheinlich zwischendurch ein zwei Mal noch drauf gucken, ob es noch läuft, weil ich habe immer Sorge das dann die Hälfte nicht mit aufgenommen wird. (lacht) #00:00:09-7#
- 2 B(JC1): Das wäre schade. (lacht) #00:00:10-1#
- 3 I: Definitiv. #00:00:11-0#
- 4 B(JC1): Gut. #00:00:11-4#
- 5 I: So. Okay. Ich habe Ihnen ja eben schon erzählt, dass ich verschiedene Aspekte in dem Interview gerne mit Ihnen besprechen würde und am Anfang würde ich gerne mit Ihnen ganz ALLGEMEIN // Ja. // über die ZIELGRUPPE der langzeitarbeitslosen Personen sprechen. // Ja. // Und da interessiert mich, welche Erfahrungen Sie mit langzeitarbeitslosen Personen bis jetzt so gemacht haben, ganz allgemein. #00:00:35-8#
- 6 B(JC1): (...) Ich erlebe die Langzeitarbeitslosen (...) ja, auch sehr, sehr unterschiedlich, es gibt da noch mal (...) ja Unterschiede in den BEDÜRFNISSEN, vielleicht auch nach Alter, ob Kinder da sind oder nicht, da ist eben sehr vieles zu berücksichtigen. Und (...) ich habe die Erfahrung gemacht, oder so von den langzeitarbeitslosen Kunden die Rückmeldung bekommen, dass es eben sehr wertgeschätzt wird, auf diese BEDÜRFNISSE und auch so auf (...) den ENTWICKLUNGSSCHRITT den man eben so zur Zeit hat, also den Entwicklungsstand, dass darauf Rücksicht genommen wird und das die Möglichkeit gegeben wird, selber auch zumindest zwischen zwei Optionen zu wählen. Also das nichts aufgezwängt wird, sondern das derjenige selber so seinen Weg finden kann und (...) ich habe da sehr schöne Erfahrungen gemacht was dann eben (...) alles passiert, wenn man die Leute zwar etwas an die Hand nimmt, aber sie selbst Dinge entdecken lässt. (...) Ja. #00:01:55-9#
- 7 I: Ja. Und (das Telefon klingelt) das Telefon habe ich nicht umgestellt. (lacht) (Telefon klingelt weiter, kurze Unterbrechung des Interviews) So. Entschuldigung. Kleine Unterbrechung am Anfang. Okay. Alles klar. Was mich auch interessieren würde, wäre welche Problemlagen und Vermittlungshemmnisse Ihrer Erfahrung nach die Personen häufiger haben. #00:03:08-9#
- 8 B(JC1): (...) Gerade jetzt aus dem Förderzentrum für Langzeitarbeitslose ist mir noch mal klar geworden, (...) wie hoch der Anteil an traumatisierten, teilweise sehr schwer traumatisierten Personen ist, die eben, (...) denke ich, dadurch in diese Langzeitarbeitslosigkeit geraten sind, (...) weil sich dadurch eben auch Verhaltensauffälligkeiten sag ich mal entwickelt haben, die so am Arbeitsmarkt dann eben (...) ja, nicht zu Erfolg führen. (...) #00:03:54-6#
- 9 I: Vielleicht konkret dazu, VERHALTENS-AUFFÄLLIGKEITEN, was meinen Sie damit beispielsweise? #00:04:00-6#
- 10 B(JC1): Ja, dass sich jemand nicht gut in eine Gruppe integriert oder allein schon auch ÄNGSTE hat überhaupt in eine Gruppensituation erneut zu geraten. // Ja, okay. // Das es den Leuten schwer fällt (...) Vertrauen (...) / das oftmals die Angst besteht, (...) wieder schlechte Erfahrungen zu machen im persönlichen Umgang. Das ist sehr auffällig. Ja. #00:04:34-6#
- 11 I: Okay. Und (...) Genau, das Jobcenter nutzt ja unterschiedliche Instrumente, (...) um

langzeitarbeitslose Personen wiederinzugliedern. Und als Beispiel ja auch MAßNAHMEN, mit unterschiedlichen Schwerpunkten, wie zum Beispiel Vermittlungsmaßnahmen, oder AGHs // Ja. // Aber eben auch so Maßnahmen wie das Förderzentrum, die eher so einen GANZHEITLICHEN Ansatz verfolgen, also die (...) neben dem Ziel der Eingliederung in Arbeit auch die persönlichen Problemlagen der Personen bearbeiten und (...) wo es eben auch andere Inhalte neben der reinen Vermittlung gibt. (...) Da würde mich interessieren, wann entscheiden Sie sich dafür, oder wann entscheiden sich Kollegen dafür, Personen Maßnahmen wie dem Förderzentrum zuzuweisen? #00:05:26-1#

12 B(JC1): Ja das (...) / die Maßnahmekonzeption Förderzentrum wird ja bundesweit angewandt und (...) ist bestimmt für die Zielgruppe mit multiplen Vermittlungshemmnissen. Das heißt Personen, wo sich auch einiges angehäuft hat und kumuliert hat an Problemlagen. (...) Wie Wohnungslosigkeit, Überschuldung (...) Suchtverhalten, familiäre Problematiken. #00:06:01-8#

13 I: Okay. Und (...) ist Ihrer Erfahrung nach in solchen Maßnahmen, also so GANZHEITLICHEN Maßnahmen wie dem Förderzentrum, (...) sind da SOZIALE Problemlagen oder SOZIALE Vermittlungshemmnisse wie zum Beispiel soziale Kompetenzen, oder soziale Teilhabe, sind die Ihrer Erfahrung nach auch ein Inhalt von solchen Maßnahmen? #00:06:23-6#

14 B(JC1): Ja, das auf jeden Fall. Also wir haben das als Bestandteil in so gut wie allen Maßnahmen. Es kommt eben bei der Entscheidung für die Zuweisung immer darauf an, wie STARK das alles ausgeprägt ist bei dem jeweiligen Kunden. Das sehen wir halt individuell. (...) Schauen uns an, auf welcher Entwicklungsstufe er eigentlich steht in Richtung Arbeitsmarkt und entscheiden dementsprechend welche MaßnahmeDAUER kommt überhaupt in Frage. Wenn eben klar ist, da sind mehrere Baustellen, dann braucht es eben auch ein paar Monate um das dann alles ins Rollen zu bringen und die Schwierigkeiten zu lösen. Und allein die Langzeitarbeitslosen finden sich oftmals in Situationen wieder wo sie einfach alleine es nicht wieder herausschaffen würden und (...) wo größtenteils eben auch ein wenig förderliches soziales Umfeld besteht, oder wo auch Vereinsamung eingetreten ist, also die Abnahme von sozialen Kontakten überhaupt. #00:07:37-1#

15 I: Okay. (...) Also, konkret dann die Frage, nach Ihrer Erfahrung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen, ist da konkret der Bedarf, dann diese sozialen Vermittlungshemmnisse abzubauen? #00:07:53-9#

16 B(JC1): (...) Ja, das auf jeden Fall. Also (...) müsste eigentlich, muss eigentlich als erster Schritt auch passieren, oder zumindest begleitend dazu, dass noch mal neue Bewerbungsunterlagen erstellt werden. Und das macht dann auch die berufliche Orientierung einfacher, wenn derjenige (...) ja, die Dinge wieder POSITIVER sieht und sich für neue Ideen öffnen kann, ja. #00:08:21-5#

17 I: Okay, ja. (...) Genau jetzt würde ich gerne zum Rollenspiel kommen. // Ja. // Da hatte ich Ihnen ja schon erzählt und Sie haben ja auch selber erlebt, dass wir das hier eingeführt haben, Sie haben da ja auch schon einmal mitgemacht. #00:08:37-4#

18 B(JC1): Dürfte ich doch noch ein Blatt haben, weil mir ist jetzt gerade noch etwas eingefallen. #00:08:36-1#

19 I: Natürlich. (lacht) (Blatt und Stift werden herüber gereicht) Ich habe hier sogar zwei Stifte (lacht). Und da habe ich eine Frage. Was war denn Ihr erster Gedanke, als Sie davon gehört haben, dass wir das Rollenspiel hier im Förderzentrum anbieten? #00:08:51-8#

- 20 B(JC1): (...) Ich war einfach neugierig, was das denn ist, (...) weil ich den Eindruck hatte, dass das (...) ja erst einmal etwas UNGEWÖHNLICHES ist und in manchen Fällen ja einfach zu helfen scheint und ich wollte wissen, was ist das denn, was da / was den Menschen hilft? #00:09:19-7#
- 21 I: Okay und hatten Sie vorher schon mal persönlich Kontakt zu irgendwelchen Rollenspielen, also das was wir jetzt hier machen ist ja das Pen and Paper Rollenspiel, aber es gibt ja auch am PC welche und so weiter. #00:09:31-3#
- 22 B(JC1): Gar nicht, also das ist eigentlich ÜBERHAUPT nicht mein Ding. (lacht) #00:09:34-7#
- 23 I: Okay, ja interessant (lacht). (...) Dann haben Sie ja auch einmal mit gemacht. // Ja. // Was können Sie mir denn dazu erzählen, wie haben Sie das so erlebt? #00:09:45-2#
- 24 B(JC1): Ja ich wurde eben, obwohl ich eigentlich nur so am Rande hospitieren wollte, wurde ich direkt mit hineingezogen und es war aber auch sehr (...) / ich fand es sehr einfach auch in diese Gruppe herein zu kommen. Ich habe ja auch sonst nicht unbedingt im Arbeitsalltag die Situation gleich MEHRERE oder zumindest gleich mehr als zwei Langzeitarbeitslose, die dann vielleicht mal zusammen zum Beratungstermin kommen, so auch zu erleben, in einer Gruppe. Das war für mich (...) sehr SPANNEND. (...) Und auch sehr schön. Ich habe für mich festgestellt, dass da ja Menschen mit, zwar auch mit gesundheitlichen Einschränkungen, aber auch mit jeder Menge Potential (...) sind. Die (...) ja, die Teilnehmer wurden da auch so jeder für sich oder auch gemeinsam in dieses Spiel hinein gezogen vom Spielleiter und (...) ich fand diese Erfahrung sehr ANREGEND, sehr inspirierend. (lacht) Muss ich wirklich sagen, ja. #00:11:05-4#
- 25 I: Ja, okay. (...) Und wie würden Sie das Rollenspiel hinsichtlich der Verringerung oder Beseitigung von Vermittlungshemmnissen einschätzen? Also glauben Sie, dass das dazu beitragen kann, oder eher nicht? #00:11:23-5#
- 26 B(JC1): Ja anhand der Fallbeispiele die ich auch geschildert bekommen habe, (...) denke ich, dass es gerade bei langzeitarbeitslosen Kunden die sich schon sehr, sehr verschlossen haben, sich sehr zurückgezogen haben, das es da einfach eine Möglichkeit bietet, ja wieder einen Weg zu ebnen nach draußen zu (...) zu anderen Ansprechpartnern. Also ich finde den Ansatz sehr interessant und auf jeden Fall WERT diesen nachzuverfolgen. #00:11:59-4#
- 27 I: Okay. Und was spricht denn Ihrer Meinung nach DAFÜR ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:12:09-1#
- 28 B(JC1): (...) Ja also speziell jetzt bei diesen Koop-Spielen finden sich die Teilnehmer in einer (...) Situation wieder, wo die Rahmenbedingungen sehr klar gesteckt sind, also die Verhaltensregeln untereinander auch sind klar. Es ist klar, jeder sollte die Stärken des Anderen kennen, jeder muss seine EIGENEN Stärken kennen, das ist ja auch erst einmal, also im wahren Leben ist das eine GROßE Herausforderung. (...) Die Langzeitarbeitslosen sind sehr davon entfernt, sich auf ihre Stärken zu besinnen. Und (...) es kostet dann natürlich weniger Überwindung, wenn man das im Rahmen eines solchen Koop-Spiels macht, wo man ja auf einmal eine ganz andere, ja HELDENHAFTE Identität übergestülpt bekommt (lacht) und das ist dann so. Und dann MUSS man mal TOLL sein. Und ich (...) ja, also mir hat das sehr gut gefallen. (lacht) #00:13:19-9#
- 29 I: Okay. (lacht) Aber gibt es etwas, das Ihrer Meinung nach DAGEGEN spricht, ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:13:28-8#
- 30 B(JC1): (...) Ich kann mir auch Kunden vorstellen, die das schlichtweg nicht benötigen und

die sich dann vielleicht nicht unbedingt ernst genommen fühlen würden. Ja es gibt Kunden, die sind näher an einer beruflichen Weiterbildung (...) und für die wäre das Zeitverschwendung. Man muss eben immer sehr INDIVIDUELL schauen, und ich finde es aber schon gut, dann, also wenn man das im Rahmen einer Maßnahme macht, zu sagen, so dieser eine Termin ist jetzt verbindlich, daran MUSS jetzt mal teilgenommen werden und (...) dann kann man ja vielleicht / ja oder das man die ersten zwei drei Termine festschreibt und das dann der Kunde aber vielleicht sagen könnte, nein, das spricht mich nicht an. Oder ich merke da nichts, ich kann damit nichts anfangen, erschließt sich mir nicht, was ich hier soll. Oder dass die Kunden dann eben bestenfalls selbst wünschen, das Ganze fortzuführen. // Okay. // Ja und ich denke, wenn das jemand nicht möchte, dann sollte man das auch respektieren, also manche fühlen sich dann vielleicht einfach nicht ernst genommen. #00:14:43-7#

31 I: Okay. Und (...) Ihrer Meinung nach, handelt es sich bei dem Rollenspiel um ein Angebot oder eine METHODE, die konkret für die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sinnvoll ist? #00:15:02-0#

32 B(JC1): Ja, auf jeden Fall. Also gerade (...) in Hinblick auf die / (...) also sich dann einfach mal da hineinzusetzen. Es geht jetzt gar nicht mehr darum, was bei mir alles an Baustelle gerade ist, es geht nicht darum, was ich nicht gut KANN. Sondern auf einmal bin ich HELD, habe SUPERKRÄFTE oder habe besondere Fähigkeiten, die auch den anderen nutzen. Ich bin WERTVOLL für die Gruppe, ich bin WERTVOLL für die Gemeinschaft, ohne mich sind die Anderen in Gefahr. Das (...) ist auf einmal eine ganz andere Welt und ich denke, es tritt eben keine Überforderung ein oder es gibt weniger inneren Widerstand dadurch, dass es ja nur ein SPIEL ist. Dennoch erkenne ich darin ja, Ansätze von NLP, neurolinguistischem Programmieren. (...) Und ich finde das eine sehr spannende Art und Weise den Kunden (...) den Kunden oder die Kundin darauf zu lenken, welche (...) ja, welche STÄRKEN es gibt, welche Ressourcen bestehen. (...) Und eben auch nicht nur in Bezug auf die eigene Person, sondern (...) ja, allgemeine Fragen, wer kann mich denn in einer brenzligen Situation unterstützen? Ja, die machen im Rollenspiel die Erfahrung, da hilft mir einer, der rettet mir das Leben und dafür im Tausch mache ich dann aber das und das. Das sind einfach positive Gruppenerfahrungen und nachdem ich diese Hospitation absolviert hatte und noch mal so über die Teilnehmer nachgedacht habe. (...) Ich denke, da war der ein oder andere dabei, der bereits im (...) ja im Schulalter vielleicht schlechte Erfahrungen in der Gruppe gemacht hat, sei es wegen Übergewicht. Oder (...) weil man vielleicht sowieso aus einer sozial schwachen Familie kommt, was sich dann so verfestigt hat, dass derjenige vielleicht auch DESWEGEN, wegen dieser GRUPPENERLEBNISSE, wegen dieser NEGATIVEN Gruppenerlebnisse, Mobbing in der Schule, das er es DESWEGEN auch gar nicht erst (...) ja bis in eine Ausbildung geschafft hat, obwohl es eventuell möglich gewesen wäre. (...) Und das waren so meine Gedanken danach und die / ich habe dort sehr (...) / ich habe dort Menschen erlebt mit einer sehr hohen verbalen Intelligenz, das hat mich auch streckenweise sehr überrascht, ich habe da sehr viel Potential gesehen, (lacht) Potential erlebt, auch im Umgang miteinander (...) und bei den Teilnehmern, die auch schon länger dort dabei waren in der Gruppe. (...) Ja. #00:18:13-9#

33 I: hm (bejahend) Okay. Und (...) kennen Sie vergleichbare Angebote wie das Rollenspiel, vielleicht auch bei anderen Maßnahmeträgern? #00:18:21-6#

34 B(JC1): (...) Ja in den geförderten BAE, also Berufserstausbildungsförderprogramm für Jugendliche gibt es (...) auf jeden Fall auch Rollenspiele. Nur (...) schon direkt mit beruflichem Bezug. Ja, da spielt einer den Teamleiter und merkt dann wie blöd das ist, wenn ein Auszubildender auf eine bestimmte Art und Weise verhält oder bestimmte Dinge nicht tut (lacht). Aber so ganz losgelöst, auch von dem beruflichen Kontext, finde ich das noch mal spannender. Also da einfach viel, ja im Grunde viel TIEFER anzusetzen auf der Ebene der Persönlichkeitsentwicklung. #00:19:16-9#

- 35 I: Okay. Und welche Gedanken haben Sie dazu, das Rollenspiel auch bei anderen Trägern einzuführen, oder in anderen Maßnahmen einzuführen? #00:19:28-9#
- 36 B(JC1): (...) Also ich denke das Förderzentrum nimmt ja eine (...) bestimmte Rolle ein oder füllt einen bestimmten Platz unter dem Maßnahmeangebot, das wir vorhalten für die Kunden. Und ich denke es braucht auch schon einen geschützten Rahmen, einen längeren Maßnahmenzeitraum, wie den, den wir hier haben, von mindestens sechs Monaten, viele verlängern ja auch. (...) Ich weiß nicht ob ich mir das so vorstellen könnte in einer (...) Maßnahme, die nur über (...) vielleicht vier Wochen geht, dass die Kunden in so kurzer Zeit bereit sind sich darauf einzulassen, oder dass es in so kurzer Zeit wirklich nachhaltige Wirkung zeigt. Ja. #00:20:32-2#
- 37 I: Okay, ja. Stimmt. (lacht) Und auf den ersten Blick führt das Rollenspiel ja nicht zu dem primären Ziel der Maßnahme, also der Eingliederung in Arbeit. (...) Was sind Ihre Gedanken zu dem Rollenspiel vor diesem Kontext? #00:20:48-2#
- 38 B(JC1): (...) Also anhand von Einzelbeispielen ist mir schon klar geworden, dass die Teilnahme an dem Rollenspiel bei dem ein oder anderen eine tragende Rolle gespielt hat in Richtung auf, ja, BEFÄHIGUNG zur Arbeit am (...) ersten oder zweiten Arbeitsmarkt. (...) Ja, da war ein Teilnehmer der anfangs sehr verschlossen war, auch eher AGRESSIV gegenüber den anderen, also sehr zurückgezogen, also regelrecht VERBIESTERT (...) und (...) nachdem er eben längere Zeit dort teilgenommen hatte, konnte er dann eben zumindest zunächst am zweiten Arbeitsmarkt eingegliedert werden und ich finde das ist einfach ein sehr schönes Ergebnis. (...) Und da gibt es viele solcher Fallbeispiele. #00:21:43-5#
- 39 I: Also ist es für Sie quasi OK so ein Angebot zu haben, obwohl das auf den ersten nichts mit der / also nicht auf den ersten Blick mit der Wiedereingliederung, also der VERMITTLUNG in Arbeit, zu tun hat? Also der VERMITTLUNG in Arbeit, vielleicht so eher gesagt. #00:21:59-8#
- 40 B(JC1): Ja also manche mögen vielleicht sagen, das ist etwas (...) / oder das mag manchen etwas spinnert erscheinen. Also Rollenspiele haben ja auch so etwas den Ruf, ja das spielen nur die NERDS. Und (...) ja ich denke aber, wenn es diesen NERDS hilft, ihre soziale Kompetenz so zu erweitern, dass sie dann doch wieder in die Gesellschaft, auch beruflich, eingegliedert werden können, dann (...) ist es eben WERT so ein Angebot, wenn auch nur für mögliche zehn bis zwölf Teilnehmer vorzuhalten. Es muss ja auch nicht jeder daran teilnehmen, aber ich denke auch, dass es ein sehr, sehr interessanter Ansatz ist, gerade für Menschen, (...) die sich vielleicht so im Autismus Spektrum befinden, wo aber auch nie die Diagnose gestellt wurde. Und (...) das es eben schon hilft, ja, die Fähigkeiten zu entwickeln, die ein Arbeitgeber haben möchte. Ja. Also die sozialen Kompetenzen, die ein Arbeitgeber fordert. #00:23:14-7#
- 41 I: Okay. Und das Jobcenter, das BEAUFTRAGT ja Maßnahmen wie das Förderzentrum. // Ja. // Letztendlich ist das Konzept des Förderzentrums an manchen Stellen ja sehr offen formuliert, // Ja. // weswegen beispielsweise das Rollenspiel auch eingeführt werden konnte. (...) Wie bewerten Sie denn dieses EINFÜHREN des Rollenspiels aus Sicht des Auftraggebers? Oder wie würden Sie das da bewerten? #00:23:44-3#
- 42 B(JC1): Ja es ist ja ABSICHT diese Maßnahmekonzepte an der einen oder anderen Stelle offen zu halten, um eben (...) ja die Möglichkeit zu schaffen, kreative neue Wege zu gehen. Das ist ja das, was wir WOLLEN letztlich als Auftraggeber. Und letztendlich zählt ja auch, dass was bei einem Kunden etwas Positives bewirkt und was den Kunden unterstützt. Das mag als Angebot zunächst mal etwas schräg wirken, (...) aber wenn es hilft? (lacht) Dann hat es einfach, ja dann ist einfach das Ziel erreicht, das wir haben, die Menschen näher an den Arbeitsmarkt zu bringen. #00:24:38-3#

- 43 I: Okay, ja. Und allgemein kann ja unter der Aktivierung von Langzeitarbeitslosen sehr viel verstanden werden. // Ja. // Das ist ja auch sehr offen formuliert auch // Ja. // in den gesetzlichen Grundlagen. Gehört Ihrer Meinung nach der Abbau von sozialen Vermittlungshemmnissen oder Problemen zu der großen Aktivierung dazu? #00:25:04-1#
- 44 B(JC1): Ja, das auf jeden Fall. Das ist unser gesetzlicher Auftrag und die Maßnahmekonzeption Förderzentrum ist (...) ja absichtlich auf, ich sage mal WEICHERE Herangehensweisen ausgerichtet. Also wir wollen durchaus Methoden fördern, die (...) weniger auf (...) oder nicht nur auf FÖRDERN basieren, sondern eben das FÖRDERN steht da ganz im (...) Vordergrund. Ja und bestimmt dann auch die Herangehensweise und wir haben (...) ja hier die Möglichkeit geschaffen, dass der Träger ja mal ganz neue Sachen ausprobiert. (lacht) #00:25:55-7#
- 45 I: Ja das stimmt. (lacht). Genau, wenn Sie die Möglichkeit hätten und etwas anbieten würden, um Personen hinsichtlich ihrer sozialen Vermittlungshemmnisse oder sozialen Problemlagen individuell zu fördern, was wäre das? Was würde Ihnen spontan dazu einfallen? #00:26:17-4#
- 46 B(JC1): (...) Also ich denke grundsätzlich das es wert ist diese Idee der Rollenspiele (...) sei es nun direkt mit einem realen beruflichen Kontext oder eben auch ganz losgelöst, das dieser Ansatz es wert ist, eben weiter, ja vertieft, ausgebaut zu werden, erforscht zu werden (lacht). Ja. #00:26:48-5#
- 47 I: Okay. (lacht) Ja dann kommen wir auch schon zur letzten Frage. Haben wir irgendetwas vergessen? Also wir haben ja ganz viele verschiedene Aspekte besprochen, fällt Ihnen noch irgendetwas ein, was Sie loswerden möchten zum Rollenspiel oder allgemein? #00:27:01-7#
- 48 B(JC1): (...) So spontan fällt mir jetzt nichts ein (lacht). #00:27:17-2#
- 49 I: Okay, ja, ich weiß nicht Sie hatten sich noch eine Notiz gemacht, wollten Sie das noch ansprechen oder war das nur für Ihre Gedanken? #00:27:22-6#
- 50 B(JC1): (...) Ja es ist vielleicht gerade etwas kurz gekommen in der Darstellung, also welche Problemlagen vorliegen. Also man muss einfach sehen, dass (...) ja bei sehr vielen Langzeitarbeitslosen (...) ja verfestigte Schwierigkeiten gesundheitlicher Art, also gesundheitliche Einschränkungen vorliegen. Und (...) das hat ja eben oft soziale Ursachen, teilweise auch aus der Vergangenheit und (...) / also ich denke, dass das Rollenspiel als Ansatz eine spannende Methodik ist, um auch da, also wirklich Gesundheitsförderung im Sinne von Rehabilitation, (...) zu betreiben. #00:28:17-0#
- 51 I: Okay. Alles klar. Dann vielen Dank (lacht). #00:28:24-0#

Interview JC2

- 1 I: So, dann läuft es. Es kann sein, dass ich noch ein, zwei Mal drauf gucke, um zu sehen, ob es noch alles aufnimmt. So. Ich hatte Ihnen ja schon gesagt, dass ich mit Ihnen gerne sowohl über das Rollenspiel, aber auch allgemein über die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sprechen möchte und damit möchte ich gerne anfangen. Und zwar würde mich erst mal interessieren, was Sie ganz allgemein für Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen bisher gemacht haben? #00:00:30-5#
- 2 B(JC2): Oh, das ist sehr vielfältig (lacht). Ich bin ja jetzt seit zwölf Jahren beim Jobcenter und

habe angefangen im Arbeitgeberservice, wo ich dann mit der ganzen Bandbreite von jungen bis älteren Kunden eben zu tun hatte. Und (...) meine Erfahrung nach manchen holprigen Gesprächen in den Anfängen, wo ich dann auch noch nicht so geübt war, war letztendlich, dass ich, indem ich FREIRAUM gebe, indem ich wirklich auf FREIWILLIGKEIT setze, ganz andere Erfolge erziele, als das meine Rolle als (...) JOBCENTERMITARBEITERIN so sehr in den Vordergrund rückt. Natürlich gibt es die Vorgabe Fördern und Fordern, und das legen die Mitarbeiter sicherlich auch unterschiedlich aus, aber dieses, wenn man dieses FORDERN wirklich nur ganz SANFT durchführt, erzielt man meiner Meinung nach die besten Erfolge. Und die Erfahrungen die ich letztendlich dann beim Bildungsträger gemacht habe, beim Maßnahmeträger vor Ort, haben mir dann auch gezeigt, dass Gespräche, die NICHT in einer Behörde stattfinden, ab eben von diesem Rahmen, auch noch mal eine ganz andere Qualität haben. Da würde ich mir auch mehr Außenstellen wünschen, die dann auch nicht so diesen Behördencharakter haben. (...) In dem Projekt 50+, wo ich ja auch dann sechs Jahre mitgearbeitet habe und die Zielgruppe eben die über fünfzig jährigen Langzeitarbeitslosen waren, gab es auch Jobcenter in Nordrheinwestfalen, die speziell für diese Zielgruppe andere Räumlichkeiten angemietet haben, beispielsweise im Nachbarkreis irgendein kleines Einfamilienhaus, was dann eben umgebaut wurde mit Büros und das hatte einfach einen ganz anderen Charakter wenn die Kunden dahin kamen. Das waren Gespräche in einer viel angenehmeren Atmosphäre. Ja, die haben sich ernstgenommen gefühlt, die haben sich wohlgeföhlt und dementsprechend wurden da auch in vermittlerischer Hinsicht ganz viele tolle Erfolge erzielt. Ja. Also das war / es war immer schon so mein Steckenpferd, Freiwilligkeit. Ja. Das ist glaube ich das, was ich aus den Jahren so wirklich mitnehmen kann. #00:03:15-1#

3 I: Okay. Und welche Vermittlungshemmnisse und Problemlagen haben Ihrer Erfahrung nach die Personen häufig? #00:03:24-8#

4 B(JC2): (...) Ja natürlich gerade bei den ÄLTEREN Kunden, die (...) ja, die finanziell angespannte Situation. Gerade wer lange Zeit im Berufsleben gestanden hat und auch einen gewissen Standard gewohnt ist, der muss sich natürlich DANN, wenn er in Hartz Vier rutscht, EXTREM umstellen. Und das gelingt dem einen besser, dem anderen weniger gut. Und da, also die finanziell angespannte Lage, Schuldenproblematiken, das ist etwas, was einem durchaus sehr häufig begegnet. Bei den jüngeren Menschen vielleicht mehr, dass sie nie gelernt haben wirklich mit Geld umzugehen und bei den älteren dann eben die Umstellung von, ja, einem gewissen Standard dann eben auf diese Grundsicherung. (...) Also finanzielle Situation und (...) GESUNDHEITLICHE Beeinträchtigungen. Das, was auch jetzt so aus der Unterhaltung mit den Kollegen, sind es bei jüngeren Menschen eben häufig eher SUCHTproblematiken und bei den älteren dann, dass sie einfach mit der Situation, des Arbeitslosseins nicht klar kommen, was dann häufig eben zu Depressionen und im Anschluss letztendlich auch zu körperlichen Beeinträchtigungen führt. Ja, das würde ich so sagen sind so die HAUPTprobleme, mit denen man zu tun hat. #00:05:04-0#

5 I: Okay. Und das Jobcenter, das nutzt ja ganz unterschiedliche Instrumente um quasi langzeitarbeitslose Personen zu unterstützen, zu fördern. Und da gibt es ja auch Maßnahmen, die ja auch ganz unterschiedliche Schwerpunkte haben, also zum Beispiel Vermittlungsmaßnahmen, oder AGHs beispielsweise. Dann gibt es ja aber auch so GANZHEITLICHE Maßnahmen nenne ich sie mal, wie das Förderzentrum. Die neben der Vermittlung als Ziel auch das Ziel haben, die Personen bei weiteren Problemlagen zu unterstützen. Wann entscheiden Sie sich denn dazu, eine Person so einer GANZHEITLICHEN Maßnahme zuzuweisen? #00:05:45-9#

6 B(JC2): (...) Wenn im Gespräch deutlich wird, dass die Person tatsächlich eben Probleme hat, nicht nur die Vermittlung im Fokus steht. Das lässt sich manchmal ein bisschen schwer beurteilen, weil die Menschen sich in den Gesprächen mit dem Arbeitsvermittler auch nicht immer direkt öffnen. Deswegen würde ich sagen, dass die Zuweisung in so eine

ganzheitliche Maßnahme nicht das erste Instrument ist, das man wählt. Es hängt damit zusammen, dass die Kunden sich häufig erst nach dem dritten, vierten, fünften Gespräch öffnen und es ist so, wenn die Kunden dann zu uns kommen, dann haben sie ja auch schon häufig Bewerbungstrainings in der Agentur mitgemacht, sagen dann "Oh nein, bitte nicht schon wieder eine Maßnahme." und dann gibt man häufig ja erst so einen Spielraum, "Okay, so und so viele Bewerbungen, dann gucken wir erst mal, dann gebe ich Ihnen jetzt erst mal drei Monate Zeit, ob es klappt in Arbeit zu kommen.", fragt auch noch mal, ob derjenige Unterstützung BRAUCHT. Ja und wenn das dann nicht funktioniert, das ist ja ein längerer Prozess, denjenigen dann eben auch zu beobachten, immer wieder nachzufragen und dann kann es sein, dass dann das erste Instrument dann doch eine Vermittlungsmaßnahme ist und wenn dann eben andere Probleme zu Tage kommen oder dann mittlerweile vielleicht ein Jahr vergangen ist und keine Vermittlung erzielt werden konnte, dass man sagt, gut, da muss aber ja jetzt noch irgendetwas sein, was wir in unseren Gesprächen hier jetzt nicht herauskristallisieren konnten, wo ich dann sage, okay, dann würde ich jetzt eben das Förderzentrum beispielsweise wählen. #00:07:44-6#

7 I: Okay. Und ist Ihrer Erfahrung nach oder SIND Ihrer Erfahrung nach soziale Problemlagen, also soziale Vermittlungshemmnisse, auch ein Bestandteil von diesen Maßnahmen, also die UNTERSTÜTZUNG dahingehend meine ich? #00:07:59-3#

8 B(JC2): (...) Ja, das ist sicherlich bei einem Großteil der Kunden auch ein Thema. (...) Es ist natürlich auch immer die Frage, welchen BERUFLICHEN Hintergrund hat derjenige. Manchmal würden andere Menschen das als ein Problem beurteilen und in dem beruflichen Kontext stellt es vielleicht gar kein so großes Problem dar. (...) Da muss man vielleicht auch immer noch mal so ein bisschen differenzieren. Aber sicherlich ist (...) die Frage des Sozialverhaltens, der Integration, SOZIALEN Integration, auch etwas, was aber dann auch ZEIT braucht, um es dann wirklich auch zu klären. Da für eine / vielleicht auch noch mal für eine Verhaltensänderung zu sorgen, demjenigen überhaupt erst einmal zu spiegeln, dass es da vielleicht problematisch sein könnte. Das sehen die Personen häufig selbst vielleicht nicht unbedingt. #00:09:19-8#

9 I: Und kennen Sie Wege, wie Maßnahmeträger damit umgehen? Also versuchen dahingehend zu unterstützen? #00:09:29-6#

10 B(JC2): Also es ist sicherlich in den Arbeitsgelegenheiten / da nimmt es einen ganz großen Raum ein, weil das ja nun auch Menschen sind die vielfältige Problemlagen haben und wo häufig eben auch mangelnde Kompetenzen in diesem Bereich der ausschlaggebende Punkt sind, warum sie jetzt lange Zeit eben schon arbeitslos sind. (...) In den klassischen Vermittlungsmaßnahmen, die ich kenne, nimmt das nur sehr wenig Raum ein, (...) wird aber wenn die Maßnahme ausgeschrieben wird auch nicht / das wird zwar mit ERWÄHNT in der Produktbeschreibung, aber da liegt ja auch gar nicht der Fokus drauf. Und im Förderzentrum würde ich jetzt sagen, dadurch dass ich es eben auch lange begleitet habe, nimmt es vielleicht sogar einen größeren Raum ein, als man so auf den ersten Blick meinen würde. Ja. #00:10:37-1#

11 I: Ist da denn Ihrer Meinung nach wirklich der BEDARF diese sozialen Problemlagen und sozialen Vermittlungshemmnisse zu verringern oder Personen dahingehend zu unterstützen? #00:10:48-5#

12 B(JC2): (...) Sie meinen so als geschäftspolitischer AUFTRAG? #00:10:58-6#

13 I: Ja, allgemein. #00:10:59-8#

14 B(JC2): Ja. (...) Ja, der Bedarf ist auf JEDEN Fall da. Ich glaube auch, dass bei dem Kundenbestand den wir HEUTE haben das auch an Bedeutung gewinnt. Als ich 2006 angefangen habe, da hatten wir SEHR viele Kunden, die wir recht unproblematisch

vermitteln konnten. Und der Bestand den es JETZT an Langzeitarbeitslosen gibt, ja das ist schon ein sehr BESTÄNDIGER Bestand. Selbst wenn zwischendurch Vermittlungen erzielt werden, dann sind das aber Kunden, die häufig auch schnell wiederkommen. (...) Ja und klar, in diesem Zusammenhang gewinnt das einfach noch mal an Bedeutung. Ja. #00:12:00-0#

15 I: Was meinen Sie, woran das liegt, dass es da diese Veränderung gibt von 2006 bis jetzt? #00:12:04-8#

16 B(JC2): (...) Ja also ich sage mal generell die Arbeitslosigkeit, die mangelnden Stellen noch 2006. Dann die gewachsene Wirtschaft, der Bedarf an Arbeitskräften, wir haben viel qualifiziert in den vergangenen Jahren. (...) Die (...) / wir haben im MaßnahmeEINKAUF auch vieles ausprobiert. Ja auch einige Maßnahmen mit ganzheitlichem Ansatz in den letzten Jahren, dann eben auch durchgeführt. Und vor dem Hintergrund haben wir einfach sehr, sehr viele Vermittlungen erzielt. Oder konnten die Situationen dann beispielsweise bei den älteren Kunden so weit klären, dass derjenige dann in die Erwerbsminderung gegangen ist, also inzwischen Rente bezieht. (...) Und der Fokus auch auf die BEDARFSGEMEINSCHAFTEN, dass man dann sagt, dass man nicht jede EINZELPERSON betrachtet, sondern eben auch guckt, wenn beispielsweise bei einem Paar beide eine TEILZEITtätigkeit aufnehmen, ob dadurch dann nicht auch der Wegfall der Hilfebedürftigkeit erzeugt werden kann. Ja da gab es VIELE (...) Änderungen der SICHTWEITEN auch in den letzten Jahren und dadurch eben viele Vermittlungen, viel Wegfall der Hilfebedürftigkeit. Aber diejenigen, die jetzt da sind, sind eben die, ja, wo VIELFÄLTIGE Probleme sind. Ja. #00:13:58-1#

17 I: Ja. (...) Okay. Jetzt würde ich ganz gerne mit ein paar Fragen auf das Rollenspiel zu sprechen kommen. Was war denn Ihr erster Gedanke, als Sie gehört haben, dass wir das Rollenspiel im Förderzentrum anbieten? #00:14:13-5#

18 B(JC2): Ich fand es spannend. Also ich (...) finde es immer toll, wenn neue Wege gegangen werden, wenn da auch ein bisschen experimentiert wird, wenn man auch SPIELERISCH eben an die Dinge heran geht. Das (...) habe ich auch gemerkt beispielsweise in meiner Funktion als TRAINERIN. Ich habe ja im Beratungskontext meine eigenen Kollegen auch trainiert, geschult. Und ich sage mal die Hemmnisse, egal ob jetzt Menschen in Arbeit oder Arbeitslose, die sind ja häufig ÄHNLICH. Nämlich (...) / also dass es Überwindung kostet sich zu öffnen, sich auf etwas Neues einzulassen. Und wenn man das spielerisch macht, oder eben auch in einem geschützten Rahmen, dass man sagt "Kollege XY du trittst ja jetzt nicht mit deinem Namen an, wir nennen dich jetzt einfach mal Peterchen", das ist einfach nicht mehr so DIE Person, DER Kollege, sondern es ist eine Spielfigur, fällt einfach vieles LEICHTER. (...) ABER wenn man dann nachher aus dem Spiel herauskommt und sich überwunden hat und öffnen konnte, gibt das ja auch ein Hochgefühl. Das sind ja Erfolge, die man dann in so einem spielerischen Rahmen erzielt, die man dann ja auch wirklich ganz einfach in den Alltag mit übernehmen kann. Und ich denke da ist es gar nicht mal die Frage, welche Zielgruppe habe ich da, sondern einfach das man mal guckt, wie wir Menschen so ticken und daraus resultierend dann einfach mal das eine oder andere ausprobiert. #00:16:03-5#

19 I: Ja, stimmt. (...) Und das ist ja ein Pen and Paper - Fantasy - Rollenspiel, was WIR spielen. Hatten Sie dahingehend irgendwann vorher schon mal, also dazu schon mal Kontakt? Oder auch zu anderen Rollenspielen, sowohl im Fantasybereich als auch in anderen Bereichen, am PC, sonstiges, irgendwo? #00:16:22-6#

20 B(JC2): Nein, also wirklich nur die klassischen Rollenspiele im beruflichen Kontext, dass man Beratungssituationen nachgestellt hat. Aber im Sonstigen, so im Fantasybereich oder so, noch nicht. #00:16:37-3#

- 21 I: Okay. Und wie schätzen Sie denn so nach Ihrem ersten Eindruck das Rollenspiel hinsichtlich der Unterstützung bei Problemlagen oder der Reduzierung von Vermittlungshemmnissen ein? #00:16:49-7#
- 22 B(JC2): Ich glaube, dass man das, wenn man diese Spiele kreiert und sich über die Problemlagen der Menschen Gedanken macht, ganz geschickt verpacken kann, das man letztendlich (...) genau auf die Defizite abzielt, aber diejenigen die mitspielen, es denen ja nicht direkt bewusst ist. (...) Und ich glaube, dass sie sich dadurch besser öffnen können. Wenn man jetzt demjenigen direkt auf den Kopf zusagen würde "An Ihrer Selbstpräsentation sollten Sie aber für ein Bewerbungsgespräch, sollten wir gemeinsam ein bisschen arbeiten" könnte ich mir vorstellen, dass das eher zu einer Blockade führt. Wenn man das aber in diesem spielerischen Kontext einfach übt, ohne es so klar zu benennen, fällt es wesentlich leichter. #00:17:50-5#
- 23 I: Ja, stimmt. (lacht) // (lacht) // Und glauben Sie das das Rollenspiel in der Form, also das Pen and Paper - Fantasy - Rollenspiel, eine Methode ist, die konkret bei der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sinnvoll ist? #00:18:05-7#
- 24 B(JC2): (...) Also Sinn macht das auf jeden Fall, ich könnte mir aber auch vorstellen, dass es doch einige Kunden gibt, (...) denen / die keine Berührung generell mit Spielen oder mit Fantasy haben und die da dann eher skeptisch sind. Ja, das kann ich mir schon vorstellen. (...) Vielleicht auch eine Charakter- oder auch eine Frage des Alters. #00:18:43-1#
- 25 I: Und kennen Sie vergleichbare Angebote bei anderen Maßnahmeträgern? #00:18:48-2#
- 26 B(JC2): (...) Nein, also ich habe da, denke ich, einen ziemlich guten Überblick, weil ich bei den Maßnahmen, die wir hier betreuen, ja auch bei den meisten Trägern schon vor Ort war. (...) Nein, das einzige, was ich eben schon benannt habe, ist eben das Projekt des Theaterspiels, (...) wo man eben auch in Rollen schlüpft, was aber ja nicht mit Fantasy gekoppelt ist. Nein, ansonsten nicht. #00:19:29-3#
- 27 I: Und was sind Ihre Gedanken dazu, das Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen? #00:19:34-7#
- 28 B(JC2): (...) Also ich glaube, dass es (...) bei allen Maßnahmen, die diesen GANZHEITLICHEN Ansatz haben durchaus Sinn macht. Wenn man es in einer klassischen Vermittlungsmaßnahme machen würde, naja, wäre es glaube ich so ein bisschen befremdlich. Obwohl es letztendlich sicherlich auch einen Versuch wert wäre. Aber da würde ich es WENIGER sehen. AGH zum Beispiel ist auch etwas, wo ich es mir SEHR vorstellen könnte, weil gerade da ja dann auch noch mal zeitlich ein ganz anderer Rahmen zur Verfügung steht. (...) #00:20:28-8#
- 29 I: Das Rollenspiel / also so ganzheitliche Maßnahmen wie das Förderzentrum, die haben ja dennoch das allgemeine Ziel der Eingliederung in Arbeit. Und auf den ersten Blick hat das Rollenspiel ja nicht so wirklich etwas damit zu tun. Wie würden Sie das Rollenspiel vor DEM Kontext bewerten sage ich mal. #00:20:50-3#
- 30 B(JC2): Da diese ganzheitlichen Maßnahmen ja ein Prozess sind, natürlich steht am Ende immer die Stabilisierung und Wiedereingliederung in den Arbeitsmarkt, aber man muss sich glaube ich vor Augen führen, dass wir hier von Menschen sprechen, bei denen das eben NICHT von heute auf morgen geschehen KANN. Und dass es da einige Schritte, Versuche eben bedarf, um dieses Ziel zu erreichen und ich finde es absolut sinnvoll, dass eben auch über ein solches Rollenspiel zu machen. Denn die Verknüpfung ist ja auf jeden Fall da. Ich habe ja eben schon das Stichwort Selbstpräsentation genannt. Und von daher hat es für mich auch einen DIREKTEN Zusammenhang. Ja. #00:21:40-6#

- 31 I: Okay. Was spricht denn Ihrer Meinung nach konkret DAFÜR so ein Rollenspiel in einer Maßnahme einzuführen? #00:21:49-6#
- 32 B(JC2): Ich (...) glaube, das ist einfach noch mal so ein PERSPEKTIVWECHSEL ist, dass man ja häufig auch die Teilnehmer in den Maßnahmen sind und über allem schwebt immer das Stichwort ARBEITSAUFNAHME, BEWERBUNG, das ist ja schon so ein Tunnelblick den die Teilnehmer und teilweise sicherlich auch die Mitarbeiter in diesen Maßnahmen haben. Die haben den klaren Auftrag von uns, vom Jobcenter, arbeitet mit den Menschen und versucht sie in Arbeit zu bringen. Und das ist das Hauptthema. Und da ist der Blick ja dann häufig auf den Arbeitsmarkt gerichtet und auf sich SELBST, aber die / man wird so wenig kreativ. Da ist vielleicht schon die Erkenntnis "Ja ich muss an mir arbeiten, ich muss mich besser verkaufen beim Arbeitgeber, aber WIE? WIE kann das jetzt funktionieren und was muss ich KONKRET ändern?" Und das fällt den Teilnehmern häufig selbst schwer zu formulieren und sicherlich auch den Pädagogen und Coaches fällt es teilweise schwer, das heraus zu kristallisieren, WAS liegt denn da jetzt GENAU im Argen? So und über diese spielerische Herangehensweise denke ich kann man es besser konkretisieren. #00:23:24-7#
- 33 I: Und gibt es etwas, das konkret DAGEGEN spricht, das Rollenspiel anzubieten? #00:23:30-6#
- 34 B(JC2): Dadurch das es auf Freiwilligkeit basiert, (...) glaube ich nicht das etwas dagegen spricht. Vor allen Dingen, wenn man es transparent gestaltet und den Teilnehmern (...) dann nach dem Spiel auch noch mal so ein bisschen vor Augen führt, welchen Gewinn und welchen Nutzen sie daraus gezogen haben und inwieweit sie das eben auch auf den Bewerbungsprozess, auf den Beruf, auf die Selbstpräsentation und so weiter übertragen könne. Ich glaube dann spricht nichts dagegen. #00:24:12-6#
- 35 I: Okay. Und das Jobcenter, das BEAUFTRAGT ja letztendlich Maßnahmen wie das Förderzentrum. Und jetzt im Förderzentrum war die Einführung des Rollenspiels letztendlich möglich, weil das Maßnahmekonzept da an manchen Stellen sehr offen geschrieben ist, also die Produktbeschreibung sage ich mal. Wie bewerten Sie diese Einführung des Rollenspiels im Rahmen dessen aus Sicht des Auftraggebers? #00:24:41-4#
- 36 B(JC2): Also ich finde es gut, wenn ein Träger da auch von diesem Gestaltungsspielraum (...) / wenn er den nutzt. Denn die Erfahrungen, die wir hier gemacht haben, sind schon so, dass Konzepte ganz häufig toll gestaltet sind, aber wenn man dann nachher in die Maßnahmen geht, ist es dann doch häufig wieder, naja ich sage jetzt mal böse, das 0815-Programm, was auch seit Jahren schon durchgeführt wurde. Und eben gerade mit Blick auf die Zielgruppe und darauf, dass es Menschen sind die jetzt tatsächlich auch schon lange bei uns im Bestand sind, ist es glaube ich auch ERFORDERLICH neue Wege zu gehen. Und WENN eine Maßnahme eben so modular gestaltet ist und eben dann Gestaltungsspielraum lässt, finde ich es super, wenn die Träger es auch nutzen. Denn das Feedback der Teilnehmer ist ja dann auch häufig so, dass sie überrascht sind, aber letztendlich dann auch davon profitieren. Ja, genau. #00:26:04-2#
- 37 I: Dann ganz allgemein. Der Begriff AKTIVIERUNG, der ist ja sehr offen formuliert sage ich mal. // Ja. // Gehört denn Ihrer Ansicht nach zu der Aktivierung auch die SOZIALE Aktivierung, also die Förderung hinsichtlich SOZIALER Aspekte wie beispielsweise soziale Kompetenzen und soziale Teilhabe dazu? #00:26:23-6#
- 38 B(JC2): Auf jeden Fall. Ich glaube, dass das gerade in den (...) ersten Jahren der Einführung Hartz IV (...) wenig beachtet wurde. Natürlich war jedem Berater auch klar, dass es diese sozialen Problemlagen gibt, sicherlich war das aber auch häufig, weil wir ja auch viele Quereinsteiger im Vermittlerbereich haben die keinen pädagogischen

Background haben dann auch schwierig das anzusprechen oder dem Kunden zu spiegeln. Und ich glaube, dass da im Laufe der Jahre auch die Jobcenter an Erkenntnissen dazu gewonnen haben dadurch das ja auch häufig ein enger Austausch mit den Trägern stattfindet, man da auch einfach ein bisschen sensibler geworden ist. Und ja, mittlerweile eben auch DURCH die Einführung vieler Schulungseinheiten FÜR unsere Vermittler, wo dieses Thema eben auch aufgegriffen wird, da dann auch noch mal ein ganz anderes Bewusstsein für bekommen hat. #00:27:50-6#

39 I: Okay. Ich kann mir dennoch vorstellen, dass manche Personen vielleicht wenn sie davon hören, das auf den ersten Blick irgendwie seltsam finden und vielleicht auch nicht so ganz nachvollziehen können, warum das angeboten werden soll. Was meinen Sie, woran DAS liegen könnte? #00:28:10-3#

40 B(JC2): Meinen Sie jetzt Mitarbeiter vom Jobcenter oder andere? #00:28:13-3#

41 I: Ja, zum Beispiel, also so allgemein, eigentlich sowohl als auch. #00:28:14-0#

42 B(JC2): Ja. (...) Ich könnte mir vorstellen, dass das zum einen damit zu tun hat, dass die Menschen selbst mit diesen Bereichen noch keine Berührung hatten. (...) Und dass auch unsere Medien ihren Teil dazu beitragen, dass teilweise durchaus sinnvolle Maßnahmen kritisch beäugt werden, ins lächerliche gezogen werden. Vielleicht auch durch Kunden, die sich irgendwie ungerecht behandelt fühlten oder ja auch so eine Anti-Haltung gegen Behörden haben, dass das GERNE von den Medien aufgegriffen wird und dann für die breite Masse eben so dargestellt wird, als wären die Inhalte in solchen Maßnahmen immer Schikane und lächerlich. Und das ist ja letztendlich auch das, was die Bevölkerung hören möchte. Für solche Themen ist man ja offen. Aber wenn wir berichten würden, was alles GUT läuft, ja das wäre LANGWEILIG, das würde ja keiner hören wollen. Und so prägen sich da die Meinungen. Ja und diesen Zusammenhang gibt es meiner Meinung nach auf jeden Fall. Wer sich intensiver damit beschäftigt und einen etwas offeneren Blick hat, der würde sicherlich auch dann sehr schnell feststellen, dass das durchaus alles Hand und Fuß hat und die Kunden da SEHR stark von profitieren, wenn sie sich darauf einlassen. (lacht) #00:30:03-7#

43 I: (lacht) Und wenn Sie die Möglichkeit hätten ein konkretes Programm zu entwickeln um Personen beispielsweise hinsichtlich sozialer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse individuell zu fördern oder sie dahingehend zu unterstützen, was wäre das spontan, was Sie machen würden? #00:30:19-1#

44 B(JC2): Ich habe tatsächlich mit einem Kollegen schon mal eine Maßnahme kreiert, wir haben es tatsächlich Modulwerkstatt genannt, weil wir eben diesen Begriff MAßNAHME nicht verwenden wollten, sondern eben gerade auch auf dieses Experimentieren hinaus wollten und dass man ganz individuell verschiedene Bausteine zusammen setzen kann in Zusammenarbeit mit dem Kunden. Deswegen auch so ein bisschen Werkstatt, das der Kunde von Anfang an einfach mit einbezogen wird, die ganze Bandbreite ihm zur Verfügung steht und er SELBER auch mit entscheiden soll, äußern soll wo er die Bedarfe sieht. Ja und auch in einer Werkstatt gelingt ja auch nicht direkt jedes Handwerksstück, dass man da auch wirklich klar macht, das ist ÜBUNGSRAUM. Man könnte es vielleicht auch als LABOR bezeichnen, dass man experimentiert. Ja. (...) Und da (...) ja, davon lebte diese Maßnahme, dass man jederzeit auch wieder ein Modul absetzen kann, ein Neues dazu nehmen kann (...) so wie die Bedarfe sich eben dann im Prozess gestalten. #00:31:48-3#

45 I: Sehr interessant. // (lacht) // (...) Wir sind jetzt auch schon bei der letzten Frage. Und da würde mich interessieren, haben wir irgendetwas vergessen? Wir haben ja ganz verschiedene Aspekte besprochen, ich habe Sie dahingehend ausgefragt. Gibt es irgendetwas das Sie noch anmerken möchten, dass Ihnen gefehlt hat vielleicht?

#00:32:09-6#

46 B(JC2): (...) Also was mir eben so beim Erzählen noch mal klar geworden ist. (...) Ich glaube, dass auch unsere / das unsere Vermittlerkollegen in diese Gestaltungsprozesse noch mehr mit einbezogen werden müssen. Also es ist grundsätzlich so, dass wir schon Arbeitskreismaßnahmeplanung haben, dass immer aus jedem Team ein Mitarbeiter mit dabei ist und man über Bedarfe spricht, oder welche Maßnahmen vielleicht auch aus Sicht der Vermittler gerade nicht so gut laufen oder wo es negative Rückmeldungen von Teilnehmern gibt. Aber da ist ja der Kontakt zwischen Vermittler und Träger nicht so gegeben. Und das mehr Vermittler die Chance haben, BEI den Maßnahmen vor Ort zu betrachten, wie wird mit den Kunden gearbeitet, so wie ich es eben als Maßnahmebetreuerin erleben konnte. Ja, das würde ich mir wünschen, das da / mir fällt jetzt ad hoc nicht ein, wie man es konkret machen könnte, aber dass da auch der Blick geöffnet wird für das, was beim Träger gemacht wird. Das es eben auch entsprechend in den Beratungsgesprächen schon, (...) ja, verkauft klingt jetzt etwas doof, ja praktisch schon positiv beurteilt werden kann, dass der Kunde schon so ein bisschen mehr dahin geführt wird. Ja. #00:33:52-9#

47 I: Okay. Ja, dann vielen Dank. (lacht) #00:33:57-9#

48 B(JC2): Sehr gerne (lacht). #00:34:01-6#

Interview JC3

1 I: Okay. Am Anfang würde ich gerne wie angekündigt erst einmal mit dir über deine ERFAHRUNGEN mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sprechen. Und da würde mich ganz allgemein interessieren, was für Erfahrungen du bisher mit der Zielgruppe gemacht hast. #00:00:19-0#

2 B(JC3): Also die Erfahrungen sind relativ unterschiedlich. (...) Es kommen ja doch / oder ein Teil der Kunden sind schon welche, mit denen man durchaus noch arbeiten kann und andere, wo ich denke, dass wird sich NIE ändern im Laufe der ganzen Zeit bis eben Rente möglich ist. Und spannend ist natürlich die Arbeit bei denen wo man arbeiten KANN, die natürlich dann auch VERTRAUEN uns entgegenbringen, denn ansonsten funktioniert das nicht. Also die Vertrauensbasis muss da sein. Ich versuche das eigentlich immer ganz (...) ja (...) GUT zu machen. Ja. (...) Und dann habe ich doch schon VIELES erreicht bei einigen und das macht mich natürlich dann umso stolzer. (lacht) #00:01:19-3#

3 I: Das kann ich verstehen. (lacht) Was sind denn deiner Erfahrung nach Problemlagen und Vermittlungshemmnisse bei den Personen, die langzeitarbeitslos sind? #00:01:29-9#

4 B(JC3): Also es sind sehr häufig Probleme mit Drogen, Alkohol. Da ist es natürlich besonders schwierig, weil davon los zu kommen schaffen die wenigsten und das hemmt natürlich im Endeffekt ALLES. (...) Und da ist es auch so, dass wir sie eigentlich ewig betreuen müssen. Wir kriegen sie eigentlich nicht, oder in den seltensten Fällen ist der Übergang zum SGB XII möglich, sodass es natürlich dann schwierig ist. Dann gibt es natürlich auch noch Kunden mit gesundheitlichen Einschränkungen, wo es uns auch nicht gelingt gemeinsam mit dem ärztlichen Dienst sie aus dem Leistungsbezug zu bekommen, vorrangig dann eben SGB XII. Und ansonsten natürlich fehlende Schulabschlüsse, fehlende Berufsabschlüsse. Schuldenproblematik ist oft auch so ein Handicap. Wohnungslosigkeit haben wir auch doch etliche, wo natürlich erst mal im Vordergrund steht, diese Dinge in Ordnung zu bringen, damit an den nächsten Schritt gedacht werden kann. Dann haben wir natürlich auch diese multikulturellen GESCHICHTEN, die immer mehr zunehmen. Aber da gibt es auch ganz verschiedene Erfahrungen. Also das sind nicht nur negative Erfahrungen, die man hat, wo zum Beispiel Frauen in der Familie es überhaupt nicht

gewöhnt sind irgendeiner Beschäftigung nachzugehen. Aber man hat auch genau das andere Beispiel, wo es super toll läuft und wo ich natürlich dann auch immer auch mal LOBE und ja, wie gesagt, dann ist es recht spannend. Also wie gesagt, fehlende Schulabschlüsse, dieses kein-Bock-auf-irgendwas, wo man dann wirklich erst mal lange auch so ein bisschen arbeitet mit dem Kunden. Und da ist natürlich auch immer das Förderzentrum für mich so der Punkt, wo ich dann gerne hinschicke. Das auch mal / wo es eben nicht nur um dieses Bewerbungstraining geht, sondern eben auch mal um praktische Dinge. Weil wenn jemand noch nie etwas gemacht hat in seinem Leben, dann muss man, KANN man ihn nicht locken mit Bewerbungstraining, sondern dann muss man wirklich erst mal mit Kenntnisvermittlung, mit PRAKTISCHER Kenntnisvermittlung anfangen und dann macht es natürlich dann, ja, ist es doch einfacher den Kunden dazu zu bewegen. #00:04:26-4#

5 I: Ja. Wann entscheidest du dich denn konkret dazu, eine Person dem Förderzentrum zuzuweisen? #00:04:32-7#

6 B(JC3): Also ich mache das in der Regel / also jetzt ist es ja so, nach unserer Umstellung habe ich völlig neue Kunden, die ich überwiegend auch nicht kenne, außer ein PAAR von früher, die noch da sind. Und ich gucke im Lebenslauf was schon gemacht wurde, welche Unterstützungsangebote schon unterbreitet wurden und anhand des Lebenslaufes und des Profilings überlege ich mir eine Strategie. Die kann natürlich im Gespräch total kippen. Also ich klammere mich nicht daran. Im Gespräch, wenn ich den Kunden hier habe, kann die auch völlig kippen, das ich sage "nein, das wäre nicht hilfreich". Also ich gucke wirklich nach der hilfreichen Sache, nicht was uns von oben so diktiert wurde "die Maßnahme muss voll werden, die, die", das ist für mich nicht entscheidend. Ich gucke was wirklich das Geeignetste wäre für den Kunden. Deswegen lag mir auch immer viel daran die Maßnahmen auch kennen zu lernen, weil dann kann ich viel besser EMPFEHLEN und auch ÜBERZEUGEN. (...) Ja. Also wirklich eigentlich erst im Gespräch, also 100prozentig. #00:05:50-0#

7 I: Okay. Und gerade hast du ja schon von Vermittlungshemmnissen erzählt, die sehr häufig vorkommen. Kannst du auch SOZIALE Vermittlungshemmnisse oder Problemlagen allgemein beobachten bei der Zielgruppe? #00:06:02-5#

8 B(JC3): Was meinst du jetzt speziell damit? #00:06:04-8#

9 I: Also zum Beispiel soziale Teilhabe oder soziale Kompetenzen und so weiter als Beispiel von sozialen Problemlagen oder Vermittlungshemmnissen. #00:06:12-3#

10 B(JC3): Gibt es auch, ja dass Kunden schon GEBOREN wurden in so einer Familie und die wenigstens schaffen eigentlich einen anderen Weg einzuschlagen. Ich finde das immer sehr traurig, aber es ist leider so, wenn man nach den Ursachen forscht, WARUM ist das jetzt so, und man geht in die Familie zurück und dann erkennt man natürlich auch, ja da war es auch so. Und das entwickelt sich dann immer weiter. Wenn ich dann / ich FRAGE natürlich auch oft die Kunden, wenn sie Kinder haben, wie es in der Schule läuft, weil mir das auch am Herzen liegt das die begreifen, dass das die BASIS ist eigentlich für alles. Und wenn mir erzählt wird "ja, das läuft gut, die gehen jetzt auf das Gymnasium", dann bin ich natürlich auch immer positiv und spiegele das auch so den Kunden und sage "toll". Und das eben da doch mal ein anderer Weg eingeschlagen werden kann. Ansonsten, wie gesagt, dieses multi-kulturelle. Wir haben sehr viele die aus den verschiedensten Ländern zu uns kommen. Aber da habe ich AUCH die verschiedensten Erfahrungen gemacht. Also man kann nicht sagen, aus den Ländern, die sind alle ungebildet, die haben nichts gemacht. Ich hatte gerade jetzt, in diesem Buchstabenbereich, habe ich einige aus Bulgarien, wo ich früher nur ungebildete hatte, Bulgarien, Rumänien, was jetzt teilweise NICHT so ist. Die haben also ausländische Abschlüsse und natürlich mit den Deutschkenntnissen versuchen wir dann natürlich auch, dass sie die hier dann auch

irgendwann mal nutzen können später mal. (...) Ja. So / was auch öfters ist, wenn soziale Kompetenzen so / Menschen oder Kunden, die eigentlich nur in der Familie aufgewachsen sind. Hatte ich auch schon, die wo dann nachher die Familie wegbricht, also die Eltern sterben, und die sind SO unselbstständig und SO eingeschüchtert. Und da muss man natürlich auch erst mal ein bisschen das Eis BRECHEN. Da waren eben immer nur Mama und Papa da, selbst schon ÄLTERE, also es geht nicht um die jungen, sondern 40 Jahre und älter. Und die kommen mit dem Leben überhaupt nicht zurecht. Und da ist natürlich auch gut hier durch eben auch Maßnahmen Kontakte, soziale Kontakte, zu knüpfen. Das ist meiner Meinung nach auch sehr wichtig, dass in den Maßnahmen, dass da eben Kontakte zu anderen geknüpft werden können. Das sie raus kommen von zu Hause und dann eben sehen, "Mensch, da ist einer der hat vielleicht die gleichen Interessen wie ich" und ja, dass sie dann ein bisschen mehr Selbstvertrauen dann auch gewinnen im Endeffekt. Ja. #00:09:21-6#

11 I: Okay. Jetzt würde ich gerne zum Rollenspiel kommen. Und zwar, genau, das haben wir ja im Förderzentrum eingeführt und dann habe ich dir davon erzählt, dass wir das machen. Was war denn dein erster Gedanke dazu, als du das gehört hast? #00:09:37-2#

12 B(JC3): Gut, ich hatte mir ja ein ganz anderes Rollenspiel vorgestellt, weil ich in dieser Materie, von diesen Fantasy-Dingen überhaupt nicht bewandert bin. Und (...) ich fand das natürlich INTERESSANT und spannend. Ich meine das wird nicht mein Ding werden, muss es ja auch nicht, aber ich fand das schon interessant, wie AUFGESCHLOSSEN die miteinander da umgehen, so voll dabei, INTERESSIERT an einer Sache. Das hat mich schon beeindruckt. Jetzt war leider kein Kunde von mir dabei, dann hätte ich vielleicht die Entwicklung besser gesehen. Ich habe von meinem Kollegen, da sind ja Kunden dabei gewesen, und habe ihm das nur so allgemein erzählt, dass da Kunden waren. Das wäre natürlich noch ein bisschen idealer gewesen, dass ich da eine Entwicklung gesehen hätte. Aber (...) das war ja / die haben mich ja sofort aufgenommen in die Gruppe und ich fand das unwahrscheinlich interessant. #00:10:47-6#

13 I: Und vorher hattest du gesagt, dass du noch KEINE Erfahrung mit anderen Rollenspielen oder so hattest? #00:10:52-0#

14 B(JC3): Also Rollenspiele nur die, wie ich schon gesagt habe, wo dann gespielt wird "So, wir sind jetzt Jobcenter, einer ist der Kunde, einer ist das, jetzt sagen wir mal eine Situation wo ein AGRESSIVER Kunde kommt oder so." Solche Spiele haben wir natürlich in Workshops oder so schon gespielt. Aber diese Fantasie-Spiele kannte ich überhaupt nicht. Das war für mich VÖLLIGES Neuland. (lacht) #00:11:15-9#

15 I: Etwas ganz Neues (lacht). Okay. Und was spricht denn deiner Meinung nach DAFÜR so ein Fantasy-Rollenspiel wie du es jetzt kennen gelernt hast, in einer Maßnahme anzubieten? #00:11:29-7#

16 B(JC3): Vielleicht habe ich noch zu wenig Erfahrung. Ich habe gesehen, dass es recht hilfreich ist und ihr habt mir ja auch von euren Erfahrungen erzählt, wie die Kunden sich entwickeln in der Zeit und wenn das so ist, dann ist das hilfreich. Ansonsten habe ich da noch nicht so / also ich könnte es noch nicht so sagen. #00:11:55-9#

17 I: Okay. Und spricht etwas DAGEGEN auf den ersten Blick für dich? #00:11:59-3#

18 B(JC3): Nein, DAGEGEN spricht nichts. (...) Also das würde ich jetzt nicht sagen. Es gibt ja verschiedene Methoden, sagte ich ja gerade. Und das ist da vielleicht EINE Methode. (...) Das ist ja eine FREIWILLIGE Sache und das spricht ja nur die an, die sich dafür interessieren. Deshalb ist es ja auch gut, dass da kein Zwang dahinter ist, also "ihr müsst das jetzt machen", sondern dass die Freiwilligkeit da ist. Und in der Regel bringt Freiwilligkeit mehr Erfolg als Zwang. Deshalb bin ich ja auch immer mit den Kunden hier

im Gespräch und versuche das er sagt "ja, ich will das". Vorteilsübersetzung, das wäre hilfreich aus dem und dem Grund und so. Und wenn er sagt "ja, ich will das." dann glaube ich ist das hilfreicher als wenn ich hier sage "und Sie MÜSSEN". Das ist nicht meine Art. #00:12:52-6#

19 I: Ja, stimmt. Und (...) meinst du das sich bei dem Fantasy-Rollenspiel um eine Methode handelt die für die Anwendung mit der Zielgruppe geeignet ist? #00:13:03-4#

20 B(JC3): Für einen TEIL der Kunden sicherlich. Natürlich nicht für alle, weil es fordert schon etliches. Ich habe das ja gemerkt, also ich musste auch erst mal gucken was da abgeht und ich bin bestimmt nicht auf den Kopf gefallen. Also ein bisschen / (...) also man muss da schon einiges mitbringen. Es ist NICHT für jeden geeignet. Auch INTERESSE an den Büchern, wo das eben ein bisschen aufbaut, oder wo man das findet. Also ich habe Kunden, da wäre das überhaupt undenkbar. Also die wüssten überhaupt nicht, was das soll. #00:13:43-4#

21 I: Was meinst du, woran / oder woran könntest du das ausmachen, das das vielleicht UNDENKBAR wäre bei manchen Personen? #00:13:49-0#

22 B(JC3): (...) Ja, vielleicht gewisse Fantasien zu entwickelt oder Strategien zu entwickeln. Das fehlt ja doch einigen Kunden noch. Und da muss man eben einen ganz anderen Ansatz finden. #00:14:05-4#

23 I: Und deiner ersten Einschätzung nach, inwiefern meinst du kann das Rollenspiel Personen FÖRDERN? Oder kann es das überhaupt? (lacht) #00:14:14-9#

24 B(JC3): (...) Ich denke schon. Auch gerade Erfolge, die man bei dem Spiel haben KANN, die stärken einen ja schon. Also ein Erfolg ist immer positiv, macht selbstbewusster. Und das ist ja hier durchaus, also die haben Aufgaben gelöst, durchaus knifflige Aufgaben. Und also, wenn ICH Aufgaben löse, dann bin ich auch immer ganz stolz auf mich. Und das ist ja hier im Endeffekt auch. Also Selbstbewusstsein stärken. Und auch das MITEINANDER, also nicht das sie die Aufgabe alleine lösen und wer ist der erste? Sondern hier geht es ja um eine Gruppe, die gemeinsam diese Aufgaben löst. Da kommt eben zum Tragen, der eine kann DIES besser, der andere kann DAS besser. Und (...) das sollen die ja auch erkennen, dass man eigentlich nicht alleine ist, sondern dass man gemeinsam vielleicht doch ein bisschen mehr erreicht, als wenn jeder da so alleine vor sich hin wurschtelt. (...) Und diese Konkurrenz eigentlich gar nicht so das Vordergründige ist, sondern eben das Team, die Gemeinsamkeit und so wie es auch oft gewünscht wird in den Firmen. #00:15:37-9#

25 I: Das stimmt. Und kennst du vergleichbare Angebote vielleicht auch bei anderen Maßnahmeträgern? #00:15:43-5#

26 B(JC3): Kenne ich nicht. Gar nicht. Ja, die sind auch ein bisschen anders ausgerichtet, was die Kollegin sagte. Wenn wirklich gesundheitliche Dinge hier zur Sprache kommen, dann gibt es natürlich die Möglichkeit einmal direkt über den ärztlichen Dienst, oder direkt über die Gesundheitsmaßnahme, wo auch ein Arzt noch untersucht und wo gesundheitliche Dinge abklären, Belastungen im Vordergrund stehen. Es sind / die Maßnahmen die wir anbieten, sind völlig anders gerichtet. Deshalb muss ich ja im Gespräch noch mal die Entscheidung treffen, WAS wäre jetzt wirklich das Hilfreiche. Wenn es wirklich nur um Arbeitsmarktintegration geht, dann haben wir eine andere. Wenn da nicht so viel ist. Aber wenn wirklich auch HERANFÜHREN an den Arbeitsmarkt, dann ist natürlich Kenntnisvermittlung, wenn jemand lange nicht gearbeitet hat, oder Kenntnisse veraltet sind. Oder auch vor einer Weiterbildung, wenn jemand sagt, er hat Interesse an einer Weiterbildung und ich sehe der hat vielleicht jahrelang überhaupt nichts gemacht. Dann sage ich, „ich möchte erst einmal Ihr Durchhaltevermögen, ihre Zuverlässigkeit, diese

Dinge checken“. Und da ist das Förderzentrum natürlich das optimale, immer in Verbindung mit dem praktischen Dingen, die da angeboten werden. #00:17:11-9#

27 I: Und welche Gedanken hast du dazu, das Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen? #00:17:18-7#

28 B(JC3): Ich weiß nicht ob das in anderen Maßnahmen hilfreich wäre. Ich glaube nicht. Ich glaube, das passt nur dort hin. Wie gesagt, die anderen Dinge, wir haben ja nicht so eine Bandbreite. Wir haben im Großen und Ganzen drei Maßnahmen. Manche sind noch ein bisschen unterteilt. Aber vom Prinzip her die drei Richtungen sind vorgegeben. Und in die anderen passen die meiner Meinung nach NICHT. #00:17:45-9#

29 I: Welche Richtungen sind das? #00:17:47-5#

30 B(JC3): Na einmal die gesundheitliche, wo wirklich abgecheckt wird, das gesundheitliche. Und bei dem anderen, da geht es nur um Integration. Also der Träger ist, verdient eben nur, wenn die Leute in Arbeit kommen. Der will nicht mit denen noch hier SPIELEN oder so. Also da geht es knallhart zu. Und da ist das nicht angebracht. (...) Ich finde auch GUT, dass es nicht noch mehr gibt. Die drei Richtungen und wie gesagt, ich muss hier erkennen, was wäre hilfreich und worum geht es in erster Linie und dann für die Maßnahme entscheide ich mich und die stelle ich vor. Und versuche natürlich die Kunden dazu zu bewegen zu sagen "ja". #00:18:35-6#

31 I: Okay. Und das Förderzentrum, das Maßnahmekonzept, das ist relativ offen geschrieben, und deswegen war das überhaupt möglich dann dieses Rollenspiel da einzuführen. Was ist denn deine Einstellung dazu, aus Sicht des Auftraggebers, dass das da eingeführt wurde? #00:18:59-5#

32 B(JC3): Ich hätte jetzt / also ich WUSSTE das vorher nicht, ich habe ja gleich gesagt, worum geht es da? Ich wusste es nicht. Ich halte es aber nicht für verkehrt. Es ist ja nicht so, dass ALLE das machen. Das ist ein Teil und von daher ist das für mich in Ordnung. Das ist eine Maßnahme, wo HERANFÜHREN an den / es ist für Kunden gedacht, die wirklich erst mal intensive Unterstützung brauchen, je nachdem, wo die Handlungsbedarfe eben liegen. Und von daher ist das eine Methode, die durchaus sinnvoll ist. Ja. #00:19:44-8#

33 I: Ja. (...) Das hast du wahrscheinlich schon mehr oder weniger beantwortet, aber ich frage trotzdem noch mal. Und zwar, das PRIMÄRE Ziel ist ja letztendlich immer noch die Eingliederung in Arbeit. // Ja. // Und wenn man sich das Rollenspiel anguckt, dann hat es ja auf den ersten Blick eigentlich nicht wirklich etwas damit zu tun. Was würdest du vor dem Kontext zu dem Rollenspiel sagen, also hat es quasi trotzdem eine Daseinsberechtigung? #00:20:09-2#

34 B(JC3): Ich würde trotzdem sagen ja. (...) Weil es eben nur für einen kleinen Kreis ist. Und wenn das eben Kunden sind, wo wirklich der Arbeitsmarkt doch noch ein bisschen weiter entfernt liegt, dann ist das ja vielleicht auch nicht so schlecht. Und es lassen sich ja auch nur Leute darauf ein, die das wollen. Das ist eben das gute dabei. Na und ihr habt mir ja auch erklärt, dass sich da erst mal auch gewisse Dinge herausgestellt haben, durch diese intensive Begleitung. Es ist ja eine intensive Sache, die paar Stunden. (...) Du, als Teilnehmer, du beobachtest die Teilnehmer ja richtig intensiv und dadurch hat es Daseinsberechtigung durchaus. #00:21:09-3#

35 I: Und (...) ich kann mir vorstellen, dass wenn jemand davon hört, dass wir das anbieten, die Person dem auf den ersten Blick vielleicht KRITISCH gegenüber steht // Ja. // und das auch nicht ganz nachvollziehen kann. // JA, ja. // warum wir das überhaupt anbieten. Was meinst du woran das liegt? #00:21:26-9#

- 36 B(JC3): (...) Ja das kann ich jetzt auch nicht sagen woran das liegt. (...) Also, wenn man das selbst unseren Vermittlern hier so allen kommuniziert, könnte ich mir auch vorstellen, dass solche Meinungen auftreten, durchaus. (...) Aber das sind eben auch Leute die das noch nicht mitgemacht haben. Also wie gesagt, die Hospitation da, die war schon hilfreich, ansonsten hätte ich genauso gedacht sicherlich wahrscheinlich, "Ja was soll das, wozu ist das gut? Und was machen die da?". Aber wenn man selbst mal daran teilnimmt, (...) kann man das anders einschätzen sage ich mal. Also fehlende KENNTNIS würde ich mal sagen insgesamt. #00:22:16-9#
- 37 I: Fehlende Kenntnis, ja. (...) Okay. Und als wir das angefangen haben das einzuführen, da haben wir uns natürlich auch Gedanken darüber gemacht, WARUM kann man das anbieten? Und unsere Intention dahinter war die Personen individuell zu fördern, beispielsweise die sozialen KOMPETENZEN und die soziale TEILHABE von den Personen. Wie ist das, ist deiner Erfahrung nach ansonsten, jetzt außerhalb von diesem Rollenspiel, ist da die Förderung von solchen sozialen Problemlagen und Vermittlungshemmnissen auch ein Bestandteil von Maßnahmen die du kennst, auch vom Förderzentrum von mir aus? #00:22:56-2#
- 38 B(JC3): Ja gut ich habe ja schon gesagt das es GUT ist für manche, dass sie von zu Hause mal rauskommen, dass sie eben in Gruppen sich zusammenfinden, egal wie. Und (...) da durchaus positive Rückmeldungen kommen und manche vielleicht so ein bisschen aus ihrem Schneckenhaus herauskommen. Daher halte ich die Maßnahmen schon für sinnvoll. Auch Arbeitsgelegenheiten, ist ja genau das GLEICHE. (...) Wenn jemand noch nie irgendetwas gemacht hat, aber dort gemeinsam mit anderen irgendwelche Aufgaben zu erfüllen halte ich für BESONDERS wichtig. Weil ich glaube die Gesellschaft an manchen Stellen ist sie so ein bisschen, jeder zieht sich oder VIELE ziehen sich zurück, weil sie nicht mehr so teilhaben können am ganzen gesellschaftlichen Leben und (...) da ist es schon gut, wenn sie auch Gleichgesinnte sehen und vielleicht durch das gemeinsame sich da doch ein bisschen sich mehr bewegt, als alleine. #00:24:06-9#
- 39 I: Und nach deiner Erfahrung mit der Zielgruppe, besteht da der Bedarf GEZIELT diese sozialen Vermittlungshemmnisse und Problemlagen nenne ich sie jetzt mal abzubauen, also durch gezielte Methoden? #00:24:27-9#
- 40 B(JC3): Gut ich würde jetzt sagen es ergibt sich beiläufig. Aber die Maßnahme ist wahrscheinlich schon so konzipiert, dass das passieren wird, naja da bin ich jetzt weniger involviert in die Konzeption der Maßnahme. Aber ansonsten (...) hat sich da, haben sich da schon viele, ja Bekanntschaften oder Freundschaften oder so ergeben. #00:24:57-3#
- 41 I: Okay. Und (...) letztendlich, ganz allgemein gesprochen, geht es ja im SGB II um die AKTIVIERUNG von langzeitarbeitslosen Personen. // Ja. // Gehört deiner Meinung nach die soziale Aktivierung, also soziale Problemlagen, soziale Vermittlungshemmnisse, dazu? #00:25:15-8#
- 42 B(JC3): JA. Auf jeden Fall, auf jeden Fall. Deshalb (...) keiner soll / Also ich bin ja schon immer so, dass ich dann sage, "so, wir unterhalten uns jetzt über alles Mögliche hier, aber Sie gehen nicht raus, OHNE dass wir etwas vereinbart haben." Also das kriegen sie manchmal schon von mir direkt gesagt, WEIL ich eben sehe, dass das Leute sind, die sich ein bisschen abkapseln zu Hause und da ist es mir WICHTIG dass sie etwas machen. (Das Telefon klingelt) Oh, da muss ich dran gehen. (Die Aufnahme wird für ca. 20 Sekunden pausiert, dann geht es weiter) Ja, also wie gesagt, auf jeden Fall. #00:26:02-1#
- 43 I: Okay. Und wenn du die Möglichkeit hättest, was würdest DU Neues einführen um die Personen dahingehend zu fördern, also hinsichtlich sozialer Aspekte wie soziale Kompetenzen und sozialer Teilhabe, fällt dir da etwas ein? #00:26:14-0#

44 B(JC3): (...) Nein. Da fällt mir jetzt nichts ein, weil wir sind eigentlich schon / also das sage ich jetzt nicht, weil DU hier sitzt, sondern ich bin schon ein guter Freund vom Förderzentrum, weil ich damit schon den einen oder anderen locken kann. Ich hatte jetzt wieder in paar Zuweisungen dabei. Und (...) dieses stupide Bewerbungstraining, davon halte ich eben nicht so viel. Also ich (...) ich glaube das ist schon ganz gut aufgestellt. #00:26:52-2#

45 I: Okay. Dann kommen wir jetzt auch schon zur letzten Frage. Und zwar, ich habe dich ja in verschiedene Richtungen ausgefragt, aber gibt es irgendwas das wir vergessen haben oder das du gerne noch loswerden möchtest? #00:27:05-0#

46 B(JC3): Eigentlich nicht, nein. (...) Wie gesagt, ich mache meine Arbeit gerne und wie gesagt ich will nicht die Kunden ärgern, das liegt mir überhaupt nicht am Herzen, das mache ich auch nicht. Und ich versuche denen natürlich immer den sinnvollsten Weg aus MEINER Sicht, natürlich ist es erst mal meine Sicht. Wir haben natürlich etwas anderes gelernt bekommen, der Kunde soll mir sagen was er will. In der Regel wissen sie das nicht. Also muss ich schon mal etwas vorstellen. Und ich versuche sie natürlich schon immer dahin zu lenken wo ich sie hinhaben MÖCHTE, aber nicht eben, weil ich sie ärgern will, sondern weil ich das für hilfreich empfinde, auch eben mal in eine Arbeitsgelegenheit oder so. Oder (...) es gibt auch noch andere Angebote von anderen Trägern (...) die ich gut finde. Es gibt natürlich Kollegen die belächeln das alles (...) das ist ja persönliche Meinungsfreiheit, aber ich bin eigentlich (...) ich vertrete das schon. Und der Kunde, wenn ich das so sage, dann sage ich das so das er mir VOLL glauben kann, also das ich das EHRlich meine. Also die EHRlichkeit spielt für mich eine Rolle und (...) ja. Wie gesagt, letztendlich will ich etwas erreichen. #00:28:27-5#

47 I: Ja. Okay, dann vielen Dank. #00:28:32-9#

Interview JC4

1 I: Okay. Gut. Ich habe Ihnen ja eben gesagt, ich würde gerne verschiedene Themenbereiche sage ich mal mit Ihnen besprechen und am Anfang würde ich gerne ganz allgemein mit Ihnen über die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen und Ihre Erfahrungen mit der Zielgruppe sprechen. Und da würde mich an erster Stelle ganz allgemein interessieren, welche Erfahrungen Sie mit der Zielgruppe gemacht haben. #00:00:22-0#

2 B(JC4): Ja, also ich arbeite jetzt ungefähr zwanzig Jahre mit der Zielgruppe zusammen. Mal in einer AGH-Betreuung eben auch, dass ich die eben auch während einer AGH ENG betreut habe, einmal im Monat. Dann habe ich hier beim Jobcenter ein dreijähriges Projekt geleitet, das heißt Impuls 50+, und da habe ich sehr intensiv in einer Kontaktdichte von vierzehntägig mit dieser Zielgruppe eben zu tun gehabt. Also die kamen wirklich zu MIR, alle vierzehn Tage. Das waren ungefähr fünfzig bis sechzig Personen, ALLES Langzeitarbeitslose mit VERSCHIEDENSTER Struktur und Herkunft. Wir haben Einzelgespräche durchgeführt, wir haben Gruppengespräche durchgeführt. Ich hatte KOMPLETT alleine die Verantwortung dafür und habe das eben komplett drei Jahre evaluiert, zusammengesessen, Einzelgespräche geführt, die Gruppenseminare eben auch geleitet, et cetera. So. Und JETZT bin ich immer noch beim Jobcenter, habe immer noch die Gruppe, habe jetzt aber nicht mehr fünfzig plus, sondern bin eben in der Gruppe fünfundsiebzig plus. Das ist für mich etwas neues, ich kenne eher die Zielgruppe fünfzig plus. #00:01:26-7#

3 I: Okay. Und welche Vermittlungshemmnisse und Problemlagen hat die Zielgruppe Ihrer Erfahrung nach? #00:01:32-5#

4 B(JC4): Oh, ich möchte das überhaupt gar nicht pauschalisieren. Also ÜBERHAUPT gar

nicht. Ich glaube erst mal müsste man für mich klar haben, was ist das für eine STRUKTUR. Also diese Langzeitarbeitslosen ist für mich zu PAUSCHAL gesagt, sondern es gibt MENSCHEN, die sind sehr lange in Arbeitslosigkeit, da müsste man anfangen nach / also ich bin von Minuchin überzeugt. Das kennen Sie wahrscheinlich dann ja auch, die Unterschichtsfamilien. #00:01:56-1#

5 I: Minuchin? // Minuchin, genau. // Nein, sagt mir nichts. #00:01:57-5#

6 B(JC4): Es gibt jemanden, der heißt Minuchin und der hat versucht Unterschichtsfamilien eben auch zu beobachten, wissenschaftlich zu begleiten. Ich habe also / erst mal gibt es DIESE Gruppe, die das GEWOHNT sind in so einem Hilfesystem zu sein, immer wieder, von Generation zu Generation. Und dieser Mann hat eben damals gesagt, wie wir uns zu verhalten haben in der Beratung quasi. Und davon bin ich auch zum Teil überzeugt, was dieser Mensch da sagt. Dann gibt es aber auch die Menschen, die langzeitarbeitslos sind und was HEIßT das überhaupt? Sind das zwei Jahre? Ich habe Leute die sind DREIßIG Jahre in der Langzeitarbeitslosigkeit. Also, ne? Also ich hab die zweijährigen wie gesagt und die GANZ langen und die noch NIE gearbeitet haben, obwohl sie schon fünfundfünfzig sind. So. Und da sind zum einen familiäre Systeme wichtig, es sind Netzwerke wichtig, es sind die Strukturen insgesamt, es ist die Arbeitsmarktpolitik wichtig. Also ich glaube, ich könnte JETZT schon eine ganze Latte auffüllen und sagen, man MUSS sich die Struktur der Langzeitarbeitslosen SEHR genau angucken und NIEMALS pauschal sagen, die Langzeitarbeitslosen. Also das ist so mein erstes, ja. #00:02:59-6#

7 I: Und (...) in Gesprächen, die Sie mit Personen führen, sind Ihnen da teilweise auch SOZIALE Problemlagen aufgefallen, oder SOZIALE Vermittlungshemmnisse, im sozialen Verhalten beispielsweise? #00:03:10-6#

8 B(JC4): (...) Was sind für Sie / was wäre das für Sie? #00:03:14-1#

9 I: Zum Beispiel soziale Kompetenzen, die beispielsweise beim Einstieg in ein Berufsleben, oder auch allgemein fürs Zusammenleben schwierig sein könnten. Als BEISPIEL. #00:03:23-8#

10 B(JC4): Also KOOPERATION zum Beispiel, so etwas? #00:03:26-0#

11 I: Ja. #00:03:27-5#

12 B(JC4): JA, das ist mir natürlich immer begegnet. Auch gerade wie wir sagten, diese Unterschichtsfamilien, da muss man immer gucken, die tangieren, also wie spielen die das aus? Also das ist ja auch etwas GELERNTES, ne? Also soziales Verhalten ist für mich was Gelerntes, der eine hat es gut gelernt, der andere weniger gut. (...) Und auch DA würde ich wieder nicht pauschalisiert sagen, die Langzeitarbeitslosen haben da ein DEFIZIT oder sind sogar besonders GUT darin. Also ich erkenne sogar eher, dass sie relativ GUT in sozialem Verhalten sein KÖNNEN. #00:04:00-5#

13 I: Und wann entscheiden Sie sich dazu, eine Person dem Förderzentrum zuzuweisen? #00:04:05-0#

14 B(JC4): (...) Ich glaub wenn es GANZ viele Faktoren / also wir sagen immer Faktoren. (...) Wenn der Kunde mir erst mal signalisiert "Ich bin bereit etwas zu verändern". Also ich finde das muss IRGENDWIE schon ein bisschen da sein, ne? Also manchmal ist das aber ja schon sehr schwer. (...) Und wenn dazu hinzukommt, Wohnungsproblematik, finanzielle Problematik, den Wunsch nach gesellschaftlicher Teilhabe. Sprachdefizit aber manchmal auch, weil ich weiß, dass Sie ja da auch diesen Sprachkurs eben da anbieten. Aber auch etwas zu TUN, also der auch eine Tagesstruktur benötigt, zu sagen "Ich muss in verschiedene Gewerke, mich mal auszuprobieren". Ja, die paar Elemente erst mal ad hoc,

ja. #00:04:50-4#

- 15 I: Okay, und (...) genau, das erst mal so ganz GROB zu der Zielgruppe. Jetzt würde ich gerne mit Ihnen ein bisschen auf das Rollenspiel kommen. Ich habe Ihnen ja eben berichtet, wie das so abläuft und so weiter, und vor kurzem am Telefon KURZ erwähnt, dass wir das überhaupt anbieten. Was waren denn Ihre ersten Gedanken dazu, als Sie das // Oh mein Gott. (lacht) // jetzt mitbekommen haben? #00:05:11-8#
- 16 B(JC4): Ja, also ich hatte sofort unser Projekt Theater-AG im Kopf gehabt. Es gab ja / ich weiß nicht ob Sie das kennen, diese Theater-Gruppe, die wir hatten vor zwei, drei Jahren? // Nein. // Da wurden eben ausgewählt fünfzehn Personen. Da wurde ein Theaterstück eben auch in Begleitung pädagogischer, psychologischer, Jobcoach, also da waren alle mit am Werk gewesen, wirklich auch mit BÜHNE, mit Aufführung zum Schluss. Also das war wirklich ein ganz großes Ding gewesen, mit Vorauswahl, mit individuellem Coaching, mit Antriebs- also Motivationsdingen. Also das war ein riesen Ding. (...) Ich finde die Sache immer gut, wenn es etwas Neues gibt, also das man immer am Ball bleibt und was Neues zu suchen. Aber von dem EFFEKT, so da bin ich eher so der Effekt-Typ, wo ich sage, der Effekt hat uns nicht DAS gegeben, WAS wir uns erhofft haben. (...) Ich glaube für jede einzelne Person, die daran teilgenommen hat, ist derjenige weitergekommen. Es war eine Maßnahme von neun bis zwölf Monaten. Deswegen, für mich, von diesem Kosten-Nutzen-Ding, daran müssen wir eben heutzutage ja auch immer denken, ja, und nicht nur an die individuelle Person, war das too much in meinen Augen. Zu sagen, das waren echt viele Gelder, DIE Leute, die dort hin gegangen sind, sind auch DIE Leute, die ich auch hier in der Beratung erreiche. Ja, das heißt so, wenn ich mehr mit dem in die Beratung rein gehe, kriege ich den auch schon dort hin, ne, also wenn ich da mehr Zeit hab. Dafür BRÄUCHTE ich dieses Theaterprojekt jetzt nicht. Und laut / ich habe all meine Kunden die daran teilgenommen haben danach interviewt. Die kriegen von mir einen individuellen Fragebogen, den ich auch selber hier in der Beratung dann eben mache um zu sagen "Wie ist das? Wie weit sind Sie gekommen? Sind Sie weitergekommen? War das eigentlich negativ?". Also die (unv.) hat mir SUPER viel Spaß gemacht, ja, ich war GERNE dabei, ich KENNE da jemanden Neues und aber LETZTENDLICH, dass sie einen Schritt, wir sind ja hier beim Jobcenter, in Richtung Arbeitsmarkt sind, (...) hat sie es nicht weitergebracht. Und deswegen war mein erster Gedanke "Ah, ist das so etwas Ähnliches wie das Theater? Was bedeutet das?" Also danach kam nach dem "Oah, nein" kam erst mal NEUGIER, ich brauche mehr Informationen, ne? #00:07:13-4#
- 17 I: Okay. Und Sie sagten eben, Sie haben keinerlei Erfahrung persönlich mit Rollenspielen. // Genau // in der Richtung. Genau. (...) Jetzt auf den ersten Blick, was spricht denn Ihrer Meinung nach DAFÜR das anzubieten? #00:07:30-5#
- 18 B(JC4): Ich glaube ganz viel Neurobiologisches läuft ab bei unseren Kunden. So. Und auch wenn sie in der Gruppe sind, dass irgendwelche Dinge noch mal neu aktiviert werden, die uns gar nicht bewusst sind. Also das glaube ich bei jedem was sie NEU machen. Und wenn Kunden schon mal signalisieren "Ich mache an etwas Fremden mit", ist schon was getan. Also DESWEGEN ist das immer gut. Ich glaube, dass es gut ist für soziale Teilhabe, also gesellschaftlich noch mal neu in Gruppen rein zu gehen, Leute anders zu erleben. Es macht dem BERATER vielleicht auch einfacher, ne, mit dem Kunden in Kontakt zu treten wie auch umgekehrt, ne? Das finde ich erst mal alles gut, ja. #00:08:14-1#
- 19 I: Und was spricht auf den ersten Blick aus Ihrer Sicht DAGEGEN? #00:08:16-9#
- 20 B(JC4): Der EFFEKT. Also wenn ich rein als Person jetzt hier bin würde ich sagen "Ja, finde ich super, jeder Mensch soll weiter kommen, für jeden ist es GOLD wert wenn er persönlich seinen Zielen näher kommt". Vom Effekt und finanziell würde ich sagen, sehe ich gerade nicht. Also wie kriege ich dann die Person GUT vermittelt, nachhaltig vermittelt? Das sehe ich jetzt nicht. #00:08:36-9#

- 21 I: Ja, das ist auch ein Punkt, auf den ich gerne sprechen wollte. Und zwar Kosten-Nutzen, haben Sie ja eben gesagt, bei dem Theaterprojekt, war nicht so gegeben. // Für MICH nicht. // Für SIE nicht. Und (...) was sehen Sie da hinsichtlich des Rollenspiels, weswegen Sie das eher kritisch einschätzen? #00:08:54-4#
- 22 B(JC4): Gar nicht wegen Kosten-Nutzen. Soweit ich das verstanden habe, ist ja wenig an Personalkosten. Also es sind zwei Personen, so wie ich das verstanden habe, deswegen ist das nicht viel und auch die Karten und das alles, es ist ja alles nur SPRACHE. Also von da aus, also von Kosten-Nutzen, also von den KOSTEN, sagen wir mal so, von den KOSTEN aus, glaube ich, ist das sehr geringfügig und überschaubar, ABSOLUT überschaubar. (...) Von dem Effekt bin ich halt eine Jobcentermitarbeiterin und sage so, ich möchte gerne den Effekt sehen, dass die Leute dann eben auch eine Veränderung zu vorher eben / also mir wäre da der Veränderungsprozess sehr wichtig zu beobachten. Also am Anfang, wo haben die gestanden, wie waren die im Willen, in et cetera und was ist jetzt da anders geworden? Das heißt, MICH würde interessieren, Ihre Erfolgsfaktoren, woran Sie das FESTMACHEN dann so. #00:09:40-1#
- 23 I: Okay. (...) Das heißt müssen Sie einen greifbaren Erfolg sehen quasi um das letztendlich komplett positiv oder sinnvoll zu sehen? #00:09:50-9#
- 24 B(JC4): Ja, ich glaube mir würde das / es ist ein Fakt. Also natürlich sage ich romantisch "Nein, brauch ich nicht, Hauptsache der Kunde sagt mir, ihm geht es gut" und dann sag ich "Ne, da bin ich jetzt wieder realistisch" und sag "ja, den muss man sehen", weil um ein Projekt voranzubringen, werden Sie immer Fragen gestellt bekommen, die sagen "Was bringt es uns? Was haben wir für einen MEHRWERT?" Das muss man ja belegen und beantworten. #00:10:14-7#
- 25 I: Und wie würden Sie den messen, den Erfolg? #00:10:18-2#
- 26 B(JC4): (...) Das ist eben das / das ist glaube ich Ihre Aufgabe irgendwann dann. Wirklich zu gucken, ne, was haben wir vorher? Wie strukturieren wir unsere Kunden vorher? Was sind unsere Erfolgsfaktoren? Ich glaube dann müssten Sie ja mit Dritten noch mehr sprechen, woran die das eben auch sehen. (...) Bei MIR wäre es, in der Pädagogik versucht man das ja auch immer, ne? Also ich sag, wenn mein Kunde hier hin kommt und ich es geschafft habe, das er sich jetzt wäscht, (...) also ICH PERSÖNLICH sage "Boar, Hygiene, ist schon wesentlich besser" und ich für mich persönlich HABE so auch einen Plan. Wo ich sage, „Er hat jetzt eine Wohnung, er hat jetzt eine Schuldnerberatung, er hat jetzt DAS“ und so. Aber in Werten kann ich das nicht meiner Geschäftsführung geben, ne? Aber für MICH ist das ein Erfolgsfaktor. #00:10:59-5#
- 27 I: Okay. Und auf den ersten Blick, glauben Sie, dass das eine geeignete Methode für die Anwendung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen ist? #00:11:07-4#
- 28 B(JC4): Auf den ersten Blick nicht. #00:11:09-9#
- 29 I: Woran machen Sie das fest? #00:11:11-4#
- 30 B(JC4): (...) Wieder an dem Effekt, also dass ich mir gerade das nicht vorstellen kann. Ich habe da so ein paar Kunden jetzt vorm Kopf, also die ich jetzt nur von mir von dieser Theatergruppe eben kenne, wo ich sage, diesen griesgrämigen, den Sie eben besprochen haben. Ja, den muss man erst überzeugen / also wenn der schon überzeugt ist bei Ihnen in die Gruppe zu kommen, sich DA hin zu setzen. Also ich finde das ist der GRÖßTE Schritt erst mal, sich DARAUF einzulassen. Wenn Sie DASS schon vorher geschafft haben, schaffen SIE es wahrscheinlich auch innerhalb der Beratung ihn so weit zu INTEGRIEREN, dass das irgendwie läuft. Also das (...) ja. Ja. Ich glaube, das ist es.

#00:11:46-5#

- 31 I: Okay. Und welche Gedanken haben Sie dazu das Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen? #00:11:52-3#
- 32 B(JC4): Bis jetzt, also DAFÜR das es für mich komplett NEU gerade ist, ich aber das was Sie gesagt haben auch NACHVOLLZIEHEN kann und sage "Ja, das stimmt, das ist eine schöne, ne? Also für einen MAßNAHMETRÄGER ist das mal ein Versuch auszuprobieren." Und wenn ich mehr Input hätte von diesem, was wirklich jetzt geguckt / also WIRD was geguckt oder machen wir das wirklich komplett offen? Also OHNE Bewertung, sagen wir "Das ist wirklich nur ein Angebot und wir bewerten mal NICHTS", ja? Und gucken einfach mal das es dem Kunden gut geht. (...) Ja, muss ich abwarten, kann ich heute noch nicht konkret sagen. #00:12:24-4#
- 33 I: Okay. Und letztendlich ist es ja so, dass das primäre Ziel, auch im Förderzentrum, letztendlich die Eingliederung in Arbeit ist. Und auf den ersten Blick hat das ja nichts damit zu tun. Wie würden Sie das Angebot vor DEM Hintergrund bewerten? #00:12:40-2#
- 34 B(JC4): (...) Ja, das ist ja gerade immer das schwierige, das ich das Angebot noch nicht so gut kenne. Ich würde sagen, es ist nicht SCHÄDLICH. Also das ist mir auch GANZ wichtig, also welche anderen Angebote gibt es? Welche Alternativen (...) haben Sie sonst noch, ja? Und es ist eben etwas ganz anderes und dem Kunden immer mal wieder zu zeigen, wir versuchen auf anderen Ebenen euch zu erreichen, das ist erst mal positiv und nicht SCHÄDLICH, keine Kosten. Also von da aus kann man das auf jeden Fall machen. #00:13:07-9#
- 35 I: Okay. Und das Förderzentrum / also das Maßnahmekonzept, das ist an manchen Stellen relativ offen beschrieben. Und allein deswegen war es überhaupt möglich das darin einzuführen. So. (...) Wie würden Sie diese Einführung des Rollenspiels aus Sicht des Auftraggebers, des JOBCENTERS, bewerten? #00:13:27-0#
- 36 B(JC4): (...) (seufzt). Ja. Das wäre ja schon in dem Bereich BEGLEITUNG. Also das ist ja, ne? Da sind ja immer verschiedene Handlungsbedarfe die ja abgegriffen werden müssen mit Instrumenten, ne? Also gesellschaftliche TEILHABE, Begleitung, Soziales, also da, unter der Rubrik, würde ich das dann setzen, ja. #00:13:57-3#
- 37 I: Und (...) finden Sie das GUT das das Eingeführt wird als Auftraggeber, oder stehen Sie dem eher kritisch gegenüber? #00:14:03-3#
- 38 B(JC4): Bleibe ich wie eben erst mal noch kritisch. #00:14:05-3#
- 39 I: Erst mal kritisch, okay. (...) Wahrscheinlich kann nicht jede Person die davon hört, dass wir das anbieten, nachvollziehen, warum. Was meinen Sie, woran das liegt? Also jetzt gar nicht mal nur auf das Jobcenter bezogen, sondern eigentlich egal wer, der das hört, das das gemacht wird? #00:14:22-2#
- 40 B(JC4): Ja das ist ja wie bei uns allen. Erst mal ist das FREMD, da muss man sich drauf einlassen. Dann muss man sich erst mal INFORMIEREN, man muss BEREIT sein sich zu informieren. (...) JA, sich drauf einzulassen, auf neue Dinge sich drauf einzulassen und das ist ja auch, was Sie zum Anfang sagten, das ist eben auch / und wenn die Kunden sich DARAUf einlassen können, vielleicht können die sich auf andere Arbeitsmarktgegebenheiten auch besser einlassen. Also ich glaube, das könnte man schön da rein fließen lassen, ne? "Kunde zeigt sich hier zum Spiel bereit und vielleicht zeigt er sich auch mal bereit anstatt nur eine online-Bewerbung, mal eine persönliche Vorsprache hin zu kriegen", sowas. Also, ja. #00:14:58-0#

- 41 I: Okay. (...) Das hatte ich eben noch nicht erwähnt, und zwar wir haben das unter dem Namen "Workshop Kommunikation" eingeführt. // Ja, okay. // Und wir haben das letztendlich gemacht um Personen individuell zu fördern, beispielsweise ihre sozialen Kompetenzen, soziale Teilhabe. (...) Wie ist das Ihrer Erfahrung nach, sind diese sozialen Aspekte wie soziale Kompetenzen, soziale Teilhabe, ansonsten AUCH ein Bestandteil von so Maßnahmen wie dem Förderzentrum? #00:15:26-7#
- 42 B(JC4): Ja, ich glaube schon das es immer vielleicht nicht im Fokus ist, aber das es aufgrund eines gruppendynamischen Prozesses, der ja immer da stattfindet in den Maßnahmen, was ich eben auch GUT finde, ne? Also da passiert GANZ VIEL unter den Leuten untereinander. Die vernetzen sich, Fähigkeiten werden abgeglichen, TALENTAUSTAUSCH, alles was da passiert. Ja, das ist gut. Definitiv, ja. #00:15:48-0#
- 43 I: Okay. Da sagen Sie auch schon einen wichtigen Punkt. Und zwar, letztendlich passiert das ja auch irgendwo automatisch durch diese Teilnahme an der Maßnahme. (...) Sehen Sie da überhaupt den BEDARF, GEZIELT eine Methode anzubieten, um das noch mal gesondert zu fördern? #00:16:02-3#
- 44 B(JC4): Den BEDARF, der war mir bis jetzt nicht klar, ich glaube immer das die Träger bisher auch so durchführen um das zu fördern, weil die ganz viele Gruppen ja auch anbieten unter verschiedensten Themen, ob es Kommunikation ist oder sonstige Sachen. Aber wie eben schon gesagt, halte ich es ÜBERHAUPT nicht für schädlich sondern einfach als eine NEUE Möglichkeit, einfach mal zu GUCKEN, einfach sich mal auf das Neue einzulassen und zu sagen, "Es ist ja nicht in Stein gemeißelt, wir probieren das jetzt eben aus und wir gucken mal, WAS wir dann, ja, wie wir danach damit umgehen." Also AUSPROBIEREN finde ich auf jeden Fall, ja. #00:16:32-6#
- 45 I: Okay. Und (...) im SGB II, da ist ja von AKTIVIERUNG von langzeitarbeitslosen Personen die Rede. (...) Gehört Ihrer Meinung nach diese soziale Aktivierung nenne ich sie mal, also zum Beispiel Förderung von sozialen Kompetenzen, gehört das dazu, zu großen Aktivierung? #00:16:50-7#
- 46 B(JC4): ABSOLUT, absolut. Ja. Ausrufezeichen. Ja. #00:16:54-3#
- 47 I: Ja, okay. Alles klar. (lacht) // Ja. (lacht) // Und wenn SIE die Möglichkeit hätten, was würden SIE anbieten, um da Personen hin zu fördern und zu unterstützen? #00:17:03-3#
- 48 B(JC4): (...) Ja. Also jetzt wegen den sozialen Kompetenzen sind sie wieder? Also wie gesagt, ich muss diese Begrifflichkeit dieser sozialen Kompetenz, die muss wirklich mal in eine DEFINITION gehen, finde ich. Also es ist ganz wichtig zu wissen, weil ich glaube, wir verstehen alle etwas Unterschiedliches darunter was es eben ist. Weil da gehören ja ganz viele EINZELNE Dinge noch drunter. Und (...) ja, ich glaube das ich versuchen würde die Kunden immer wieder zu aktivieren. Also einmal schon bei mir im Gespräch, dass sie SELBER / bei mir müssen die zum Beispiel GEHEN. Die dürfen NICHT nur hier sitzen. Ich habe hier normalerweise ein Flipchart stehen und dann wo ich nur sage "Seien sie nur AKTIV, auch schon bei MIR. Also HIER ist, welche Tugend davon erfüllen Sie für Ihre Arbeit?" Und dann müssen die hier aufstehen, damit die sich schon BEWEGEN, also die müssen AKTIV werden. (...) Dann gucke ich nach deren Netzwerk in der Freizeit. Also auch so "Mit WEM sind Sie zusammen? WER sind Ihre Unterstützer? Welches Netzwerk haben Sie? Brauchen Sie MEHR Unterstützer? Wen können wir mit ins Boot nehmen?" Also da ist mir das Gesellschaftliche sehr wichtig, die IDENTITÄT des Kunden. Das ist ja auch so ein Oberbegriff in unserem Kundenstamm, Identität. (...) Und der eben NICHTS mit Effekten in dem Sinne zu tun hat, sondern ja auch mit Wertesystemen und alles was dazu gehört. Und da versuche ich die Kunden schon mit einzubeziehen, ja. Super wichtig. #00:18:18-8#

49 I: Okay. Jetzt kommen wir auch schon zur letzten Frage. Ich habe sie ja in ganz viele verschiedene Richtungen befragt, aber gibt es irgendetwas, das wir Ihrer Meinung nach vergessen haben oder was Sie gerne noch loswerden möchten zur irgendeinem der Themen? #00:18:30-3#

50 B(JC4): (...) Ja, ich glaube was das A und O ist sind die fünf Elemente der Veränderungsbereitschaft. Also wirklich das man bei JEDEM Kunden, ich habe mir sogar einen Zettel rausgesucht (sie holt einen Zettel hervor) weil ich das DAMALS, das ist mir nämlich eben noch eingefallen. (...) Was ich WIRKLICH wichtig finde ist, der Kunde muss einen Willen, eine Bereitschaft haben zur Veränderung. Und da müssen wir eben / DA müssen wir auch ansetzen. Und das könnte da so in Ihrem Spiel vielleicht sein, zu sagen "Komm, du lässt dich gerade darauf ein, auf diese Veränderung, und das ist SUPER." Aber trotz alledem muss es danach auch eine ANZIEHUNGSKRAFT dieser Ziele eben geben. Es muss eine ZUVERSICHT in der Machbarkeit sein, eine KLARHEIT über den nächsten Schritt, ja, und ein Verhältnis zwischen Aufwand und Gewinn. Und wenn DAS der Kunde realisiert hat, kommen wir, glaube ich, weiter. (...) Für MICH ist in dem Fall auch immer, auch wenn es nicht hier hingehört, zu gucken, wie weit ist der Arbeitsmarkt und der Arbeitgeber überhaupt BEREIT für unsere Kunden? (...) Ja, ich habe die Leute drei Jahre INTENSIVST beraten, ich habe suchterkrankte Menschen, die waren in Beratung, in Betreuung, in der Klinik. Die WAREN bereit, die WAREN motiviert, die (...) ja? Und die haben nach anderthalb Jahren gemerkt, aber der Arbeitsmarkt ist nicht bereit. Und DA die Kunden wieder zu enttäuschen und zu sagen "Es tut mir leid, ich habe das vielleicht mit dir erarbeitet." Oder eher der Kunde ja mehr, ne? "Habe dir so ein paar Eckpfeiler genannt." Und dann zu enttäuschen, zu sagen "Sorry, wir finden hier keinen, der dich möchte." DAS ist glaube ich etwas, (...) was über allem irgendwie steht und immer wieder zur berücksichtigen ist. Also das wäre mir WICHTIG. Und ich gucke gerade noch mal auf meinen Zettel, ob mir noch etwas wichtig ist. (...) Ja, was mir wichtig ist, was Sie GUT, glaube ich, in diesem Projekt machen ist die INDIVIDUALITÄT der Kunden. Weil ich finde es sehr erschreckend, das wir immer mehr Roboter hier heran züchten, ob wir das selber sind als Berater oder unsere Kunden. Und früher, wo ich angefangen habe, gab es noch den Wagenschieber bei Metro. Der nur diese Fähigkeit hatte, den Wagen da hin zu schieben. Keine Ahnung, welche Rolle er bei Ihnen gehabt hätte. Aber dann hätte man das relativ schnell vielleicht auch erkannt. Und heute gibt es das nicht mehr. Und der Mann war unglaublich glücklich. Der hat sich gefreut, der hat sein Geld bekommen und alle waren zufrieden. Heute müssen das die Bürokaufleute vielleicht machen, oder der LAGERmann oder so. Und DESWEGEN wäre bei mir noch mal zu sagen, INDIVIDUALITÄT, deswegen ist das GUT. Neurobiologische Prozesse müssen ganz klar beachtet werden und bitte ECHTE Perspektiven. (...) Ja. #00:20:59-7#

51 I: Okay. Ja super. Dann vielen Dank. (lacht). #00:21:01-6#

52 B(JC4): GERNE (lacht). #00:21:04-3#

Interview JC5

1 I: So. Dann nehme ich auf. Es kann sein, das ich noch mal drauf gucke, ob alles funktioniert. Genau. Ich hatte Ihnen ja eben gesagt, ich würde gerne über verschiedene Aspekte sprechen mit Ihnen und gerne würde ich mit der ZIELGRUPPE der langzeitarbeitslosen Personen anfangen. Und da würde mich an Anfang ganz allgemein interessieren, was für Erfahrungen Sie mit der Zielgruppe gemacht haben. #00:00:20-6#

2 B(JC5): (...) Erfahrungen von null bis hundert, von hochmotiviert bis "Lass mich in Ruhe". Der größte Teil liegt allerdings wirklich im Bereich "Ich will schon" und wir müssen dann halt gucken, wie wir das hinkriegen, mit (...) der Arbeitsaufnahme. Also ich muss sagen der größte Teil ist schon willig und motiviert, (...) ja, im Rahmen der Möglichkeiten, die der

einzelne halt mitbringt, die auch sehr verschieden sind. #00:00:50-5#

3 I: Ja. Und also was meinen Sie, was für Möglichkeiten oder was bringen die Personen so mit? #00:00:56-9#

4 B(JC5): Intellektuell, körperlich, so in dieser Richtung. Ich meine das Leben ist BUNT (lacht), wenn man mit Menschen arbeitet, ja. #00:01:05-7#

5 I: Okay. Und Ihrer Erfahrung nach, was für Vermittlungshemmnisse oder Problemlagen haben Personen, mit denen Sie zusammenarbeiten? #00:01:13-2#

6 B(JC5): (...) Die größten Vermittlungshemmnisse liegen meines Erachtens im Bereich der Gesundheit und (...) familiäre Geschichten. Ob das jetzt Kinderbetreuung ist oder Pflege innerhalb der Familie, DAS scheint mir so das größte zu sein. Also nächstes dann aber auch direkt dahinter die beruflichen oder fachlichen Qualifikationen, die dann OFT nicht vorhanden sind. (...) Und für den Markt benötigt werden. #00:01:41-6#

7 I: Okay. (...) Und können Sie auch Problemlagen oder Vermittlungshemmnisse sozialer Art bei der Zielgruppe beobachten? #00:01:50-6#

8 B(JC5): (...) Kommunikationsschwierigkeiten ja, oft dann allerdings dann auch krankheitsbedingt, wenn man jetzt so in den Bereich der psychischen Geschichten geht. (...) Sozialphobien, die sich möglicherweise im Laufe der Zeit auch entwickelt haben. (...) Das ist so ein Schwerpunkt. Ansonsten (...) bei MIR zumindest noch nicht, von den Kollegen halt (...) aggressives Auftreten, aber das hatte ich jetzt Gott sei Dank jetzt in meinem Bereich nur zwei Mal, die habe ich aber sehr schnell herunter gekocht gekriegt (lacht). Aber ansonsten sind es dann eher so (...) Kontaktschwierigkeiten. #00:02:37-4#

9 I: Okay. Und (...) genau, jetzt ist es ja so dass wir als Maßnahmeträger das Förderzentrum, eine ganzheitliche Maßnahme, anbieten. Und da würde mich interessieren, wann Sie sich konkret dazu entscheiden, eine Person dem Förderzentrum als Beispiel zuzuweisen. #00:02:52-5#

10 B(JC5): (...) Ja. Wenn ich merke, es sind einige Baustellen zu beackern (...) sowohl, ich sage mal, ich verkaufe in Anführungsstrichen oder biete das Förderzentrum immer so als rundum-sorglos Paket an. Wenn ich eben meine, (...) der Mensch der da vor mir sitzt hat wirklich eine rundum-Betreuung nötig fachlicher Art, wenn man jetzt sagt, "Okay, wir müssen berufliche Qualifikation irgendwie mal versuchen abzuklopfen oder in den Griff zu kriegen, und dann eben die anderen Baustellen, lassen wir das Bewerbungsmanagement einfach mal bei Seite". Ich meine, dafür ist dann ja auch eine gute Sozialarbeiterin mit an Bord (lacht). Das man das wirklich gemeinsam anpackt. Weil manchmal bedingt das eine Hemmnis das andere ja auch und DAFÜR ist das Förderzentrum eine sehr gute Geschichte um das zu versuchen in den Griff zu kriegen. #00:04:02-3#

11 I: Okay. Und (...) genau jetzt habe ich Ihnen ja berichtet und Sie haben auch von einer Kollegin gehört, dass wir jetzt seit einiger Zeit das Rollenspiel als Angebot im Förderzentrum anbieten. // Ja. // Was war denn Ihr erster Gedanke, als Sie davon gehört haben, dass wir das anbieten? #00:04:17-3#

12 B(JC5): Super Idee (lacht). // Ja? (lacht) // JA, also ich bin ja dafür auch empfänglich. Eine sehr gute Geschichte. Als ich davon gehört habe, hab ich mir gedacht, ja, gerade was ich sagte so bei den Problemlagen im sozialen Bereich mit den Kommunikationsschwierigkeiten, ich denke, die kriegt man darüber doch ein gutes Stück aufgebrochen. (...) Das die Teilnehmer dieser Spiele sich mal in, ja, einem unbefangenen Rahmen, sage ich mal, KOMMUNIKATIVER ausprobieren können. Ohne dass sie meinen das irgendwelcher Druck dahinter oder Erwartungshaltungen, sondern wirklich so frei von

der Leber das machen können und das finde ich TOLL. #00:04:58-6#

13 I: Okay. Und was haben Sie bis jetzt für Erfahrungen mit Rollenspielen gemacht. Also nicht nur hinsichtlich Pen und Paper sondern von mir aus auch PC oder Sonstiges was Ihnen einfällt. #00:05:08-5#

14 B(JC5): (...) Schon lange keine Zeit mehr gehabt (lacht), zumindest für die PC-Spiele nicht. Aber ansonsten, ich sagte ja vorhin, Krimi-Dinner, diese Ecke (...) hat immer großen Spaß gemacht und ja, es ist halt super kommunikativ. Man kommt auch mit Leuten dann schnell ins Gespräch, die man vielleicht noch nicht so gut kennt, weil man jetzt zum Krimidinner mal so aus dem Bekanntenkreis auch Leute einlädt, die nicht so viel miteinander zu tun haben. Und das ist eine super Sache um da ins Gespräch zu kommen. #00:05:41-2#

15 I: Okay. Und auf den ersten Blick, was sehen Sie konkret für Vorteile, ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:05:50-1#

16 B(JC5): (...) Ja, wie ich gerade schon sagte, dass die Teilnehmer das ja freiwillig machen. Gut, man kann da natürlich schon mal Motivationen vielleicht abklopfen. Wenn jemand freiwillig zu etwas kommt, hat er ja eine ganz andere Motivationslage als "Du gehst da hin". Und dann eben in einem geschützten Raum wirklich mal sich (...) ja, in Führungsstrichen natürlich mal zu geben, ohne zu meinen, da hängt irgendein Druck dahinter. Und dieses (...) die Möglichkeit geben, befreit auszuspielen, das finde ich ganz gut, weil man da VIEL mehr über die Menschen erfahren kann, als in Führungsstrichen Drucksituationen. Oder wenn die Person hier vor einem sitzt meint irgendwelche Zwänge seien da. Man versucht es immer irgendwie dem anderen recht zu machen, möglicherweise gerade die Klientel mit der wir arbeiten. Die einen versuchen dann (...) es erst mal auf die Krawalltour und die anderen "Ja, gut, machst du mal lieb-Kind.", ne. Und wenn man jetzt in so einer Spielsituation ist und das beobachtet, kann man viel viel mehr über die Leute erfahren, selbst wenn sie nicht sprechen. (...) #00:07:14-9#

17 I: Okay. Und was für Nachteile oder was spricht Ihrer Meinung nach dagegen, so etwas anzubieten? #00:07:20-5#

18 B(JC5): Mir ist noch nichts eingefallen. Ich habe jetzt schon ein paar Tage gehabt darüber nachzudenken (lacht), es ist mir kein negativer Aspekt da eingefallen bisher. #00:07:34-6#

19 I: Okay (lacht). (...) Genau. Das Rollenspiel, glauben Sie, dass das eine Methode ist, die allgemein GEEIGNET ist für die Anwendung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen? #00:07:45-6#

20 B(JC5): Auf jeden Fall, eben um sie so ein bisschen aus ihrem Schneckenhaus auch raus zu holen und ich halte auch diese Beobachtungsschiene für ganz, ganz wichtig, JA. #00:07:56-7#

21 I: Okay. (...) Eine Frage, die haben Sie vermutlich schon nebenher beantwortet, ich frage trotzdem noch mal gezielt. Und zwar, inwiefern meinen Sie kann das Rollenspiel Personen, die daran teilnehmen, FÖRDERN? #00:08:08-0#

22 B(JC5): (...) Ja, gut, im Sozialverhalten auch. Die Hemmschwelle mit anderen zu kommunizieren ist einfach entspannter, ich sage mal niedriger gesetzt. (...) Und ich denke, dass viele da sehr viel zugänglicher sind, weil (...) Ängste, die unbewusst sicherlich irgendwie vorherrschen, eben nicht da sind. Und dann lässt sich eben im geschützten Raum sich natürlich bewegen. #00:08:45-6#

23 I: Okay. Und haben Sie schon mal von vergleichbaren Angeboten, vielleicht bei anderen Maßnahmeträgern auch gehört? Oder in anderen Maßnahmen? #00:08:53-4#

- 24 B(JC5): Kann ich mich nicht erinnern, nein. #00:08:54-7#
- 25 I: Okay. Welche Gedanken haben Sie denn dazu das Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen? #00:09:01-1#
- 26 B(JC5): (...) Ist sicherlich überall hilfreich. Also jetzt nicht in Kurzzeitmaßnahmen, dafür ist das vielleicht (...) ich weiß ja jetzt nicht, wenn es regelmäßiger angeboten wird, ob dann auch viele Wiederholungstätter dabei sind, zu denen man dann auch besseren Zugang kriegt. Aber in mittel bis längerfristigen Maßnahmen halte ich das für super sinnvoll, ja. #00:09:30-3#
- 27 I: Okay, die Maßnahmedauer. (...) Ja letztendlich ist es dann ja so, das auch im Förderzentrum, das primäre Ziel immer noch die Eingliederung in Arbeit ist. // Ja. // Und letztendlich auf den ersten Blick hat das Rollenspiel nicht wirklich etwas damit zu tun. Wie würden Sie das Rollenspiel vor diesem Kontext bewerten sage ich mal? #00:09:53-4#
- 28 B(JC5): Genau so POSITIV wie bei den anderen auch (lacht). Eben um die / Ich meine Arbeitsaufnahme hat ja, also Arbeit, hat ja nicht nur was mit GELDVERDIENEN zu tun. Das versuche ich ja auch immer dann den Menschen BEIZUBRINGEN (lacht), die vor mit sitzen. Sondern eben UNHEIMLICH viel auch mit Selbstwertgefühl, Selbstbewusstsein. Und das wird auch schon alleine dadurch aufgebaut, das ich eben auch LERNE wieder, möglicherweise aufgrund der Langzeitarbeitslosigkeit, ich übertreibe jetzt mal ein bisschen, der damit einhergehenden Vereinsamung zum Teil ja auch, verliert sich dann ja auch die Kommunikationsfähigkeit. Und das finde ich eben ganz, ganz wichtig und das kann man eben auch super dafür auch für die Vermittlung nutzen, um den Teilnehmer da überhaupt vermittlungsfähig einfach zu machen, ja. #00:10:49-9#
- 29 I: Ja, okay. Und diese Einführung des Rollenspiels, das war letztendlich möglich, weil das Maßnahmekonzept ja relativ offen an manchen Stellen beschrieben ist. (...) Genau, dann haben wir das eingeführt. Wie würden Sie diese Einführung des Rollenspiels aus Sicht des Auftraggebers, des Geldgebers als Jobcenter, sage ich mal, bewerten? #00:11:09-8#
- 30 B(JC5): (...) Kreativ (lacht). Ja, also, deshalb (...) ich kenne ja beide Seiten. (...) Ich sage mal so von Auftraggeberseite her freut mich immer, wenn der Freiraum, den man noch geben kann (lacht) in solchen Maßnahmen dann auch wirklich SINNVOLL genutzt wird und nicht jetzt um negative Schlagzeilen zu nehmen, zum Beispiel Muscheln zu sammeln am Rhein. Sondern eben solche Sachen finde ich toll, wenn das genutzt wird, und dann eben auch so gut umgesetzt wird. Ja, auf jeden Fall (...) GUT. #00:11:53-6#
- 31 I: Okay. Sie haben gerade gesagt Sie kennen beide Seiten? Also haben Sie schon mal Maßnahmeträgerseite mit der Zielgruppe zusammengearbeitet? #00:11:59-4#
- 32 B(JC5): Ja. #00:12:00-8#
- 33 I: Okay. Ja. In welchem Rahmen war das? #00:12:03-3#
- 34 B(JC5): (...) Angefangen als Jobcoach bis hin zum Niederlassungsleiter in einer größeren Niederlassung. #00:12:10-4#
- 35 I: Okay, also quasi schon alle Paletten da (lacht) #00:12:13-2#
- 36 B(JC5): Alles durch (lacht). #00:12:15-3#
- 37 I: Verstehe (lacht). Okay. Und (...) ja. Vermutlich, wenn manche Personen von dem Angebot des Rollenspiels hören, kann ich mir vorstellen, dass die auf den ersten Blick nicht ganz

nachvollziehen können WARUM das angeboten wird, vielleicht dem auch KRITISCH gegenüber stehen. Was meinen Sie, woran das liegen könnte? #00:12:34-8#

- 38 B(JC5): (...) Das sie einmal überrascht sind, dass es sowas überhaupt gibt also im Rahmen von Maßnahmen zur Arbeitsvermittlung. (...) Manche mögen das möglicherweise dann aus ihrem stillen Kämmerlein von zu Hause vorm PC dann eben kennen (lacht). (...) Aber können sich sicherlich nicht vorstellen, welchen Sinn das dann oder in Vermittlungs- oder Arbeitsmarktmaßnahmen dann hat. Ich denke, der Überraschungs- das Überraschungsmoment ist relativ HOCH und GROß. (...) Und deshalb (...) ja. Was gibt es für ein schönes Sprichwort "Was der Bauer nicht kennt, das frisst er nicht", das kann da natürlich sein, "Oh, das ist etwas Unbekanntes, ich weiß nicht was ich damit anfangen soll, was kommt da jetzt auf mich zu?" (...) Wieder unbewusste Ängste, kann ja sein, weil es hat ja was mit Kommunikation wieder zu tun, ich muss wieder mit anderen interagieren und das bin ich ja möglicherweise nicht mehr so gewohnt. (...) #00:13:46-9#
- 39 I: Ja. (...) Und letztendlich, als wir das eingeführt haben, haben wir überlegt, dass wir Personen darüber individuell hinsichtlich sozialer Aspekte fördern möchten. Damit meinten wir beispielsweise ihre soziale Kompetenzen oder soziale Teilhabe, (...) als Beispiel. (...) Und ist Ihrer Erfahrung nach diese Förderung ansonsten AUCH ein Bestandteil von Maßnahmen? #00:14:14-6#
- 40 B(JC5): (...) Viel zu wenig. Also ich wüsste jetzt, mir würde jetzt ad hoc nicht einfallen wo das in DEM Maße / Also in den Ausschreibungsunterlagen haben wir ja immer einen bestimmten Anteil mittlerweile seit ein paar Jahren diese Gesundheitsecke. Aber das wird meines Erachtens viel zu wenig genutzt. Und in diese Richtung kaum bis gar nicht. Also mir fällt jetzt nichts ein, wo das WIRKLICH sinnvoll in die Richtung Stärkung sozialer Kompetenzen läuft, außer in dieser einen Geschichte, ja. #00:14:48-4#
- 41 I: Okay und ist denn Ihrer Erfahrung nach da der BEDARF das GEZIELT über so eine Methode wie beispielsweise dem Rollenspiel (...) Personen dahingehend zu fördern? #00:15:00-1#
- 42 B(JC5): (...) Denke ich schon. Also manche Kollegen mögen das anders sehen, aber ich halte das für sehr, sehr wichtig. Und auch den Bedarf doch recht GROß. Ja. #00:15:13-7#
- 43 I: Okay, sie sagten gerade manche Kollegen mögen das anders sehen, also scheint es da je nachdem also noch unterschiedliche Einstellungen zu geben? #00:15:20-9#
- 44 B(JC5): Ja gut, jeder Jeck ist anders (lacht). JA, gut, klar. Ich meine so verschieden wie die Teilnehmer sind, so verschieden sind auch wir in der Arbeitsvermittlung. Aber ich denke schon der größte Teil wird das genau so sehen. (...) Da bin ich fest überzeugt. #00:15:41-2#
- 45 I: Okay. (...) Ja. Ganz allgemein geht es ja im SGB II um die AKTIVIERUNG von langzeitarbeitslosen Personen. // Ja. // Also als großes Ziel. (...) Gehört denn Ihrer Meinung nach die Förderung sozialer Vermittlungshemmnisse dazu, zu dieser Aktivierung? #00:16:01-1#
- 46 B(JC5): Ja. (...) Ja, um die Menschen auch aus ihrem Schneckenhaus raus zu holen. (...) Um sie, ja, überhaupt TAUGLICH für die Außenwelt zu machen. Zum Teil sind da ja wirklich (...) Menschen dabei, die sich nicht mehr raus trauen, egal ob das jetzt bedingt durch die Langzeitarbeitslosigkeit oder eben durch gesundheitliche Geschichten, wir haben ja auch sehr viele Depressionserkrankungen und in diese Richtung. Und DIE Menschen kriegen wir nur über DIESE Schiene aktiviert. Also erst mal die sozialen Aspekte wieder (...) ins Laufen kriegen. Vorher sind die auch meines Erachtens gar nicht in der Länge längerfristig und nachhaltig in den Arbeitsmarkt wieder einzusteigen. #00:17:06-5#

- 47 I: Okay. (...) Wir sind auch schon FAST bei der letzten Frage. Und zwar, wenn SIE die Möglichkeit hätten und ein Angebot schaffen könnten, was Personen konkret hinsichtlich sozialer Problemlagen, Vermittlungshemmnisse fördert, was wäre das? #00:17:21-0#
- 48 B(JC5): (...) Wie die Maßnahme aussähe? #00:17:31-1#
- 49 I: Ja, oder hätten Sie eine Idee, eine gezielte Methode, oder so? Ich weiß es nicht, was Ihnen einfällt. #00:17:35-7#
- 50 B(JC5): (...) Habe ich mir jetzt noch keine Gedanken zu gemacht. Also wenn ich die Möglichkeit hätte, würde ich es auf jeden Fall TUN, mir dabei noch Gedanken machen müssen mit welchen Mitteln das alles bewerkstelligt werden kann. (...) Aber ich denke, dieser Weg, auf jeden Fall das mit Rollenspielen zu tun, ist auf jeden Fall schon ein sehr, sehr guter. (...) Ich habe mir jetzt da noch keine Gedanken dahingehend gemacht, wie es noch anders sein könnte. (...) Einen GROßEN Block, oder zwei große Blöcke, das sagte ich am Anfang auch, sind eben im Rahmen dieser (...) sozialen Kompetenzbildung eben Förderung Kommunikationsfähigkeit und eben dann Aufbau Selbstwertgefühl, was ich für ganz, ganz wichtig halte, was ja bei unserem (...) Klientel doch auch nicht selten abhandengekommen ist. Diese beiden Pfeiler halte ich für ganz, ganz wichtig, die dann eben aufzubauen. Und das geht meines Erachtens am einfachsten wirklich über die spielerische Schiene. (...) #00:18:48-6#
- 51 I: Okay. Jetzt sind wir auch schon bei der letzten Frage. Ich habe ja in verschiedene Richtungen Sie befragt. Aber gibt es irgendetwas, das wir vergessen haben oder das Sie noch loswerden möchten? #00:18:58-6#
- 52 B(JC5): (...) Gelobt habe ich genug (lacht). Nein. (...) Ohne Quatsch, nein. Also ich denke, das war schon, da war alles mit drin. Also mir würde jetzt nichts einfallen noch zusätzlich (...) außer das ich mir Gedanken drüber machen muss, wie ich so eine Maßnahme gestalten würde (lacht). Nein, war alles dabei. #00:19:20-8#
- 53 I: Okay, alles klar (lacht). Dann vielen Dank. #00:19:22-4#
- 54 B(JC5): Gerne. #00:19:24-3#

Interview MAT1

- 1 I: Alles klar. (...) Gut. Am Anfang würde ich gerne ganz allgemein über die Zielgruppe sprechen, wie ich gerade schon angedeutet habe. Und da würde ich dich bitten, einfach mal ganz allgemein von den Erfahrungen zu erzählen, die du mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen gemacht hast. #00:00:18-8#
- 2 B(MAT1): (...) Ja meine Erfahrung ist, das das eine EXTREM heterogene Gruppe ist. (...) Angefangen vom (...) intellektuellen Niveau, von der Reflexionsfähigkeit, vom (...) Ausbildungs- also Schulniveau, Ausbildungsniveau. Die Fähigkeit der Kommunikation und Reflexion ist sehr unterschiedlich und auch die sozial-emotionale Kompetenz ist sehr unterschiedlich. Das heißt ich kann nicht von DEM Langzeitarbeitslosen schlechthin sprechen sondern das ist eine komplett (...) individualisierte Geschichte. (...) Die Langzeitarbeitslosen / also ich finde das sehr gut dass die Maßnahme halt auf eine längere Zeit angelegt ist, also sprich auf ein halbes Jahr, und es hat sich herausgestellt bei einigen Teilnehmern, dass es auch sinnvoll ist das durchaus bis zu anderthalb Jahren zu verlängern, weil viele der Teilnehmer auch sehr negative Erfahrungen gemacht haben. Häufig kommen sie auch mit einer ablehnenden Haltung, weil sie zugewiesen werden. Und es braucht recht lange, bis sie sich öffnen. (...) Diese Öffnung funktioniert halt auch nur

über Beziehungsarbeit. (...) Und (...) SEHR transparenten Gesprächsinhalten. (...) Und der Haltung / einer WERTSCHÄTZENDEN Haltung meinerseits. (...) So kann man tatsächlich an die meisten Teilnehmer herankommen. Es gibt Teilnehmer, da gelingt es GAR nicht. Viele DIESER Teilnehmer sind aber auch zwar zugewiesen, haben aber eine psychologische Komponente oder eine psychische Erkrankung, die hier nicht aufgegriffen werden können. Das heißt, die bräuchten ganz andere Unterstützungsmöglichkeiten. (...) In letzter Zeit ist das Klientel hauptsächlich / also wir DEUTLICH jünger. (...) Und wir haben immer mehr Menschen mit GANZ wenig Schulbildung, mit Migrationshintergrund und einer sehr schlechten sprachlichen Basis. Das erschwert die Arbeit, die ja in der Kommunikation auch liegt, erheblich. (...) #00:03:16-4#

3 I: Ja. Und (...) was würdest du konkret als Problemlagen und Vermittlungshemmnisse von der Zielgruppe beschreiben? Also die vielleicht immer wieder in der Zusammenarbeit dir aufgefallen sind? #00:03:30-6#

4 B(MAT1): Das ist A das soziale Verhalten. B die Qualifikation. Keine, bis mangelnde Berufserfahrung oder Berufserfahrung die sehr weit zurück liegt. Es sind häufig auch GESUNDHEITLICHE Probleme. Angefangen von orthopädischen über internistischen Problemen, die das Betätigungsfeld sehr stark eingrenzen. Dann die Sprachprobleme (...) und natürlich bei einer ganzen Menge der Teilnehmern das MOTIVATIONSproblem. (...) Weil für einige / einige Teilnehmer haben sich sehr gut eingerichtet. (...) Da ist immer auch die Frage ob man nicht noch nebenbei etwas macht. (...) Und GENIESSEN in einem gewissen Sinne auch ihr Leben. Das heißt da ist keine Motivation, eine Erwerbstätigkeit anzustreben. (...) #00:04:40-2#

5 I: Okay. (...) Und wie ist das, sind dir SOZIALE Problemlagen oder SOZIALE Vermittlungshemmnisse bei den Personen konkret aufgefallen? Du hast ja eben schon Sozialverhalten genannt. #00:04:53-0#

6 B(MAT1): JA. Ja, also es ist immer auch das Umfeld. Also ich meine klar, Drogen spielen eine Rolle, sämtliche Formen. Familiäre Situationen spielen eine Rolle. Oder auch INSGESAMT der Freundes- und Familienkreis. Wenn der Freundes- und Familienkreis ALLE auf Hartz Vier sind oder Sozialhilfe, ist auch DA die Motivation SEHR gering. Wenn man das selber nicht auch erlebt hat im Familienzusammenhang, dass andere erwerbstätig sind, fällt es noch mal sehr schwer. (...) Im (...) / Es ist häufig auch einfach ein unreifes Verhalten im (...) / Also ganz viele fühlen sich auch UNGERECHT behandelt in einer Arbeitssituation und es ist wenig Reflexionsfähigkeit das eigene Handeln oder das Eigene nicht-nachkommen an Anforderungen einschätzen zu können, oder auch Kritik annehmen zu können. Das ist ziemlich verbreitet. (...) Und dann kommt auch überzogene Erwartung hinzu. Sowohl was das Berufsbild angeht, beziehungsweise die Tätigkeit, als auch die Einschätzung der eigenen Fähigkeiten. (...) #00:06:25-4#

7 I: Okay. Ja und letztendlich / also genau jetzt würde ich gerne etwas von der Zielgruppe weg zum Rollenspiel-Thema kommen. (...) Und zwar, das haben wir ja hier in der Maßnahme eingeführt, im Förderzentrum. Und (...) genau. Was war denn, als es damals eingeführt wurde, da hast du ja auch schon hier gearbeitet, was war denn dein erster Gedanke dazu, als das eingeführt wurde, also als du das mitbekommen hast? #00:06:49-1#

8 B(MAT1): Ich konnte mir da GAR nichts darunter vorstellen, weil ich da noch gar keine Erfahrung mit dem Rollenspiel gemacht habe oder überhaupt mit Pen und Paper-Spielen. Ich konnte mir da NICHTS drunter vorstellen, das war das erste. (...) Ich habe es mir erklären lassen, fand den Gedanken ganz gut, (...) dass den Teilnehmenden spielerisch die Möglichkeit gegeben wird auch mal in andere Positionen zu kommen und zwar SCHADFREI in andere Positionen zu (...) in einem Team zusammenarbeiten zu MÜSSEN. Dort eventuell auch die Position des Wehrhaften oder auch des Intellektuellen oder des Heilers einnehmen zu können. (...) Und was ich halt (...) auch interessant fand, das die

Teilnehmer in Interaktion gehen mussten um gemeinsame Strategien zu entwickeln. (...) Das heißt, es war erforderlich dem anderen ZUZUHÖREN und darauf zu REAGIEREN und nicht mit seiner eigenen Idee vorzupreschen. (...) #00:08:00-6#

9 I: Und du hast ja auch dann mal das selber gespielt, also außerhalb von der Maßnahme, auch in der Maßnahme? // Nein. // In der Maßnahme nicht, okay. (...) Wie ist das denn, also (...) was für Erfahrungen hast du dahingehend gemacht, wie war das für dich das mitzuspielen? Und vor allem glaubst du dass das für die Zielgruppe geeignet ist, das Spiel an sich? #00:08:20-8#

10 B(MAT1): Ja. Also das war für mich / oder es IST für mich, ich spiele es ja noch. Für mich ist es eine ganz tolle Erfahrung. Ich kann vorher über eine Rolle nachdenken, ich kann die (...) mit Eigenschaften füllen und wenn ich in dieser Rolle bin, stelle ich fest, "Okay, ich habe mir diese Rolle ausgesucht, aber EIGENTLICH möchte ich vielleicht, das würde jetzt in dieser Spielsituationen meinem Wesen mehr entsprechen, ganz andere Charaktereigenschaften haben." Ne? Also jetzt bezogen auf MEINEN Charakter, ich bin eine Heilerin, aber manchmal wäre ich gerne der vorpreschende Charakter der wehrhaft sein kann. (...) Und das über das Rollenspiel zu erfahren, gibt mir auch wieder die Möglichkeit ein Stückchen über MICH zu erfahren. (...) #00:09:11-1#

11 I: Ja, okay. Und was spricht denn deiner Meinung nach DAFÜR das Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:09:19-5#

12 B(MAT1): Weil es ein komplett neuer Zugang ist. Das ist ein Zugang des ERLEBENS und NICHT des Reflektierens und intellektuell, kommunikativ Dinge jemandem zu BESCHREIBEN, sondern ich kann sozusagen von hinten durch die Brust den Menschen ins Erleben führen. Und ich kann ihn (...) oder in den MEISTEN Fällen hat der Teilnehmer die Möglichkeit, sich auch positiv zu erleben, die er vielleicht im Alltag nicht so hat. Er hat, wenn die Gruppe gut funktioniert, Erfolgserlebnisse. (...) Auch Leute, die mehr introvertiert sind, werden in solch einer Gruppe mitgenommen, unterstützt und gefördert. Und DAS ist ein Erlebnis, auch wenn es / und das ist kein FIKTIVES Erlebnis, sondern sie ERLEBEN das in diesem Spiel. Das ist eine Emotion, die für viele fremd ist. (...) #00:10:26-6#

13 I: Okay. Und was spricht deiner Meinung nach DAGEGEN das anzubieten? #00:10:33-9#

14 B(MAT1): (...) Spontan fällt mir da jetzt NICHTS zu ein. Man kann es nicht unter Zwang anbieten, sondern es muss immer auf einer Freiwilligkeit beruhen. (...) Nein, das ist definitiv für mich ein pädagogischer Ansatz. (...) Es ist auch ein edukatives Modell. (...) Das ist eine METHODE. (...) Und WAS der einzelne da raus nimmt, das liegt ja an ihm. Es ist ja wirklich ohne Zwang. A kann man jederzeit aufhören und B wie viel ich mich einbringe, oder nicht, liegt an mir. (...) Und ich finde es positiv für die Leute, die das für eine LÄNGERE Zeit machen, weil es BRAUCHT ein bisschen Zeit, auch da rein zu kommen und sich da rein zu fühlen. (...) Nein, ich finde keinen Grund, was dagegenspricht. #00:11:42-7#

15 I: Okay. (...) Und was hast du für Gedanken dazu, dass auch in anderen Maßnahmen einzuführen, nicht unbedingt nur hier, sondern auch bei einem anderen Träger? #00:11:54-6#

16 B(MAT1): Finde ich durchaus gerechtfertigt, wenn man es einfach als Methode bewertet in eine Interaktion zu kommen, in ein (...) ERLEBEN zu kommen, auch in ein positives Erleben zu kommen, in RESSOURCEN entdecken. Das ist für mich eine METHODE. (...) Und da spricht nichts gegen, die auch in anderen Settings einzusetzen. #00:12:20-4#

17 I: Okay. Und wie schätzt du das ein, dass zu realisieren, also wie würdest du die Umsetzung, das in anderen Maßnahmen einzuführen, wie würdest du das einschätzen? #00:12:34-3#

- 18 B(MAT1): (...) Was für mich zwingend erforderlich ist, ist ein erfahrener Spielleiter. (...) Also das kann man mit DEM Klientel mit Sicherheit nicht machen, wenn man sich nicht mit dem Spiel vorher nicht schon auseinander gesetzt hat, weil der Spielleiter hat da einfach die MÖGLICHKEIT und sollte da auch die KOMPETENZ haben, das Spiel ein wenig zu lenken. (...) Und wenn man einen erfahrenen Spielleiter hat und in einem gleichen Rahmen, sprich mit der Freiwilligkeit, anbietet, spricht da ÜBERHAUPT nichts gegen. #00:13:13-1#
- 19 I: Okay. (...) Letztendlich ist es ja so, dass das Rollenspiel auf den ersten Blick nicht zu dem primären Ziel der Maßnahme, der beruflichen Wiedereingliederung führt. Wie würdest du denn das Rollenspiel vor diesem Kontext bewerten? #00:13:35-6#
- 20 B(MAT1): VIELE Maßnahmen die wir hier ergreifen führen nicht zielgerichtet zu einer beruflichen Wiedereingliederung, sondern stärken die Teilnehmer. Also wenn ich zum Beispiel mit einem Teilnehmer die Wohnsituation oder die Schuldensituation bearbeite, hat das PRIMÄR nichts mit der beruflichen Wiedereingliederung zu tun. Aber es können HEMMNISSE sein. Und (...) es geht ja auch darum, bei den Teilnehmern Ressourcen festzustellen. Und das kann ich durchaus auch über das Rollenspiel. (...) Es geht darum bei Teilnehmern, die auch ein Stück weit, gerade bei Langzeitarbeitslosen, RESIGNIERT haben und wo sich das Gefühl verfestigt hat "mich will eh keiner, ich bin zu nichts nutze, ich bin für nichts GUT.", da ein positives Erlebnis und darüber auch eine Motivation aufzubauen, das es tatsächlich MÖGLICH ist im Leben noch Dinge zu verändern ins Positive. DAS ist die große Chance des Spiels. (...) #00:14:50-7#
- 21 I: Okay. Und was glaubst du würde das Jobcenter zum Angebot des Rollenspiels hier in der Maßnahme sagen? #00:14:57-3#
- 22 B(MAT1): Da kann ich nur spekulieren. (...) Ich denke viele, die noch nie davon gehört haben, können damit gar nichts anfangen. Es müsste einfach erst mal erklärt werden, was das eigentlich ist und WARUM man das macht und wozu diese Methoden dienen, also mit welcher Zielsetzung man das ganze einsetzt. (...) Deswegen kann ich da keine Antwort drauf geben. #00:15:20-4#
- 23 I: Okay. Aber da hast du gerade auch schon einen Punkt gesagt. Und zwar jetzt nicht nur aufs Jobcenter bezogen, sondern ganz allgemein, auf Leute die NICHT hier im Maßnahmekontext arbeiten oder involviert sind. Vermutlich ist es ja so das nicht jeder das auf den ersten Blick verstehen kann, warum das angeboten wird und dem vielleicht auch kritisch dem gegenübersteht. // Ja. // Was meinst du, woran das liegen könnte? #00:15:45-3#
- 24 B(MAT1): Was ich nicht kenne, kann ich nicht bewerten. Es ist jetzt nicht sowas populäres wie wenn ich jetzt Schlagwörter wie lösungsorientierte Gesprächsführung oder Gesprächsführung nach Rogers oder Praktikumsplatz suchen und dergleichen / das sind Themen, die sind für andere nachvollziehbar, verständlich. (...) Wenn ich das jetzt nicht Rollenspiel nennen würde, sondern Kommunikationstraining, was ich auch TUN könnte, dann könnten andere Menschen damit verbinden. Aber wenn der Begriff so offen ist, ein SPIEL und RollenSPIEL, dann können sich die meisten darunter gar nichts vorstellen. #00:16:28-2#
- 25 I: (...) Und, Kommunikationstraining hast du gerade sagt, intern nennen wir es ja auch Workshop Kommunikation tatsächlich. (...) Und es wurde ja eingeführt um die Teilnehmenden individuell zu fördern, beispielsweise hinsichtlich sozialer Problemlagen und Vermittlungshemmnissen wie soziale Kompetenzen. (...) Wie sind denn deine Erfahrungen? Ist diese Unterstützung hinsichtlich der SOZIALEN Problemlagen und Hemmnisse ansonsten ein Bestandteil der Maßnahme Förderzentrum? #00:17:02-5#

- 26 B(MAT1): Ob soziale Problemlagen unterstützt werden, ob das thematisiert wird? // Ja. // Ja NATÜRLICH, das ist ein HAUPTPUNKT. Es fängt an damit, dass die Teilnehmer sich in einem Raum mit anderen Menschen befinden, die sie alle nicht kennen, dass sie nicht wissen was auf sie zu kommt, sie müssen sich mit sehr unterschiedlichen Menschen arrangieren. Sie müssen sich in die Gruppe integrieren. Sie müssen sich mit dem Anleiter arrangieren. (...) Sie treten in eine Interaktion oder sie kapseln sich ab. Also die SOZIALE Kompetenz wird für die Teilnehmer im ganz normalen Alltag, im täglichen Alltag, zum Thema, weil viele Teilnehmer sind ja auch vereinsamt. Und natürlich auch über die Sozialcoaches. (...) #00:17:59-7#
- 27 I: Und (...) ist das Thema ansonsten ein Bestandteil der Maßnahme, wenn man das jetzt unabhängig von dem Spiel ansieht, würdest du sagen, dass das ansonsten ein Bestandteil der Maßnahmen ist? #00:18:11-9#
- 28 B(MAT1): Soziale Fähigkeiten? NATÜRLICH, natürlich. Es ist auch immer wieder Teil meiner Aufgabe mit Teilnehmern gemeinsam Situationen zu reflektieren. Es kommt immer wieder auch zu Konfliktsituationen oder meinetwegen jemand hat ein Vorstellungsgespräch, das ist nicht so gelaufen, dann wird das interpretiert "die anderen sind doof, jetzt mache ich gar nichts mehr". Das ist ja auch ein Sozialverhalten. Und auch DAS muss oder versuchen wir zu reflektieren, einzusortieren. Es ist ganz häufig auch ein (...) eine gemeinsame Auseinandersetzung mit Befindlichkeiten die aus Konflikten im privaten sozialen Umfeld entsteht. (...) Die Vereinbarkeit von Familie und Beruf zum Beispiel, oder (...) Überlastung durch Pflege Angehöriger oder Probleme mit Partnerschaft. All das kommt da mit rein, das ist ein großer Punkt. #00:19:19-4#
- 29 I: Und wie empfindest du das, reicht das vorhandene Angebot aus um die Personen dahingehend zu fördern, also ist da überhaupt der BEDARF, sowas Neues einzuführen wie das Rollenspiel um sie GEZIELT zu unterstützen? #00:19:39-6#
- 30 B(MAT1): (...) Letztendlich finde ich ist das Rollenspiel eine ERGÄNZUNG, eine POSITIVE Ergänzung. (...) Speziell bei Menschen, wo man in der direkten Gesprächssituation nicht / keinen Zugriff erhält. Dieser Zugriff muss ja auch gewährt werden. Und einige Teilnehmer möchten das ganz und gar nicht. Aber ich habe dann schon häufiger beobachtet, dass über dieses Rollenspiel und über einen längeren Zeitraum hinweg eine Öffnung stattfindet und dann auch Themen, sehr persönlich Themen, mit dem Sozialcoach angesprochen werden. Aber das braucht eine Zeit und das ist einfach ein ergänzender Zugang. (...) #00:20:39-4#
- 31 I: Okay. Und laut SGB II geht es ja ganz allgemein um die Aktivierung von langzeitarbeitslosen Personen. (...) Gehört deiner Ansicht nach die soziale Aktivierung, soziale Problemlagen, soziale Vermittlungshemmnisse, dazu? #00:20:55-9#
- 32 B(MAT1): Ganz klar. GANZ klar. Es geht um Teilhabe an der Gesellschaft bei der Aktivierung. Und TEILHABE, da ist die soziale Integration ein ganz, ganz großer Punkt bezüglich der Lebenszufriedenheit, des Gefühls "bin ich ein Teil dieser Gesellschaft oder bin ich Außenseiter?", sprich auch der Identität. (...) Und gerade soziale Konflikte oder soziales Umfeld, beeinflusst, also vorhandenes oder nicht vorhandenes oder auch negatives, beeinflusst die Lebenslage des Einzelnen sehr. Also als Beispiel nehmen wir jemanden der in der Drogenabhängigkeit ist, hat (...) HAT ein soziales Umfeld, was genau aus dem Bereich kommt, aber SONST keine sozialen Kontakte. (...) Lernt in der Maßnahme andere Menschen mit anderen Lebensansätzen kennen, anderen Alltagsstrukturen und hat damit schon mal auch einen VERGLEICH. (...) Menschen, die (...) sehr vereinsamt sind genießen tatsächlich diese Tagesstruktur und den Austausch mit anderen Teilnehmern, mit Anleiter, mit Sozialcoaches, weil sie selber diese Struktur nicht schaffen können und zum Teil Ansprache nur erleben, wenn sie einkaufen gehen. (...) Und das ist ein ganz, ganz großes Problem, also da kommt das Feedback von den Teilnehmern

ganz häufig zurück "Auch wenn ich jetzt im Moment keine berufliche Perspektive habe oder gesundheitlich so stark eingeschränkt bin, das war jetzt da noch nichts, ich möchte WEITER kommen, weil es STABILISIERT mich emotional." (...) #00:22:52-5#

33 I: Okay. (...) Wir sind auch schon fast bei der letzten Frage. Die vorletzte. (...) Wenn du die Möglichkeit hättest, irgendetwas Neues zu entwickeln um langzeitarbeitslose Personen individuell zu unterstützen, beispielsweise soziale Problemlagen, und das weiter abzubauen, was wäre das? #00:23:08-5#

34 B(MAT1): (...) Letztendlich / Also ich bin SEHR für ehrenamtliche Tätigkeiten. (...) Letztendlich finde ICH, dass (...) es in Deutschland sehr, sehr schwierig ist, attraktive ehrenamtliche Tätigkeiten zu machen, (...) dass die sehr reglementiert sind und dass dieses Potential gar nicht genutzt wird. Ich kenne das aus anderen Ländern, wo es gesellschaftlich einfach auch VÖLLIG normal ist das jeder eine ehrenamtliche Tätigkeit, die auch attraktiv ist, übernimmt. Und DAS fehlt bei uns, weil es wirklich EXTREM limitiert ist von den Angeboten her. (...) Und über diese ehrenamtliche Tätigkeiten, die würde ich so organisieren, das die auch GUT begleitet werden, dass es eine Mischung wäre aus Menschen die IM Erwerbsleben stehen, aus Menschen die bildungsfern sind, die langzeitarbeitslos sind, um dort auch eine Gruppenidentität aufzubauen und eine Wertschätzung. Das müsste sehr nah begleitet werden, die Leute müssten geschult werden, müssten wertgeschätzt werden, aber ich glaube das darüber eine Heranführung nicht nur (...) / also lassen wir mal Heranführung an den Arbeitsmarkt, aber eine TEILHABE eher möglich ist. (...) #00:25:01-5#

35 I: Interessante Idee (lacht). Okay. (...) Jetzt sind wir auch schon bei der letzten Frage. Ich habe dich ja in ganz verschiedene Richtungen ausgefragt, aber fällt dir irgendetwas auf, haben wir irgendetwas vergessen oder so? Gibt es noch irgendetwas das du gerne loswerden würdest? #00:25:16-9#

36 B(MAT1): (...) Muss ich noch mal ein bisschen drüber nachdenken. (...) Also ich fände es gut, wenn diese Methode des Kommunikationsspiels POPULÄRER werden würde. (...) Also da könnte man einfach noch mal rumspinnen und rumdenken, (...) dass man in Einrichtungen mehr Leute holt wie unseren Spielleiter, die das dann auch ehrenamtlich machen, die dann auch einfach diese KOMPETENZ haben. Es ist halt immer wieder das Problem mit Versicherung und Trallalla und ohne Zertifikat läuft in Deutschland gar nichts, da eine größere Offenheit. Weil DANN könnte man es unterstützend auch in anderen Einrichtungen machen. Ich kann mir vorstellen, dass man gerade auch in JUGENDEinrichtungen, in Jugendangeboten das SUPER als Methode verwenden könnte. Und auch im Seniorenbereich, man müsste einfach nur die Spiele anpassen. (...) Weil dieses / es IST / der Mensch ist ein SPIELKIND und der LERNT über das Spiel unendlich viel. Deswegen finde ich diesen Ansatz so gut. Lernen, spielerisch Lernen, das tun wir nicht nur in den ersten Lebensjahren, sondern EIGENTLICH am liebsten im ganzen Leben. Und wenn uns etwas Freude macht, dann behalten wir die Dinge auch. (...) Das IST einfach so. (...) #00:27:03-6#

37 I: Okay. Ja dann, vielen Dank. Das war es (lacht). #00:27:08-1#

38 B(MAT1): Gerne. #00:27:08-1#

Interview MAT2

1 I: Gut, läuft. Vielleicht gucke ich gleich noch mal nach, ob es funktioniert. // Alles gut. (lacht)
// Okay. Wie angekündigt wird würde ich als aller erstes gerne allgemein mit dir über die Zielgruppe sprechen und konkret deine Erfahrung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen. Und da würde ich dich am Anfang bitten erst einmal ganz

- allgemein von deinen Erfahrungen zu berichten. #00:00:23-8#
- 2 B(MAT2): Worauf Erfahrung? Einfach im Umgang? #00:00:26-7#
- 3 I: In der Zusammenarbeit, genau. Also was DU so, was DIR wichtig ist, was du bis jetzt gemacht hast. #00:00:31-2#
- 4 B(MAT2): Also Zielgruppe, wir reden von Langzeitarbeitslosen? // hm (bejahend) // (...) Eigentlich, letztendlich wie es mit Menschen ist, dass es sehr unterschiedlich ist, ne? Also wir haben Leute, die stark sind, relativ, also die eigentlich einen Plan haben und da nur Unterstützung haben. Und dann gibt es natürlich Leute, die irgendwie so GAR NICHT wissen, wo es lang geht, so überhaupt nicht, also komplett fremd sind mit Bildungsweg oder Berufsweg, weil es einfach von der Familie her auch irgendwie nie etwas anderes gab als den Arbeitslosengeld Zwei Bezug. Ja. Und dementsprechend sehr unterschiedlich. (...) #00:01:15-2#
- 5 I: Und deiner Erfahrung nach, was für Problemlagen und Vermittlungshemmnisse haben Personen, die jetzt zu uns kommen, häufiger? Oder was beobachtest du so? #00:01:24-2#
- 6 B(MAT2): JA, es ist halt alles. Angefangen bei beruflicher Orientierung, bei fehlender Schulbildung, fehlender Berufsbildung, Finanziellem, Familiensituation, der Persönlichen - also wie gesagt, Motivationsprobleme, (...) Wohnsituation habe ich schon genannt, ne? Ja, es ist eigentlich die komplette Palette, ne? Also nicht das alle alles vereinen, aber es ist schon ausgeprägt, vor allem berufliche Orientierung und Schul- und Berufsbildung ist meistens halt kein klarer Weg, sondern ist meistens GEBROCHEN oder halt schon sehr, sehr lange eben ALG Zwei Bezug, dass man fast nichts anderes kennt außer Maßnahmen. Ja. Das sind so die Punkte. #00:02:12-9#
- 7 I: Und kannst du SOZIALE Problemlagen und SOZIALE Vermittlungshemmnisse bei Personen beobachten? #00:02:19-2#
- 8 B(MAT2): Ach so, ja. JA klar. Viele sind natürlich auch verunsichert. Also es ist (...) / dadurch, dass es irgendwie / also die erste Frage die man oft stellt, wenn man neue Leute kennen lernt, ist "Ja was machst du denn beruflich?". Das ist natürlich für Leute die keinen Beruf haben oder lange keinen ausgeübt haben immer eine sehr unangenehme Frage. Und da merkt man halt oft, dass auch das Selbstvertrauen irgendwie weg ist, dass man sehr zurückhaltend ist, dass die Leute WENIG über sich selbst erzählen. Oder (...) andersrum auch VIEL über sich selbst erzählen, aber drum herum (lacht). (...) Ja, es ist (...) also der größte Punkt ist wirklich Verunsicherung. Das äußert sich in verschiedener Weise, ne? Die einen versuchen es mit möglichst viel reden und möglichst selbstsicherem Auftreten irgendwie zu KASCHIEREN. Letztendlich merkt man das da doch irgendwo wahrscheinlich eine Verunsicherung hinter ist. (...) Ja, andere halten sich eher zurück und versuchen alles zu vermeiden, oder VIELES zu vermeiden, nicht alles. Sie sind ja immerhin hier (lacht). (...) #00:03:17-4#
- 9 I: Ja. Okay. Jetzt würde ich gerne zum Rollenspiel kommen. Also wenn ich ROLLENSPIEL sage, dann meine ich das Fantasy-Pen and Paper-Rollenspiel, wie wir es hier spielen, aber das ist zu lang, deswegen sage ich ROLLENSPIEL (lacht). (...) Wir haben das ja irgendwann hier eingeführt und du hast dann mitbekommen das wir das hier eingeführt haben, weißt du noch was deine ersten Gedanken dazu waren, dass das hier angeboten wird? #00:03:37-4#
- 10 B(MAT2): (...) Ich fand es auf jeden Fall interessant die Möglichkeit zu haben, weil das ja wirklich SEHR offen ist, dieses Angebot und SEHR klar / oder sehr klar. Es ist halt nicht diese typische Unterrichtsweise, wo man DIREKT etwas vermittelt, sondern eher sekundär

und das eher auch auf Langzeit ja aufgebaut ist. Aber ich fand das eigentlich sehr cool, dass das MÖGLICH IST, weil das eben weg von all dem ist. Ich meine, wie gesagt, wir hatten ja eben schon das Thema Unterricht und Bildung. Das ist für viele ja auch nicht mehr ganz so nah. Das heißt, der typische Unterricht, wo jemand als Dozent vorne steht oder in einer Gruppe dann Sachen erarbeitet werden, ist dann für einige nichts. Und das ist halt DA total aufgebrochen. Deswegen fand ich das eigentlich einen sehr interessanten Ansatz. Und, ja, ich fand spannend zu gucken wie sich das dann entwickelt (lacht). #00:04:24-0#

11 I: Ja. Und BEVOR du das dann hier auch mal mitgemacht hast und so weiter, hattest du da in irgendeiner Form schon mal Kontakt zu Rollenspielen? Also auch am PC oder so? #00:04:32-3#

12 B(MAT2): Ja. Ich hatte ja selbst eine Pen and Paper-Spielgruppe über zwei Jahre? Ich weiß nicht mehr. Also im privaten Kontext habe ich da tatsächlich auch mit Erfahrung gemacht. #00:04:44-7#

13 I: Ja. Und du hast das dann ja auch oft schon selber mit der Gruppe gemacht. (...) Was kannst du mir dazu erzählen, wie hast du das so erlebt dann mit den Personen das zu spielen? #00:04:53-3#

14 B(MAT2): (...) Ja an sich fand ich es sehr interessant. (...) Es ist SEHR schwierig, EGAL für wen eigentlich, also wir reden nicht mal von der Zielgruppe, sondern ich glaube von ALLEN, sich komplett in eine Rolle zu versetzen und nicht DOCH irgendwie etwas Persönliches quasi von sich preis zu geben. Das fand ich dann A interessant, weil die Teilnehmer das dann des Rollenspiels auch nicht wirklich immer hinbekommen haben, sondern sehr viel auch von SICH preisgeben, was sie aber so eigentlich gar nicht MERKEN, das heißt sehr unbewusst. (...) Aber auch PERSÖNLICH finde ich es immer auch interessant, weil so GANZ die Persönlichkeit verstecken kann man nicht, das heißt komplett in die Rolle schlüpfen ist immer ein bisschen schwierig. Das heißt man hat auch von sich selbst irgendwas preisgegeben. (...) Das fand ich super interessant (lacht). (...) Aber vor allem merkt man halt auch, wie Leute dann irgendwie OFFENER sprechen, weil sie das Gefühl haben nicht über sich selbst zu sprechen, sondern eben über einen Charakter. (...) Weil sie DENKEN auch, dass es über den Charakter ist, ohne dann, ne, über sich, also den Fokus auf sich zu haben. Das heißt, wenn man irgendwas sagt, kann man auch sagen "Ja das habe ich in Form des Charakters gesagt", ne? Und ich finde da merkt man halt, das da EHER die Bereitschaft da ist, mehr zu erzählen oder mehr auszuprobieren, als jetzt in einem Kontext wo man einfach nur nachfragt und die Person persönlich fragt. Ja. Und das zum Teil aber auch Talente rauskommen (lacht) oder Fähigkeiten, von Leuten, oder WISSEN von Leuten, Erfahrungen, die man so auch gar nicht kannte vorher, weil man dann nicht immer in diesem "Ja was machen Sie beruflich? Was haben Sie schulisch gemacht?" sondern auch mal aufs Hobby geht, oder tatsächlich Erfahrungen gemacht wurden. Und da erfährt man doch noch mal ein bisschen mehr. #00:06:33-2#

15 I: Du hast eben gesagt, dass es so kam, dass Leute quasi AUS VERSEHEN über den Charakter etwas preisgegeben haben? Fällt dir noch ein Beispiel dafür ein? #00:06:42-9#

16 B(MAT2): Puh. (...) Kurz mal überlegen. (...) Ja es ist weniger, was inhaltlich gesagt wird, sondern mehr die Art und Weise WIE es gesagt wird. Also es ist mehr die REAKTION auf gewisse Situationen, die im Spiel dargestellt werden. (...) Oh Gott. Also ein konkretes Beispiel fällt mir leider nicht ein. // Kein Problem. // Aber es ist halt wirklich weniger inhaltlich als die Reaktion auf Situationen, also wenn wir / wenn WIR, haha (lacht). Also wenn man quasi im Spiel mit einer Situation konfrontiert wird, sei es ein Kampf, sei es man muss handeln oder so, muss man darauf irgendwie reagieren. Und man reagiert ja so wie man persönlich dann ist, wenn man es nicht anders kennt beziehungsweise nicht weiß, dann

ist das halt mehr man selbst. Aber was Konkretes, nein, sorry (lacht). #00:07:40-4#

17 I: Kein Problem (lacht). Was spricht denn deiner Meinung nach konkret DAFÜR das Rollenspiel in einer Maßnahme, wie hier dem Förderzentrum, anzubieten? #00:07:47-8#

18 B(MAT2): (...) Also letztendlich das was ich eben gesagt hatte, dass es weg von diesem schulischen Kontext ist, weil man nicht das Gefühl hat etwas beigebracht zu bekommen oder ausgefragt zu werden. (...) Es ist nicht wie ein Bewerbungstraining oder eine biografische Arbeit im klassischen Sinne, wo man dann fragt "Was haben Sie da zu dem Zeitpunkt gemacht und da? Was haben Sie für Interessen?", sondern das alles eher indirekt stattfindet. Dadurch das man so auch ins Gespräch kommt und man eher das Gefühl hat zu spielen und gemeinsam gemütlich zusammen zu sitzen, als (...) dass / wie gesagt, A es ist eine Gruppe und nicht eine einzelne Person. Das heißt man kann, wenn man mal nicht so viel Lust hat irgendwie aktiv zu sein, kann man sich auch mal etwas zurücklehnen für einen Tag, das finde ich auch ganz gut. (...) Ja, aber die meisten werden dann doch irgendwann, das merkt man ja, ein bisschen offener und spielen ein bisschen MEHR mit, wenn sie sich ein bisschen damit vertraut gemacht haben. Und ich glaube das ist für einige, nicht für alle, eine schöne Möglichkeit sich auszutauschen ohne Gefahr zu sehen, dass das in irgendeiner Weise bewertet wird. #00:08:56-5#

19 I: (...) Ja. Und was spricht deiner Meinung nach DAGEGEN das anzubieten? #00:09:01-8#

20 B(MAT2): (...) SEHR schwer, weil ich ein großer Befürworter bin (lacht). (...) Ja also ich glaube das wichtigste ist dieser freiwillige Kontext. Wir hatten ja auch mal überlegt das hier quasi zwangsmäßig zu machen und das ist ja auch ganz klar, wenn sich Leute nicht drauf einlassen, dann ist das GAR NICHTS. (...) Also (...) das quasi als Pflichtmodul einzuführen, das würde dem ganzen widersprechen, eben diesem freien, offenen, gemütlichen. (...) Und es ist halt für Personen, die sich nicht in eine Rolle versetzen können oder die gar nichts mit einem Rollenspiel anfangen können nichts. (...) Aber für die, die sich einlassen, sehe ich da eigentlich tatsächlich nur Positives, weil (...) die Zeit verlieren sie nicht, oder so, sondern man bekommt ja etwas mit. Man braucht (...) ein, zwei Leute in der Gruppe, die dann halt das ganze auswerten können dann für sich, ne, die dann auch mal ein bisschen beobachten wie die Leute so drauf sind. (...) Ja. Also da ich nicht das Gefühl habe das die Teilnehmer die im Rollenspiel sind sich irgendwie analysiert fühlen oder sonst was, und auch im beruflichen Kontext nicht das Gefühl habe das das irgendwie ausgenutzt wird das Rollenspiel, sondern eher positiv, wenn irgendwie ein Thema aufgekommen ist, das man vielleicht mit den Kollegen spricht, (...) sehe ich das wirklich nur positiv (lacht). #00:10:17-2#

21 I: Okay. Und findest du, dass das eine Methode ist, die geeignet ist für die Zielgruppe? #00:10:22-8#

22 B(MAT2): Ja. Also genau aus den Gründen. Also eben (...) WEIL es nicht so direkt ist, WEIL es über erst mal über diesen spielerischen Charakter geht. Für (...) / Also wir sprechen von Langzeitarbeitslosen, also von Leuten die wirklich lange Zeit schon keine Tagesstruktur hatten, (...) oder zumindest keine berufliche Tagesstruktur und mit dem Thema Lernen, beigebracht wenig anfangen können. ODER auch anders herum, viele Maßnahmen schon durchgeführt haben und dieses typische Bewerbungstraining und berufliche Eingliederung schon in und auswendig kennen, ist das (...) was war die Frage? (lacht) #00:11:01-8#

23 I: Ob es eine geeignete Methode ist (lacht) #00:11:03-4#

24 B(MAT2): Ach genau. (...) Ist das glaube ich auch sehr sinnvoll, auch was anderes anzubieten, weil anderen / ich glaube es gibt Leute denen hängt das schon zu den Ohren raus, wenn sie schon in der fünften Bewerbungsmaßnahme sind. #00:11:11-5#

25 I: Ja. (...) Und was glaubst du, inwiefern oder WIE kann das Rollenspiel Personen gezielt fördern? #00:11:19-6#

26 B(MAT2): Es ist halt dieses (...) dadurch das Leute manchmal / also es gibt ja sehr schüchterne Leute, eher zurückhaltend sind und nicht gerne von sich erzählen. Und ich glaube, das Rollenspiel schafft eine Atmosphäre, dass man eben ein bisschen mehr erzählt. So erst mal auch mit den quasi anderen Teilnehmern austauscht, merkt so "Hey, ähnliche Sachen, kann ich auch mal was erzählen zu". Und dadurch die Leute offener werden, weil sie merken, da will mir keiner was Böses. Das wird so glaube ich in anderen Kontexten WENIGER geschafft oder anders geschafft, vielleicht ANDERS ist das bessere Wort. Wie schon gesagt das Rollenspiel ist nicht für jeden was, aber ich glaub die die das annehmen, können daraus wirklich ziehen, so (...) können A gewisse Soft Skills auch stärken, sei es eine Diskussion indem man im Rollenspiel mal mit jemandem diskutieren muss oder handeln muss. Sei es auch in der Gruppe interagieren muss, man muss ja tatsächlich sich gegenseitig unterstützen, kooperieren. Fähigkeiten auch, man muss ja wissen was kann der andere, was kann ICH? Was kann ich BESSER als der andere? (...) Auch so ein bisschen zu übertragen, was kann ich wirklich besser (...) im echten Leben? Bis hin zu man traut sich mehr, also auch mal mit Leuten zu reden, zu diskutieren, (...) genau. Ja. Das sind so die wesentlichen Punkte glaube ich. #00:12:42-5#

27 I: Und welche Gedanken hast du dazu das auch in anderen Maßnahmen einzuführen? Jetzt vielleicht auch bei anderen Trägern? #00:12:48-7#

28 B(MAT2): (...) Also wie gesagt, das glaube ich der Lernkontext oder dieser Dozentenkontext ist nicht ganz abschaffbar denke ich, weil gewisse Sachen kann man halt nur durch beibringen / also gewisse Sachen MUSS man ja beibringen und die werden nur in der Form möglich sein. (...) Aber an sich ist es glaube ich eine Abwechslung und wie gesagt es muss / also ich denke es ist schon wichtig das es ein offenes Angebot gehalten werden muss. (...) Aber an sich glaube ich könnte es nicht schaden, weil es eben so eine komplett andere Form ist. #00:13:21-6#

29 I: (...) Okay. Gerade beim Förderzentrum ist es ja auch so, dass das allgemeine Ziel immer noch so die Eingliederung in Arbeit ist. Und auf den ersten Blick, wenn man sich das Rollenspiel anguckt, dann hat das ja nicht so wirklich etwas damit zu tun. (...) Wie würdest du das Rollenspiel vor diesem Kontext der Eingliederung in Arbeit bewerten oder was fällt dir dazu ein? #00:13:42-5#

30 B(MAT2): Naja also es geht ja immer mehr Richtung Teamfähigkeit und Soft Skills in den beruflichen Kontexten. Also anlernen, angelernt werden, ist zwar auch ein Thema, beruflicher Hintergrund ist auch ein Thema, aber wichtig ist ja auch oder sind ja auch im Kontext der Arbeit "Wie gehe ich miteinander um? Wie spreche ich miteinander? Wie (...) handele ich auch?" Und in dem Falle vielleicht auch, ich hatte ja eben schon gesagt mit dem diskutieren eventuell, vielleicht auf neue Situationen reagieren, ja. Also im Rollenspiel werden ja Situationen aufgebaut, die es so erst mal nicht gibt. Das heißt man wird komplett / man kann nicht auf Erfahrungen zurückgreifen, sondern muss komplett neugestalten. (...) Und überlegen, was macht man denn jetzt? Und das trifft man ja auch im beruflichen Kontext. (...) Und dementsprechend, wenn man das schon irgendwie gelernt hat, beziehungsweise dem vertraut ist, auch mit neuen Situationen umgehen zu können ist man da glaube ich auch im Beruf auch besser drauf. Also ich finde halt diese Soft Skills gar nicht so unwichtig und ich glaube das ist im beruflichen Kontext auch nicht unwichtig. (...) Eine Mischung aus beidem, aus direkten Eingliederungsbemühungen, wie aber auch aus (...) quasi Soft Skills stärken, oder ausbauen, oder überhaupt erkennen, das ist ja auch so eine Sache. (...) Glaube ich kann das Rollenspiel fördern, dementsprechend in Richtung Eingliederung würde ich dann eher da die Stärke drin sehen. #00:15:07-7#

31 I: Okay. Und letztendlich war das Einführen des Rollenspiels ja möglich, weil das

Maßnahmekonzept ein bisschen offener geschrieben ist. (...) Was meinst du denn, würde das Jobcenter dazu sagen, wenn es hört, wir bieten das Rollenspiel an? #00:15:21-4#

- 32 B(MAT2): (...) Spannend. (...) Ja ich glaube, ich meine ich KENNE es auch aus meinem privaten Umfeld das Rollenspiel. Ich glaube, wenn man es erst mal hört und erklärt, was das ist, ist das wahrscheinlich erst mal befremdlich. (...) Ich meine, wenn man es erklärt, dann ist es "Ja, es ist ein Rollenspiel, das nur in den Gedanken stattfindet. Man hat einen Charakter und mit dem (...) ja. (lacht) Man unterhält sich mit den anderen in seinem Charakter und ansonsten, kein Spielfeld, kein gar nichts." So. Das ist glaube ich erst mal etwas befremdlich. (...) Ich denke es wird wahrscheinlich skeptisch gesehen, weil es wie gesagt auf den ersten Blick (...) erst mal nur ein gemütliches zusammen Spielen ist. Aber ich glaube gerade für die Zielgruppe Langzeitarbeitslose, denke ich, dass da Unterstützung stattfindet, da es eben nicht die Unterrichtsform ist mit frontalem Lernen, sondern mal was anderes. #00:16:20-1#
- 33 I: Okay. (...) Genau und letztendlich wurde das ja unter dem Namen "Workshop Kommunikation" hier eingeführt mit dem Hintergedanken die Personen individuell, zum Beispiel hinsichtlich Soft Skills, sozialer Kompetenzen, wie du eben schon gesagt hast, zu fördern. Oder soziale Teilhabe. Deiner Erfahrung nach, ist die Förderung von diesen Soft Skills, sozialer Teilhabe, ist das ansonsten auch ein Bestandteil einer Maßnahme? #00:16:44-4#
- 34 B(MAT2): Allein das die Leute ja in Gruppen sind, ist ja quasi schon Förderung der Soft Skills. Also das sie (...) in der Gruppe unterrichtet werden, beziehungsweise in der Gruppe geschult werden. (...) Vielleicht auch miteinander auskommen können, ja. Also ich finde auch die Soft Skills werden anderweitig auch gestärkt, aber eben ANDERS. Also da reden wir eher von, man ist in einer Gruppe, man macht vielleicht mal Aufgaben zusammen, Aufgabenteilung (...) ist aber eben auf ein Ziel ausgerichtet in dem Sinne von "wir lernen was". Und das macht das Rollenspiel auf eine andere Art und Weise. #00:17:15-3#
- 35 I: Und findest du das da überhaupt der BEDARF besteht, da eine Methode anzubieten, die das wirklich GEZIELT macht, das das nicht nur so nebenbei in Gruppenveranstaltungen und so weiter passiert? #00:17:27-0#
- 36 B(MAT2): (...) Jaja, genau. Ja. Auf jeden Fall. (...) Eben, weil es für manche gar nicht (...) wie erklärt man das? (...) Also ja, ist er schon, weil bei manchen eben der Bedarf einfach noch mal größer ist, als das nur nebenbei zu lernen. (...) Oder dass gerade ihr Thema auch einfach ist. Vielleicht ist das Thema ja auch gerade gar nicht, ich meine wir haben Leute auch mit psychischen Faktoren, bei denen ist vielleicht gerade berufliche Eingliederung gar nicht an erster Stelle, sondern erst mal wirklich vertraut werden, in einer Gruppe angucken. Und das ist in so einer Gruppensituation, wo es um eine Schulung geht, gar nicht möglich in der Art und Weise. (...) Deswegen ist es glaub ich schon wichtig, weil die Gruppe, also das Rollenspiel, ist ja auch recht KLEIN, mit, korrigiere mich, mit zehn Leuten? // Ja. // Sogar maximal, wenn nicht sogar weniger. Das ist dann doch noch mal was anderes, als wenn man mit fünfzehn, zwanzig Leuten in einer Gruppe ist und dann tatsächlich geschult wird. Weil da hat man wieder das Problem, man soll etwas lernen, man soll etwas zeigen, ne? Und im Rollenspiel ist es doch noch mal was anderes. (...) #00:18:36-4#
- 37 I: Okay. Dann ganz allgemein, geht es ja im SGB Zwei um die AKTIVIERUNG von langzeitarbeitslosen Personen. Gehört deiner Ansicht nach der Abbau sozialer Vermittlungshemmnisse oder die Förderung dahingehend dazu, zu dieser großen Aktivierung? #00:18:53-8#
- 38 B(MAT2): Ja, merken wir ja auch immer wieder hier in der Arbeit. Wenn es sozial nicht läuft, oder wenn das Umfeld nicht läuft drum herum, dann klappt das mit dem Job auch nicht.

Also wenn man den Kopf irgendwo komplett woanders hat, dann funktioniert es der Erfahrung nach NICHT mit dem Beruf. Sei es die Leute finden irgendwie eine Ausrede, warum es nicht klappen KANN, weil sie fühlen sich nicht gewachsen. Das ist ja auch oft so eine Sache, das die Leute sich das nicht zutrauen, was Neues auszuprobieren, weil sie ja schon so lange festhängen auch. (...) Und da einfach die Leute zu stärken, zu sagen "So, probieren Sie doch was neues" (lacht). Klappt auch nicht immer, muss man auch ehrlich sagen, weil es auch schwierig ist, (...) aber unwichtig ist es definitiv nicht. Und dementsprechend sozial / also eigentlich ist es fast mit der größte Faktor, (...) weil wenn die Leute soweit stabil sind, und mit Stabilität meine ich tatsächlich alles so weit geregelt ist, dass man eben beruflich auch irgendwie einsteigen kann, dann ist es meistens gar nicht mal so schwierig. #00:19:56-9#

39 I: Okay. Und wenn DU die Möglichkeit hättest, was würdest DU einführen, um Personen dahingehend zu fördern? #00:20:03-0#

40 B(MAT2): Habe ich natürlich schon lange überlegt (lacht). Ich weiß es nicht. (...) Ich biete ja auch selbst Unterrichtseinheiten zum Thema Kommunikation an, das mache ich ganz gerne. Das ist natürlich noch immer eine Unterrichtsform. (...) Wobei ich da auch versuche ganz viel mit Gruppenarbeiten, Gruppenspielen zu arbeiten, mit Methoden. (...) Das es eher spielerisch rüber kommt, als tatsächlich "Dozent stellt etwas vor und lernt". Konkretes Angebot, muss ich ehrlich sein, ist mir noch nicht eingefallen, beziehungsweise habe ich noch nichts Passendes gefunden wo ich denke, das würde hier funktionieren. #00:20:38-3#

41 I: Okay. (...) Wir kommen auch schon zur letzten Frage (lacht). // Hui (lacht). // Ich habe dich ja in ganz viele verschiedene Richtungen befragt. Gibt es irgendwas, das wir deiner Ansicht nach vergessen haben, oder was du noch gerne loswerden möchtest? #00:20:50-0#

42 B(MAT2): (...) Nein, ich glaube (...) das hat schon alles ganz gut getroffen. (...) JA also vielleicht nur noch mal ganz kurz zum Angebot. Ich glaube das funktioniert wie gesagt wirklich nur, weil das OFFEN ist, weil man jedem so seinen Raum lässt, ne? Also es ist wirklich dieses so sehr / auch wenn das Angebot sehr offen ist, dieses sehr eingeschränktes Handeln der Akteure, das man quasi manchmal ein bisschen triggert, aber dann auch in Ruhe lässt. Ich glaube DAS ist es, was das ganze ausmacht und was es wichtig macht. Weil ich glaube sonst, wenn man da zu sehr (...) ja, analysieren würde oder zu sehr das dann quasi AUFGRUND des Rollenspiels eine Auswertung fahren würde, dann würde das ganze kaputt machen. Also ich glaub es ist wichtig, eben NICHT aus dem Workshop dann anschließend sich die Leute zum Beispiel heran zu holen und dann eine Analyse zu machen oder so. (...) Sondern das es wirklich frei und offen ist und das danach quasi erst mal NICHTS passiert. Man merkt ja auch an den Leuten, also man sieht ja, ich hatte ja auch einige Leute im Workshop Kommunikation, und da merkt man ja auch wie die immer offener wurden und wie die immer mehr agiert haben, statt nur passiv dazusitzen. Aber sonst, nein. (lacht) #00:22:22-9#

43 I: Okay. Alles klar. Dann vielen Dank (lacht). #00:22:27-6#

Interview MAT3

1 I: Okay, es geht los. Es kann sein, dass ich noch mal drauf gucke ob es das noch tut. Okay. Wie schon angekündigt würde ich am Anfang gerne allgemein über deine Erfahrung mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sprechen. Und da würde ich dich bitten am Anfang erst einmal von deinen Erfahrungen mit der Zielgruppe zu erzählen. #00:00:20-2#

2 B(MAT3): Was speziell möchtest du da wissen? #00:00:22-9#

3 I: Was dir einfällt. #00:00:23-4#

4 B(MAT3): Grundsätzlich was ich mit Langzeitarbeitslosen? #00:00:25-5#

5 I: Genau, deine Arbeit, deine Erfahrungen in der Arbeit mit langzeitarbeitslosen Personen. #00:00:30-2#

6 B(MAT3): Okay. Mit Langzeitarbeitslosen bin ich jetzt seit knapp zwanzig Jahren zugange. Überwiegend hier auf dem Betriebshof und ÜBERWIEGEND mit Langzeitarbeitslosen die von ihrer Leistungsfähigkeit her ganz schwach sind. Du weißt ja dass hier auf dem Betriebshof die landen, die in keinen anderen Maßnahmen untergebracht werden können. (...) Was so auffällt ist das ein Teil der Gruppe schon einige Jahre oder zum Teil auch Jahrzehnte da ist, die einfach nicht mehr weg kommen hier vom Alter, von der Gesundheit her, von sonstigen Gründen her, und die Fluktuation im Moment relativ gering ist. Also es kommen wenig NEUE und der ein oder andere wandert weg. (...) Was das Ziel natürlich hier ist, ist die Tatsache das wir versuchen die Menschen so aufzubauen, dass sie weiter nach vorne gehen können, beziehungsweise im besten Fall auf den ersten Arbeitsmarkt oder auf den zweiten Arbeitsmarkt. Jetzt über die neuen Förderkulissen haben wir einige auf den zweiten Arbeitsmarkt bekommen können, die im Prinzip hier dann auch nicht so ganz richtig waren, weil sie ein höheres Leistungspotential haben, aber es nicht für den ersten Arbeitsmarkt reicht. Das heißt eine 16i Förderung, Klassiker zweiter Arbeitsmarkt, also in unserem Fall zweiter Arbeitsmarkt, ist es das ideale Fördermittel um die näher an den ersten ranzubringen. Grundsätzlich sind die Menschen alle sehr, sehr gerne hier. Es gibt ganz, ganz wenig die nur kurz da sind und sich dann verdünnen. Die meisten kommen gerne, viele kommen einfach auch ganz alleine und freiwillig hier hin, weil es denen Spaß macht, die haben einen SINN hier drin oder sehen einen Sinn hier drin. Für die ist das ihre Arbeit, das nehmen die für ihr Selbstwertgefühl mit, bauen das damit auf und ja, würden ohne diese Beschäftigung hier sehr schnell vereinsamen oder sonstige psychische Probleme, physische Probleme kriegen und von ihrer Stabilität her einfach, wenn nicht zusammenbrechen, aber zumindest abbauen. (...) So ganz grob erst einmal. Reicht das? #00:02:26-2#

7 I: Ja, natürlich (lacht). #00:02:27-4#

8 B(MAT3): Gut, ich könnte noch drei Stunden darüber erzählen (lacht). #00:02:29-2#

9 I: Und was kannst du so für Problemlagen und Vermittlungshemmnisse bei der Zielgruppe oder bei Personen beobachten? #00:02:35-8#

10 B(MAT3): Jede Menge. SEHR oft sind es aus der Vita abgeleitete Probleme. SEHR oft geringe Bildungshintergründe, beziehungsweise in klassischen Hartz Vier Familien, wo es dann tradiert worden ist über die Eltern auch schon. (...) Ich glaube, ein großes Hindernis ist einfach mangelnde Bildung, wo sie aus verschiedensten Gründen, aufgrund von Verhaltensgründen, aufgrund von psychischen Gründen, aufgrund von gesundheitlichen Gründen nicht die Chance hatten einen vernünftigen Bildungsabschluss zu machen. Wir haben hier FAST keine abgeschlossenen Hauptschulabschlüsse, 9. Klasse Abgangszeugnis, Förderschulen, sonstiges. Fast keine abgeschlossenen Berufsausbildungen, nein eigentlich im Moment KEINE abgeschlossene Berufsausbildung. Das heißt, es hat nie gepasst, sich irgendwie im Arbeitsmarkt zu integrieren. (...) Und sagen wir mal so eine bisschen kritische Anmerkung ist, es wird auch sehr kommod gemacht, sich in der Förderlandschaft wohlfühlen zu können. (...) Das sind so diese klassischen Fälle wo man dann mehrere Kinder irgendwann hat und über Kindergeld, Kinderzuschüsse, was auch immer, (...) meiner Einschätzung nach ein sehr gutes Einkommen hat, da Miete nicht zu zahlen ist, wenn ich es möchte gehe ich zur Tafel, zahle

das nicht, ich kriege mein Fahrticket. Und dass ich vom Jobcenter im Prinzip kriege bleibt für mich zur freien Verfügung über. Und das kann schon mal sehr auskömmlich sein, nennen wir es mal so. (...) Andere Zielgruppen wiederum sind mit dem zufrieden, was sie haben. Die haben sich eingerichtet darauf, dass sie mit sehr geringem Budget zurechtkommen. Das sind in der Regel alle Menschen die in relativ einfachen Verhältnissen leben und wohnen. Es sind auch Menschen dabei, die aufgrund von irgendwelchen Schicksalsschlägen, sehr oft sind es auch zerrüttete Familienverhältnisse, Ehe, Kinder, aus irgendwelchen Gründen. Ich hatte neulich einen da, der sagte, aufgrund der Wechselschichten ist die Ehe kaputt gegangen, Kinder weg, Absturz, Alkohol, Drogen, Obdachlosigkeit, also das komplette Programm von A bis Z, die dann irgendwann den Absprung geschafft haben und hier langsam wieder anfangen sich aufzubauen, aber dann auch keine Perspektive haben. Weil irgendwann landen sie in der Grundsicherung im Alter und ob ich dann in der Zwischenzeit viel tue oder wenig tue, ist fürs Portemonnaie letztendlich egal und da drüber wird viel definiert. (...) BEGLEITERSCHEINUNG dazu ist sicherlich auch das Selbstwertgefühl was die hier aufbauen, was denen aber gar nicht so wirklich bewusst ist. Das ist so ein Nebenprodukt, was für uns sehr wichtig ist, aber für die Teilnehmenden nicht unbedingt so im Fokus liegt. #00:05:27-1#

11 I: (...) Hast du da häufiger den Eindruck das über solche Maßnahmen oder Ähnliches mit den Personen sage ich mal Dinge passieren, die ihnen nicht bewusst sind, aber jetzt aus pädagogischer Sicht vielleicht schon? #00:05:42-3#

12 B(MAT3): Auf alle Fälle. (...) Das ist ja im Prinzip unsere Aufgabe. Als Pädagoge hier (...) ein BILD abzugeben oder eine ROLLE zu spielen, wo du auf Augenhöhe mit denen kommunizierst. Du bist ja denen ihr Kumpel hier, du bist denen ihr Ansprechpartner. Und wenn die Sorgen und Probleme haben, kommen die zu dir und fragen dich, weil sie dir vertrauen. Und dieses Vertrauen musst du dir erarbeiten. Da gibt es natürlich verschiedene Kategorien. Die einen, denen gibst du das erste Mal die Hand und die haben ein Grundvertrauen zu dir, dann kannst du direkt mit denen arbeiten. Andere, da baust du über JAHRE zum Teil das Vertrauen auf und das kippt dann auch manchmal sehr schnell wieder. (...) Das lässt sich immer gut festmachen an Menschen die KEINEN pädagogischen Hintergrund haben die hier auf dem Hof beschäftigt sind als Stammmitarbeiter - Anleiter, Vorarbeiter. Die musst du dann immer ein bisschen in die Richtung steuern, das zu sagen wie "So, hier bitte professionelle Distanz wahren. Ist nett, wenn du dem helfen möchtest, aber bitte nur bis zum Feierabend und nicht nach Feierabend". Da ist diese Grenze immer relativ unklar. Das schaffen die, diese Übertragung, nicht, was ist professionelles Helfen und was ist wirklich persönlich. Und DA ist ganz, also von meiner Seite als Pädagoge aus, ganz klar die Sichtweise, dass du diese Rolle denen VORSPIELEN musst in diesem Sinne, aber natürlich dich selber persönlich abgrenzen musst. Sobald die Tür zu ist, ist das durch. Also Privatkontakt geht GAR nicht, weil das ist nicht meine Rolle als Pädagoge auf dem Hof. Und das nehmen die natürlich nicht wahr. Das war früher wo ich gearbeitet habe, in einer Jugendeinrichtung, war das noch deutlicher, weil ich auch gewohnt habe in der Stadt wo ich gearbeitet habe. Wenn du samstags auf den Markt gingst haben die dich natürlich begrüßt, wo ich gar keine Lust zu hatte, weil ich war eigentlich nicht im Dienst. Und das kannst du auch hier drauf übertragen. Die sehen dich als Freund, als Kumpel, als was auch immer. Und wissen nicht, oder kriegen nicht mit, erleben nicht, dass du diese Funktion, diese Rolle hast. Und das ist gut und wichtig so, sonst könnte ich das nicht machen, weil mir dann die professionelle Distanz fehlen würde. (man hört ein sehr lautes niesen von draußen) Gesundheit. (lacht) #00:07:58-3#

13 I: (lacht) Hatschi. (...) Okay. Und jetzt gerade hatte ich dich ja gefragt, also die Frage davor, was für Problemlagen und Vermittlungshemmnisse du bei der Zielgruppe siehst oder schon erlebt hast, da hast du ja einiges erzählt. Und sind dir auch noch welche im SOZIALEN Bereich aufgefallen, also SOZIALE Problemlagen und SOZIALE Vermittlungshemmnisse bei den Personen? #00:08:18-9#

- 14 B(MAT3): Was meinst du mit sozialen Problemlagen? #00:08:20-4#
- 15 I: Also zum Beispiel soziale Kompetenzen // Ja natürlich. // oder was du auch gesagt hattest, soziale Teilhabe. #00:08:28-6#
- 16 B(MAT3): Das gehört dazu. Das ist vielleicht so NORMAL in Anführungszeichen, das man es gar nicht extra erwähnt. Natürlich haben die, was ihr psychisches Verhalten angeht, letztendlich ALLE Auffälligkeiten. Das ist wirklich bei krankhaften Bildern von Psychosen angefangen bis über Frustrationen oder Hyperaktivitäten, was auch immer, klar. Und auffällig ist, je länger die (...) in dieser Ausgrenzung in Anführungszeichen sind, also mit dem Makel Hartz Vier, desto mehr ziehen sich viele auch zurück. Also die ziehen sich in sich zurück und trauen sich gar nicht mehr nach außen heraus zu gehen. Andere machen das genau umgekehrt, die dann ganz extrem nach außen gehen, aber sich nicht zurücknehmen. (Ein Kollege kommt herein) Hallo. #00:09:18-5#
- 17 I: Hallo. (Die Aufnahme wird ca. für 5 Minuten gestoppt, es findet ein Gespräch zwischen dem Interviewten und dem hereingekommenen Anleiter statt.) Okay. Wo waren wir gerade? Genau, wir waren bei sozialen Vermittlungshemmnissen, soziale Kompetenzen und so weiter und da warst du gerade am erzählen (lacht). Ich weiß gerade nicht mehr genau. #00:09:32-6#
- 18 B(MAT3): Ich kann ja wieder einhaken, das ist ja gar kein Thema (lacht). Das ist ja Tagesgeschäft. (...) Es sind auch bei SOZIALEN Vermittlungshemmnissen kommt dann auch mit ins Spiel was ich eben schon sagte, wenn die sich so eingerichtet haben da drauf und genügend Einkommen haben, (...) haben die gar keinen Bedarf mehr auf dem ersten Arbeitsmarkt irgendwo Fuß zu fassen. Bei einem Teilnehmenden, der schon seit Jahren, den kenne ich von den Zweitausendern von einer ABM aus, der hat mittlerweile eine GROßE Familie mit, glaube ich, fünf Kindern die bei ihm sind. Eins ist noch bei einer anderen Frau unterwegs. Kriegt entsprechend Tantiemen des Jobcenters, (...) müsste HORRENDES Bruttoeinkommen haben um das einzunehmen, was er so hat. Und er hat sich sozial so eingerichtet, dass ihm die Stelle hier reicht. Mal ist er in einer AGH, mal ist er in einer Vertragstätigkeit bei uns. Kein Stress, kein Druck, ihm passiert nichts. Alles wunderbar eingerichtet, kann er bis zum Lebensende machen. Er ist jetzt schon Ende Vierzig, nein, Ende dreißig ist er erst. Das wird er bis zur Rente durchmachen. Und dementsprechend sind die dann auch sozial eingestellt oder aufgestellt und diese Probleme ziehen sich dann auch wieder in die Familie. Der älteste Sohn ist jetzt achtzehn, hat auch schon massive Probleme mit der Polizei, keine Ausbildung, keinen Schulabschluss, Klassiker. (...) Du fragst ob sich das sozial auswirkt, ne? Oder (...) #00:10:57-0#
- 19 I: Ja oder was du für soziale Problemlagen, Schwierigkeiten, was du da so für Erfahrungen mit gemacht hast. #00:11:03-8#
- 20 B(MAT3): Also oft ist es / oder oft kann man nicht sagen. Aber vielfach ist es so, bei einigen, dass die dadurch, dass wenn die keine Anbindung oder so in der Familie haben, sehr schnell vereinsamen. (...) Die sich auch dann (...) teilweise was Medien angeht sehr zurückziehen. Ein Teilnehmer der hat noch nicht mal einen Fernseher. Hat er nie geschafft, sich einen zu kaufen, obwohl er Jahre lang gut bei einer Firma verdient hat, also richtig Geld zusammengescheffelt hat und eine gute Rente jetzt kriegt. Das reicht dem. Der hat auch keine wirklichen Bekannten, keine wirklichen Freunde, also ist sehr sehr alleine, kommt regelmäßig obwohl er in Rente ist immer hier hin, hat einen kurzen Kontakt und ist wieder weg. (...) Was gibt es noch für soziale Schwierigkeiten? Das fängt beim Verhalten an, über nicht-Teamfähigkeit (...) / also ich glaube man kann so zusammenfassend sagen viele richten sich auf die Situation ein und werden dann aber auch ein bisschen eigenbrötlerisch. Werden so sehr UNFLEXIBEL, nennen wir es mal unflexibel. Das ist so

ein gravierender Punkt, der mir immer wieder auffällt, wo dann auch die Einsicht zum Teil fehlt, "Warum soll ich das denn machen? Das sehe ich gar nicht ein und mir könnt ihr ja auch nichts". Der ein oder andere lebt sogar mit Kürzungen bis zu hundert Prozent, das macht dem auch nichts mehr aus inzwischen, weil die sich anders organisieren dann. Kommen trotzdem gut zurecht und es gibt jede Menge Mittel und Wege, gut zurechtkommen zu können. (...) #00:12:39-8#

21 I: Okay. (...) Gut. Jetzt würde ich gerne zum Rollenspiel kommen. #00:12:43-9#

22 B(MAT3): Gerne. #00:12:45-0#

23 I: (...) Ich habe dir ja erzählt, dass wir das im Förderzentrum eingeführt haben vor einiger Zeit. Was war denn dein erster Gedanke dazu, als du davon gehört hast, dass wir das anbieten? #00:12:55-8#

24 B(MAT3): Ich fand es gut. (...) Ich fand es gut, weil ich glaube, das ist ja im Prinzip in Richtung dieses sozialen Verhaltens, das war so mein erster Gedanke, dass viele gerne sicher mal eine andere Person sein wollen als sie sind, weil sie mit dem was sie haben letztendlich dann DOCH dich nicht zufrieden sind. Die haben sich zwar drauf eingerichtet, kommen damit auch klar, aber würden gerne was ANDERES machen. Ob man das jetzt so ein bisschen, nein, Neid ist glaube ich der falsche Ausdruck dafür, aber es ist so der WUNSCH, ja vielleicht sogar der Wunsch irgendwo anders dran teilhaben zu können, was ihnen so verwehrt bleibt, weil sie einfach finanziell oder vom Kontakt und Sozialverhalten her die Möglichkeiten nicht haben. (...) Wäre für mich so ein bisschen was Therapeutisches. (...) Das waren so die ersten Gedanken. #00:13:43-9#

25 I: Okay. Und ich habe dir ja ein bisschen erzählt wie das abläuft und so. Auf den ersten Blick, was meinst du spricht DAFÜR ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:13:55-8#

26 B(MAT3): (...) Also ich glaube das (...) gravierendste wäre, glaube ich, dass man sich als Teilnehmender in einer anderen Rolle ausprobieren kann. Das ist so der Klassiker denke ich mal bei diesen Rollenspielen, ich bin jetzt nicht so ganz Spezialist da von diesen Geschichten. Das man OFT durch soziale Umstände in eine gewisse Rolle hereingepresst wird, das ist so, man muss sich ANPASSEN, man muss gewisse Regeln einhalten und die kann ich da einfach mal auf Seite lassen, einfach mal FANTASIEREN. Und das, glaube ich, tut vielen einfach ganz gut mal aus diesem KORSETT raus zu kommen und einfach mal was zu tun was ihnen einfach nur SPAß macht. Ohne irgendwelche Repressionen, Repressalien? Repressalien, ne? (lacht) (...) Ohne irgendwelche negativen (...) EINFLÜSSE (lacht) zu bekommen oder irgendwelche (...) / ja, wenn ich mich in der Gesellschaft nicht wohl verhalte gibt es ja immer irgendwo eine Rückmeldung aus der Gesellschaft. Ob das jetzt eine verbale Rückmeldung ist oder eine Haftstrafe, das ist jetzt mal egal. Aber da bist du in einem geschützten Raum, da kannst du machen was du möchtest ohne, dass dir irgendwer etwas Böses tun kann, weil es halt ein SPIEL ist. #00:15:12-8#

27 I: Und was spricht auf den ersten Blick für dich DAGEGEN so etwas anzubieten? #00:15:17-7#

28 B(MAT3): Auf den ersten Blick DAGEGEN? Da jeder selber entscheiden kann, mach ich mit oder nicht, spricht NICHTS dagegen. (...) Man kann es als Angebot formulieren, das kann man machen, muss man nicht. Wenn es einem SPAß macht kann man daran teilnehmen, wenn nicht dann nicht. Dagegensprechen KÖNNTE, dass ich den ein oder anderen damit vor Kopf stoßen könnte und dass er den Eindruck hat er MÜSSTE daran teilnehmen. Das würde ihn unter Druck setzen. Das würde DIE PERSON, wir müssen ja gendern, würde die Person unter Druck setzen MÖGLICHERWEISE und würde sie

DAHER ausgrenzen. Aber ich glaube, das ist eher umgekehrt zu sehen. Das ist ein ANGEBOT, wer Spaß dran hat kann es machen, wer nicht, nicht. Ich glaube das Risiko das sich da einer ausgegrenzt fühlt, weil er nicht daran teilnimmt, ist glaube ich sehr gering. (...) #00:16:00-3#

29 I: Okay. Und (...) ich habe dir ja ein bisschen erzähl wie das so abläuft in etwa. Und hast du den Eindruck, dass es allgemein eine geeignete Methode ist für die Anwendung mit der Zielgruppe? #00:16:11-7#

30 B(MAT3): Ja und nein. (...) Als ich denke, das für einige, ohne da jetzt prozentuale Teile nennen zu können, es sicherlich ein geeignetes Medium ist um etwas für sich zu tun. Aber für viele auch nicht. Also wenn ich jetzt hier von meinem Hof ausgehe würde ich, glaube ich, sagen, neunzig Prozent würden sagen "Was für ein Quatsch.", weil das Menschen sind, die (...) ja nennen wir es einfach mal HANDWERKLICH orientiert sind. Die sind mehr PRAKTISCH, weniger emotional orientiert, zumindest nach außen hin. Die müssen ja auch ihr Bild darlegen / wir haben ja nur Männer hier auf dem Hof. Das sind die STARKEN, das sind die fleißigen, die machen, die tun, die KÖNNEN. (...) Da ist immer dieses klassische Bild noch da, der Mann ist stark und arbeitet und kann das alles tun. Und wir haben hier weniger sensible, emotional sensible, Menschen auf dem Hof, zumindest nach AUßEN hin. Und in diesem Rahmen hier müssen die das Bild aufrechterhalten, sonst sind es dann die Weicheier, die dann so ein Theaterquatsch machen. Im besten Fall Theaterquatsch. Du hast ja erzählt, wer daran teilnimmt. Bei den Menschen kann ich mir gut vorstellen, dass es für die was Gutes ist, weil die, (...) zumindest ist das meine Vermutung, da etwas OFFENER auch für sind, etwas aufnahmefähiger was auch die Auseinandersetzung mit sich SELBER angeht, beziehungsweise auch nicht so ein Problem damit haben ein Bild nach außen darstellen zu müssen, was dadurch wackeln würde. Also für DEN, für DIE Gruppe, die daran teilnimmt, ist das genau richtig und für die, die daran nicht teilnehmen möchten, ist das auch genau richtig, nicht daran teilzunehmen. #00:18:00-5#

31 I: Und hast du schon mal von vergleichbaren Angeboten, vielleicht auch bei anderen Maßnahmeträgern, gehört? #00:18:06-2#

32 B(MAT3): (...) Im Bereich von Langzeitarbeitslosen nicht wirklich, aber im Jugendbereich. Ich habe viel im Jugendbereich gearbeitet und klar, da ist es Gang und Gebe so etwas zu machen. (...) Ich überlege gerade von den letzten Fachtagen von der Unfallkasse ob da irgendetwas war. (...) Also sicherlich hat man davon mal etwas gehört, aber ich könnte jetzt nichts Konkretes dazu sagen. #00:18:26-1#

33 I: Okay. (...) Genau jetzt eine Frage, das hast du zumindest bezogen auf den Hof, schon beantwortet. Aber was sind denn deine Gedanken dazu, so ein Rollenspiel auch in anderen Maßnahmen einzuführen, vielleicht auch nicht bei uns, sondern auch bei anderen Trägern? #00:18:42-3#

34 B(MAT3): Müsste man sich die Umstände angucken, oder zumindest die Klientel angucken die dort vorhanden ist. Ob es da potentiell möglich wäre. Also was ich mir gut vorstellen könnte wäre zum Beispiel in nennen wir es mal therapeutisch orientierten Einrichtungen, SPZ et cetera. Oder hier bei einem Maßnahmeträger der auf psychisch erkrankte Personen spezialisiert ist zum Beispiel. Da könnte ich mir das gut vorstellen, weil da das Bild, was hier so auf dem Hof ist, nicht so ist. Also dieses "Ich bin stark, ich bin der Handwerker, ich bin der Mann". (...) Müsste man individuell gucken. Und was natürlich wichtig ist, geeignetes Personal dafür zu haben, die das umsetzen können. Weil das kann, glaube ich, auch nicht jeder, auch nicht jeder Pädagoge. Da muss ich schon so ein bisschen auch ein Faible für haben. Das geht dann ja so ein bisschen in Richtung Traumreisen, was man so kennt. Also Traumreisen, Rollenspiele. (...) Ich glaube grundsätzlich ist es für KEINE soziale Einrichtung oder Beschäftigungsförderung verkehrt so etwas anzubieten, weil es ja FREIWILLIG ist. Es gibt mit Sicherheit ÜBERALL welche

die da Spaß dran haben. (...) Es gibt auch überall welche die Spaß an Schach haben, die Spaß an Thai Chi haben, die Spaß an (...) weiß der Geier was, Sprachkursen haben. Also von daher ist es als Ergänzungsangebot sicherlich nicht verkehrt. Und für Selbstwertgefühl ist es, glaube ich, schon eine gute Fördermöglichkeit. (...) #00:20:07-8#

35 I: Okay. Und letztendlich ist es ja auch im Förderzentrum so, dass das primäre Ziel die Eingliederung in Arbeit ist. Und auf den ersten Blick hat das Rollenspiel ja nichts wirklich damit zu tun. (...) Wie würdest du das Rollenspiel vor diesem Kontext sage ich mal beurteilen? #00:20:25-7#

36 B(MAT3): Ich denke schon, dass das EINIGES damit zu tun hat, weil über das Rollenspiel setze ich mich ja mit meiner Person auseinander, mit meinen Vorstellungen, meinen Ideen, mit meiner IDENTITÄT. (...) Und das kann mir denke ich im Arbeitsalltag schon sehr helfen, wenn ich da etwas reflektierter hin gehe und sage "Das ist jetzt die Person die ich da bin, der Arbeiter, der Mitarbeiter und das andere ist die Person im Rollenspiel." Das heißt ich habe so die Differenzierung von den einzelnen Rollen die ich darstellen muss. Und ich kann mir vorstellen das könnte mir insofern helfen, dass wenn ich mich über irgendetwas ärgere, das ich dann schon mal reflektierter dran gehe und sage "Wen betrifft das jetzt? Betrifft mich das jetzt als Person oder betrifft mich das in meiner Rolle als Mitarbeitender?" Und wenn mich das in meiner Rolle als Mitarbeitender betrifft dann rege ich mich auf über das was mich als Mitarbeitender betrifft, aber nicht als Person. Also müsste ich mich bei vielen Dingen ja gar nicht aufregen, weil das ist ja nur in der Zeit des Jobs. Ich glaube, das könnte dabei helfen das zu differenzieren, sich bewusster zu machen in welcher Rolle ich gerade vorhanden bin und würde dann vielleicht, wenn irgendwo Konfliktpotential ist, das vermindern können. Beziehungsweise das kann man auch umkehren, wenn ich irgendwo weiter kommen will in dieser Firma nehme ich einfach diese Rolle etwas intensiver wahr (...) und frage dann mal öfter nach, bringe mich dann öfter ein, gebe mal öfters Ideen an die Vorgesetzten, wie auch immer man das machen kann. Oder bin dann halt pünktlich, bin regelmäßig da, weil das eine Qualifikation, ein Wert ist, der da sehr hochgeschätzt wird und komme über diese Rolle, die ich dann ja wahrnehme als zuverlässiger Mitarbeiter, komme ich dann vielleicht in die Möglichkeit eine etwas andere Stelle dort zu bekommen. Also von daher ist es sinnvoll finde ich. #00:22:07-1#

37 I: Okay. Und was meinst du würde das Jobcenter zu dem Angebot sagen? #00:22:13-7#

38 B(MAT3): UNSER Jobcenter oder das Jobcenter allgemein? #00:22:17-3#

39 I: Gerne beides (lacht) #00:22:20-6#

40 B(MAT3): Was soll das Jobcenter denn da machen? Soll es das finanzieren, willst du beim Jobcenter diese Rollenspiele machen oder? #00:22:26-5#

41 I: (lacht) Nein, ich meine es in dem Kontext, letztendlich was es ja möglich das einzuführen aufgrund des an manchen Stellen offen beschriebenen Maßnahmekonzepts und dann haben wir das ja einfach eingeführt sage ich mal. // Ja. // Und die Maßnahme wird an sich ja vom Jobcenter finanziert. So und aus DIESER Perspektive würde mich interessieren was du meinst, was das Jobcenter dazu sagen würde. #00:22:47-6#

42 B(MAT3): Das kommt glaube ich SEHR darauf an, WEN man beim Jobcenter fragen würde (lacht). (...) Also, wenn ich jetzt mich in die Situation des Jobcenters reinversetze. Ich finanziere die Maßnahme, weiß jetzt, da werden Rollenspiele gemacht. Dann würde ich ja irgendwann dann fragen, "Lieber Maßnahmeträger, welches Ergebnis habt ihr denn erzielt mit dem Rollenspiel? Was kann man denn positiv aus dieser Maßnahme herausziehen?". So und dann hängt es natürlich davon ab, wie die Auswertung, die da stattfinden wird, (unv.) ja kommen, wie das sein wird, wenn man dann das Ergebnis hat, die haben sich in ihrer Person gestärkt, die sind stabiler geworden, die sind regelmäßig gekommen, die sind

selbstbewusster geworden, die haben ihre Rolle wahrgenommen oder haben jetzt die Unterscheidung zwischen ihrer Rolle und der Rolle im Spiel. Das heißt sie haben ein Rollenverständnis bekommen und das hilft dann nachher bei Praktika, bei Bewerbungsgesprächen, was auch immer. (...) DANN könnte ich mir vorstellen, dass das positiv aufgefasst wird. (...) Da es aber dann sehr WEICHE Faktoren sind, glaube ich, dass das unter dem Strich nicht unbedingt favorisiert werden würde gefördert zu werden. (...) Weil das Ergebnis halt, ja einfach schlecht zu quantifizieren ist. (...) Wenn wir die Leute hier beschäftigen, heißt es Teilnahme ja nein, im Abschlussbericht, was habt ihr erreicht? Stabiler, Gesundheit, Bewerbungsgespräche, was auch immer. Das sind Zahlen, Daten, Fakten, die kann ich festhalten. (...) Ob ich mein Selbstwertgefühl und mein Selbstbewusstsein aufgebaut habe, wie will ich das messen? Das muss man uns GLAUBEN oder man muss das dann über Gespräche beim Jobcenter, muss man das dann oder müssten die Teilnehmenden dann auch den Jobcentermitarbeitern demonstrieren sozusagen. Aber wie will ich das messen? Das ist ein persönlicher Eindruck der nur von der eigenen Wertung gefärbt ist. Schwierig. (...) Habe ich natürlich beim Jobcenter jemanden der pädagogisch-therapeutischen Hintergrund hat, (...) dann habe ich, glaube ich, relativ einfache Karten das zu installieren. #00:25:01-4#

43 I: Okay. Und (...) vermutlich wird, also jetzt auch unabhängig vom Jobcenter, sondern allgemein gesprochen, wenn jemand mitbekommt, jemand Außenstehendes, das wir das Rollenspiel anbieten. Dann kann ich mir vorstellen, dass manche Personen sich halt fragen "Was machen die da?", das vielleicht auch KRITISCH beurteilen. Was meinst du woran das liegen könnte? #00:25:23-5#

44 B(MAT3): (...) Da kann man jetzt einen ganz großen Bogen spannen (lacht). Fangen wir mal im Kleinen an. Vielen wird es UNBEKANNT sein und was unbekannt ist, macht Angst. (...) Also würde ich das erst mal ablehnen. Viele, einige, da kann man jetzt von der Quantifizierung her nichts zu sagen, halten es sicher als so ein bisschen (...) Spinnerei. Vieles, was ja so in die psychologisch, pädagogisch, therapeutische Richtung reingeht wird so ein bisschen Spinnerei, weil Physis kann ich packen, da sehe ich "Aha, das Bein ist ab. Der Finger ist gequetscht", was auch immer. Aber PSYCHE ist A nicht so greifbar, ist nicht sichtbar, (...) und ist ja immer noch mit dem Klischee behaftet "Der spinnt". Mit einer Grippe geht jeder Mensch zum Arzt, mit einer psychischen Einschränkung tut man sich ganz schwer und wehe man wird gesehen. (...) Das ist ja oft so, dass sie beim Psychologen nicht gesehen werden wollen und wenn sie mal einen getroffen haben, nie wieder hin gehen, so Geschichten. Also ein bisschen schwierig. (...) Jetzt habe ich deine Ausgangsfrage nicht mehr präsent (lacht). Würdest du sie bitte noch mal wiederholen? #00:26:39-5#

45 I: Natürlich (lacht). Was du glaubst, woran das liegt, dass manche Personen // Ja. // das kritisch sehen vielleicht, wenn sie davon hören. #00:26:47-4#

46 B(MAT3): Ja. (...) Ich könnte mir auch vorstellen das einige sagen "Das ist alles Quatsch und das ist viel zu viel Geld in diese Leute investiert, macht ja eh keinen Sinn, die spielen da ein bisschen was rum". Und das es einfach nicht ernst genug genommen wird. Und DAS liegt natürlich daran, dass wenn beim Jobcenter jemand da ist der einen therapeutischen Hintergrund, einen pädagogischen Hintergrund hat, der KENNT um die Effekte eines Rollenspiels, das ist für den Standard. Aber jemand der damit nichts zu tun hat, hält das für Unsinn / KÖNNTE das für Unsinn halten. Und ich GLAUBE auch das es noch gesellschaftlich nicht so anerkannt ist, in psychologischen Bereichen etwas für ich tun zu wollen. Das kommt mehr und mehr, statistische Zahlen der Unfallkassen sagen das ganz deutlich das die psychischen Erkrankungen immer mehr und immer größer werden, wobei ich das nicht glaube. Das wird nur anders erfasst und früher war es nicht benannt und jetzt wird es halt benannt, jetzt gibt es da halt ICD-Codes für, früher gab es die nicht. (...) Ich glaub, das braucht noch ein bisschen das es in der Gesellschaft anerkannt wird, dass das einen Sinn und Zweck hat. ODER das viele sagen, Außenstehende die halt nicht

arbeitslos sind, "Was will man noch mehr Geld in die reinpumpen? (...) Jetzt machen wir mit denen auch noch ein bisschen Theaterspielchen." (...) Ich glaube, dass da sehr viele Vorurteile was das angeht herrschen. (...) #00:28:11-7#

47 I: Okay. Und als wir das eingeführt haben, haben wir uns natürlich etwas dabei gedacht. Ganz im groben die individuelle Förderung, beispielsweise soziale Teilhabe und soziale Kompetenzen durch das Rollenspiel. (...) Deiner Erfahrung nach, ist das ansonsten AUCH ein Bestandteil von Maßnahmen, also die Förderung sozialer Kompetenzen, sozialer Teilhabe und so weiter? #00:28:36-4#

48 B(MAT3): Grundsätzlich bei Maßnahmen? #00:28:37-7#

49 I: Ja, jetzt mal abgesehen vom Rollenspiel. #00:28:40-1#

50 B(MAT3): Wenn wir es auf unsere Firma beschränken und auf meine Erfahrungen beschränken, selbstverständlich. (...) Das ist ja ein Großteil der Aufgabe, unsere Teilnehmenden hier sozial teilhaben zu lassen, ob das jetzt / da kann man bei ganz pragmatischen Dingen anfangen, bei Schuldnerberatungen, soziale Teilhabe hört dann auf, wenn ich Schulden habe und mir nichts mehr leisten kann. (...) So. Oder so einen Schuldendruck habe, dass ich psychisch, physisch krank werde, dann kann ich auch nicht mehr sozial teilhaben. Beziehungsweise allein was hier an Gruppendynamik auf dem Hof hier passiert, zwischen den verschiedensten Kulturen bis hin zu Menschen, die wirklich etwas (...) wie soll man es jetzt sagen ohne irgendwem weh zu tun? (lacht) (...) Die etwas traditioneller orientiert sind. (...) Bis hin zu Menschen die gerade seit drei Wochen als Flüchtling in Deutschland sind. Also da ist ja immer diese soziale Zusammenführung da. Und da denke ich schon, dass das (...) EIGENTLICH immer Ziel der Maßnahmen sein sollte, soziale Teilhabe. Weil es geht ja letztendlich um Integration. Beschäftigungsförderung ist Integration. Jobcenter ist Integration. SPZ ist Integration. Also von daher ist das eigentlich die Kernaufgabe, sozial zu integrieren. #00:30:09-0#

51 I: Und letztendlich ist das ja zum Teil dann sage ich mal ein Nebeneffekt durch die Teilnahme an der Maßnahme, das dann zum Beispiel soziale Kompetenzen verbessert werden durch die Gruppensituationen, soziale Teilhabe dadurch, dass man eben wieder beschäftigt ist beispielsweise. Und jetzt ist das Rollenspiel ja eine Methode, die GEZIELT dafür angewandt wird sage ich mal oder eingeführt wurde. Deiner Meinung nach, ist da überhaupt der BEDARF so gezielt eine Methode noch mal speziell dafür anzubieten? #00:30:40-4#

52 B(MAT3): (...) Der Bedarf stellt sich ja schon dadurch dar, dass diese Menschen daran teilnehmen. (...) Wenn die nicht teilnehmen würden, wäre der Bedarf nicht da. Die werden nicht immer bewusst präsent haben, dass das ein Training der sozialen Teilhabe ist. So wie die auch nicht bewusst präsent haben, was wir eigentlich mit denen hier machen, was der Hintergrund ist. (...) Ich glaube schon, dass der Bedarf da ist, (...) weil es ja verschiedenste Charaktere gibt mit den verschiedensten Bedarfen. (...) Die Menschen, die hier sind, lernen die soziale Teilhabe im gemeinsamen Miteinander im täglichen Arbeiten in Führungszeichen, oder was (...) / der täglichen Beschäftigung. Und diese Menschen im Rollenspiel lernen halt über das Rollenspiel soziale Teilhabe wahrzunehmen. (...) Das kommt natürlich / ich glaube BEDARF ist IMMER da, es ist die Frage wie groß das angelegt ist. Wie viele Teilnehmer habt ihr jetzt gerade im Rollenspiel? #00:31:36-4#

53 I: (...) Jetzt gerade acht. #00:31:38-8#

54 B(MAT3): Acht. Ja, das ist doch eine gute Gruppe. Wenn von den achten da viere was mitnehmen, oder einer oder zwei oder drei, dann ist doch alles gut. Dann ist der Bedarf da. Sehe ich so. (...) Wenn es eine Zahl ist, dann ist gut. #00:31:51-8#

- 55 I: (lacht) Ja. (...) Ja genau, der finanzielle Aspekt ist natürlich auch so eine Sache. // Das kostet. // Ja. Wie würdest du das dahingehend bewerten, vielleicht das Angebot? #00:32:01-0#
- 56 B(MAT3): Ob es das Geld wert ist das eingesetzt wird oder? #00:32:04-5#
- 57 I: Ja, zum Beispiel, genau. #00:32:09-5#
- 58 B(MAT3): Also ich glaube in unserem oder in deinem Fall jetzt ist es ja so dass es dadurch das es in diesen Kontext eingebunden ist, wird es ja fiskalisch nicht rausgerechnet. Pro Teilnehmer kostet mich das jetzt so und so viel Euro. Und der (...) Gewinn am Bruttosozialprodukt oder nicht ausgegebener Krankheitsvorsorgeleistung ist so und so viel. Das rechnet sich ja kein Mensch aus. (...) Das ist auch gut so, glaube ich. Weil wenn man das ausrechnen würde käme man, glaube ich, auf nicht ganz so geringe Summen, die man dann natürlich in Vergleich stellen könnte mit anderen Summen, die irgendwo herausgeschmissen werden für irgendwelche (...) nennen wir mal beispielsweise Qualifizierungen im Gabelstaplerbereich, Lagerbereich, wo es, glaube ich, in dieser Stadt 3000 Gabelstaplerfahrer gibt und einen Bedarf vielleicht von 30 oder so. Ich überspitze jetzt mal. (...) Ausgaben in diesem Bereich sind sowieso immer sehr hoch, (...) aber ich denke zwingend notwendig weil jeden den ich irgendwo wieder auf den Pfad zurück bringe und der sozial teilhaben kann, der nachher auch auf dem ersten Arbeitsmarkt platziert werden kann, vielleicht auch unterstützend durch ein Rollenspiel, wo er sein Selbstwertgefühl, seine soziale Teilhabe trainieren konnte, macht Sinn. Die anderen volkswirtschaftlichen Kosten sind wahrscheinlich wesentlich größer. (...) Aber so denken bestimmt nicht alle, (unv.) so langfristig. #00:33:35-3#
- 59 I: Ja. Und ganz allgemein betrachtet geht es ja im SGB II um die AKTIVIERUNG von langzeitarbeitslosen Personen. Gehört da deiner Meinung nach diese soziale Aktivierung, soziale Problemlagen, soziale Vermittlungshemmnisse, dazu? #00:33:52-6#
- 60 B(MAT3): Anders geht es ja nicht. Wenn ich sozial inaktiv bin, kann ich auch nicht teilhaben. (...) Also (...) Aktivierung geht ja nur, wenn ich die Spielregeln in Anführungszeichen der Gesellschaft mitspielen kann. Und das kann ich nur, wenn ich sozial aktiviert bin. Wenn ich nicht sozial aktiviert bin, kann ich daran nicht teilhaben. (...) ZWINGEND voraussetzend, klar. #00:34:12-5#
- 61 I: Okay. Und wenn DU die Möglichkeit hättest ein neues Angebot dahingehend zu entwickeln und anzubieten, was wäre das? #00:34:19-6#
- 62 B(MAT3): (...) Wo hingehend exakt? #00:34:24-3#
- 63 I: Förderung sozialer Kompetenzen, sozialer Teilhabe, also dieser sozialen Aspekte zu fördern. #00:34:28-9#
- 64 B(MAT3): Eine SEHR gute Frage Frau Lachnitt (lacht). // (lacht) // (...) Eine SEHR gute Frage. (...) #00:34:35-2#
- 65 I: Auch eine sehr SCHWERE Frage (lacht). #00:34:36-4#
- 66 B(MAT3): Eine sehr schwere Frage, ja, weil es gibt ja ganz viele Angebote schon. (...) Ich gehe jetzt mal von meiner Klientel hier auf dem Hof aus. (...) Also ich glaub, was noch als Angebot FEHLEN würde, wäre so ein (...) / ich habe natürlich keine Ahnung wie man so etwas umsetzen könnte, das Bewusstsein zu schaffen, den Teilnehmenden das Bewusstsein zu schaffen, (...) dass ihre Situation eigentlich gar keine so schlechte Situation ist, was oft so empfunden wird. (...) Weil sie (...) zumindest was die finanzielle Seite angeht, nach meiner Einschätzung, nicht GANZ schlecht abgesichert sind. Es

passiert ja nicht viel. Und da das Bewusstsein schaffen, das man das wertschätzen lernt, was man da hat. Ich glaube da fehlt es oft dran, weil wir kriegen hier sehr oft die Rückmeldung "Ich muss hier für einen Euro arbeiten". (...) Nein, müssen sie nicht, sondern sie arbeiten für Hartz Vier oder Sozialhilfe PLUS den einen Euro, PLUS Fahrausweisgutscheine, PLUS Mietzahlungen, plus, plus, plus, plus, plus. Da ist, glaube ich, sehr oder oft die Wertschätzung nicht da, das wahrzunehmen, das das schon eine ganze Menge IST. Und (...) viele, die zumindest im Niedriglohnsektor arbeiten, lange nicht so viel haben wie die. (...) Wie man das machen kann, keine Ahnung, aber das wäre so ein Ansatz wo ich sagen würde, da wäre noch Bedarf. Das würde die Menschen zufriedener machen, das würde sie das wertschätzen lassen und vielleicht würde das DANN auch die Menschen wertschätzen lassen die für relativ wenig Geld arbeiten müssen, was die an Arbeitsleistung bringen müssen, um WENIGER zu haben als was sie haben. Dafür vielleicht mehr Zufriedenheit, mehr Selbstwert, weil sie in richtiger, regulärer Arbeitsmarkt-Arbeit sind, aber das so ein bisschen zusammen zu bringen, wäre, glaube ich, (...) zumindest bei VIELEN notwendig. #00:36:38-6#

67 I: Okay. Wir sind jetzt auch schon bei der letzten Frage. // Juhu. (lacht) // (lacht) Ich habe dich ja in ganz verschiedene Richtungen ausgefragt, aber gibt es irgendetwas was wir vergessen haben oder das du noch anmerken würdest? #00:36:50-3#

68 B(MAT3): Nein. Wüsste ich jetzt nicht, nein, war eigentlich sehr umfassend. War (...) komplett. #00:36:58-0#

69 I: Alles klar. Gut. Dann beende ich hier mal. (...) #00:37:04-0#

Interview MAT4

1 I: Es geht los. Genau, wie angekündigt, würde ich am Anfang gerne mit dir über deine Erfahrungen mit der Zielgruppe sprechen. Und da würde ich dich als aller erstes gerne darum bitten, einfach mal ganz allgemein davon zu erzählen, was du für Erfahrungen mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen bisher gemacht hast. #00:00:18-2#

2 B(MAT4): (...) Das ist ja sehr global gefragt. (...) Ja, also ich finde / wie soll man es generell ausdrücken? Also, es gibt Kunden, da sehe ich in Bezug auf unsere eigentliche Aufgabe, nämlich die Leute in Arbeit zu BRINGEN, erschreckend WENIG Potential. Es gibt allerdings auch Kunden, wo ich sage, da fehlt im Grunde genommen nur sehr wenig und die sind im Grunde genommen schon fertig um im besten Fall eine Stelle auf dem ersten Arbeitsmarkt aufzunehmen. Also ich finde diese Bandbreite ist letzten Endes ja auch die Herausforderung. (...) #00:01:06-7#

3 I: Und (...) magst du vielleicht etwas dazu erzählen wie, in welchem beruflichen Kontext du bis jetzt zu der Zielgruppe Kontakt hattest? #00:01:13-5#

4 B(MAT4): Ja, ich habe auch schon gerade überlegt. Also (...) der berufliche Kontext ging im Grunde von Sprachkursen für Analphabeten bis studierte ALG-eins Empfänger. So das ist die Bandbreite insgesamt. (...) #00:01:29-2#

5 I: Ja. Und was für Problemlagen und Vermittlungshemmnisse kannst du bei der Zielgruppe beobachten? #00:01:36-1#

6 B(MAT4): Also was MIR aufgefallen ist, über die Jahre, ist das im Grunde, wenn mehrerer dieser Hemmnisse zusammenkommen, wie (...) ein Familienangehöriger stirbt, (...) ich verliere den Job oder dann ist das oft so eine Kettenreaktion. Mir ist halt aufgefallen, dass wenn zwei so größerer (...) ja Ereignisse zusammenkommen, dass viele Leute dann halt abrutschen und dann alleine nicht mehr parat kommen. Wohnungsverlust, JOBVERLUST,

viele haben Angehörige gepflegt und haben dann konsequent gesagt "Ich gehe nicht mehr arbeiten" von heute auf morgen, das war relativ oft. Was auch oft war, "Ich will keinen Unterhalt zahlen, also gehe ich nicht arbeiten" und dadurch abgeglitten tatsächlich, ne? Durch (...) ja, FRUST. Und (...) ja, also das war so das was mir über die Jahre so aufgefallen ist, dass viele da waren die hatten nur mehr als ein Vermittlungshemmnis. Man sagt ja multiple Vermittlungshemmnisse, ne? (...) Ja. #00:02:41-4#

7 I: Okay. Und kannst du bei der Zielgruppe oder konntest du auch schon bei Personen, die du beraten hast, (...) Vermittlungshemmnisse SOZIALER Art beobachten, also zum Beispiel SOZIALE Problemlagen, SOZIALE Vermittlungshemmnisse? #00:02:57-3#

8 B(MAT4): Beispielsweise? #00:02:58-5#

9 I: Soziale Kompetenzen, soziale Teilhabe, (...) zum Beispiel. #00:03:03-2#

10 B(MAT4): Also wie, wie das (...) wenn das nicht vorhanden war, oder? #00:03:08-0#

11 I: Ja, oder ob du da irgendwelche Schwierigkeiten beobachten kannst bei der Zielgruppe oder bei Personen, die du beraten hast. Ja. #00:03:14-9#

12 B(MAT4): Ja, also eher so als Folge dieses ich nenne es mal Abstiegs oder dieser multiplen Hemmnisse. Konnte man halt schon beobachten. Entweder, oder beides halt, entweder im Äußeren, Verwahrlosung im Äußeren, (...) und wenn man so will Verwahrlosung im Inneren. Also WENIG soziale Kontakte, Zurückgezogenheit, soziale Phobien, von denen ich so den Eindruck hatte, die sind letztendlich erst dadurch entstanden, dass der Job weg war, dass dieses weitere Hemmnis meistens dann dazu gekommen war. (...) Wobei ich eben hauptsächlich in der Arbeitsvermittlung nicht die ZEIT hatte, darauf halt einzugehen. (...) Ich konnte mich also nicht darum kümmern, diese Hemmnisse zu beseitigen, sondern ich musste halt mit dem was mir da gegeben war zusagen arbeiten und versuchen die Leute in einen Job zu bringen. #00:04:06-2#

13 I: (...) Genau, das war die Arbeitsvermittlung, das war die Stelle, die du VOR deiner jetzigen Sozialcoach-Stelle hattest, oder? #00:04:12-5#

14 B(MAT4): Ja, ich hatte vorher überwiegend als Arbeitsvermittler gearbeitet. So zuletzt davor da war das so ein Projekt, da konnte ich mich so TEILWEISE mich darum kümmern, also nicht in dem Umfang wie wir das jetzt halt können. (...) Und ich hatte den Eindruck dass das viele Kunden schon ein gutes Stück weiter gebracht hat, also das ich mir halt so ich nenne es mal LEICHTERE Hemmnisse, da mal drüber gehen konnte, und im Grunde die Leute ja (...) einen RAT im Grunde nur geben konnte, oder vielleicht so erste Anstöße, mehr war es halt nicht, ne? Wobei wir hier ja im Grunde genommen so als Aufgaben haben die (...) Kunden komplett, ja diese Problemlagen, komplett zu bearbeiten beziehungsweise mit einzubinden. #00:04:55-9#

15 I: (...) Okay. Jetzt würde ich gerne ein bisschen zum Rollenspiel kommen. Und zwar haben wir das ja hier im Förderzentrum unter dem Namen Workshop Kommunikation eingeführt, einmal die Woche auf freiwilliger Basis. (...) Was war denn dein erster Gedanke dazu, als du mitbekommen hast, dass das eingeführt wird? #00:05:12-4#

16 B(MAT4): (...) Ja also ich kenne ja WENIG von diesen Rollenspielen. Ich habe das nur so am Rande mitbekommen bei Freunden oder schon damals in der Schule weiß ich hat jemand das gespielt. (...) Ich konnte damit jetzt nicht viel anfangen muss ich zugeben. (...) Ja, ich hab das einfach wahrgenommen, Kommunikation, und dachte Kommunikation wird ja in Unterrichtsform im Rahmen der Maßnahmen fast immer irgendwie angeboten und habe das erst mal einfach so hingenommen und dachte "Ja gut, kann ich mir nichts drunter vorstellen". Und habe das einfach so über den Herrn X zum Beispiel so ein bisschen weiter

erfahren, den Spielleiter, ja und dann habe ich schrittweise so ein bisschen was mitbekommen, auch von Kunden. (...) Hatte schon den Eindruck, dass das für die Kunden zumindest eine interessante Sache ist, weil ja zeitweise die Gruppe auch stark besucht war. #00:06:09-4#

17 I: Du hast gerade gesagt, Kommunikation wird auch an anderen Stellen in der Maßnahme irgendwie BEHANDELT, sage ich mal. Kannst du mir DAZU was erzählen, also wo dir das auffällt oder was du damit meinst? #00:06:19-2#

18 B(MAT4): Ich meine als Unterrichtsinhalt wird das in der Regel in der Maßnahme in irgendeiner Form, kommt das immer. Also wenn das jetzt (...) nehmen wir mal VORSTELLUNGSGESPRÄCH wird oft verknüpft mit Kommunikationsinhalten. (...) So wie das / bei uns wird das ja auch in Unterrichtsform bei anderen Themen angeboten, Kommunikation. (...) Was ich ja gut finde, das ist ja sinnvoll für die Zielgruppe auch. #00:06:42-9#

19 I: Ja. Und jetzt habe ich dir ja eben etwas dazu erzählt, wie das in etwa so abläuft und was du auch jetzt von Herrn X oder dem Spielleiter gehört hast, was ist denn auf den ersten Blick für dich / oder was spricht denn DAFÜR das in einer Maßnahme anzubieten? #00:06:58-6#

20 B(MAT4): (...) Also ich finde DAFÜR spricht durch das was ich jetzt von dir gehört habe, als du gesagt hast, das ist so eine Art Impro-Theater. (...) Also ich glaube das ist SUPER für (...) die Personen ist, die jetzt, sagen wir mal ein schwaches Selbstwertgefühl haben, das die jetzt in die ROLLE schlüpfen können. Ein Paradebeispiel für mich wäre jetzt ein KRIEGER. Wenn jetzt jemand, der das Gefühl hat, er kann / ja er hat seinen Zügel nicht mehr in der Hand, er hat sein Leben irgendwie nicht mehr in der Hand, dann glaube ich schon, dass das sehr gut ist, wenn er das Gefühl bekommt, (...) ja, dass er selbst MÄCHTIG, so Herr seines SCHICKSALS wird, ein Stück weit zumindest in der ROLLE. Und ich glaube das färbt dann schon ab, das ist rein spekulativ, auf (...) das WAHRE Leben. #00:07:49-3#

21 I: Okay (...) und auf den ersten Blick, was spricht DAGEGEN sowas anzubieten? #00:07:52-8#

22 B(MAT4): (...) Ja, was vielleicht dagegenspricht, jemand der es nicht kennt macht die Tür auf und dann liegen da viele bunte Würfel und Musik spielt, da könnte man natürlich auf die Idee kommen, dass es eine reine Vergnügungsveranstaltung ist. Das würde ich so sagen. (...) #00:08:13-0#

23 I: Und (...) Vergnügungsveranstaltung, was spricht denn für dich dagegen, quasi eine Vergnügungsveranstaltung in Führungsstrichen anzubieten? #00:08:23-2#

24 B(MAT4): (...) Das ist ja nur das was, also der Eindruck, der entstehen könnte. Wenn man das System kennt, ich würde einfach vorgehen, indem ich das Projekt vielleicht den Kollegen auch vorstelle, oder vielleicht auch den Kunden vorstelle, das andere Kunden nicht den Eindruck gewinnen, "Jaja, die gehen jetzt da ein bisschen SPIELEN und ich muss jetzt hier (...) andere Aufgaben in der Zeit erledigen". Also indem ich da sozusagen Aufklärung betreibe, könnte man (...) könnte man das allgemein verständlicher machen und dann diesen Charakter des Vergnügens, des Spiels, da umdeuten. #00:09:03-1#

25 I: Okay. Und ich habe dir ja auch eben ein bisschen dazu erzählt, wie das abläuft. Und meinst du, dass das ein Angebot, oder eine METHODE ist, die geeignet ist für die Anwendung mit der Zielgruppe? #00:09:17-8#

26 B(MAT4): Also mit Bezug auf das, was ich gesagt habe, sehe ich das schon auf jeden Fall

als geeignet an für die Zielgruppe. Also ein klares ja. #00:09:29-8#

27 I: Okay. Und eventuell wiederholt sich das ein bisschen, ich frage trotzdem. Inwiefern meinst du, könnte das Rollenspiel, Personen die daran teilnehmen fördern? #00:09:38-5#

28 B(MAT4): (...) Also zum einen, was noch dazu käme, neben dem Impro-Charakter nenne ich es mal, dass man Verantwortung übernimmt für sich und auch für die Gruppe, denn es geht ja wohl darum in der Gruppe koordiniert, ja, Ziele zu erreichen. Das finde ich schon mal sehr gut. (...) Ich weiß nicht inwieweit, wenn man sich jetzt neu einbringt in die (...) dieses Rollenspielen, Rollen ausdenken, das ist natürlich auch KREATIV. (...) Was auch sehr gut ist, also ausprobieren von MÖGLICHKEITEN, ausprobieren von GRENZEN, kreativ sein, Humor oder Spaß haben in der Gruppe, ZUSAMMEN Spaß zu haben, ZUSAMMEN koordiniert Handlungen durchzuführen, zu planen. (...) Vielleicht auch die Gespräche, die sich am Rande dann auch ergeben mitzunehmen und ich gehe mal davon aus, dass sich über dieses Spiel auch Verbindungen ergeben, die dann über dieses Spiel hinaus gehen. Also ins PRIVATE. Und das finde ich sowieso einen guten Ansatz, also ich bin immer bemüht, Potentiale zu VERNETZEN, also Kunden die das eine können, was der andere nicht kann. Finde ich immer sinnvoll, dass zusammen zu bringen um auch wieder da Verantwortung (...) an die Kunden zu übertragen und füreinander Verantwortung dann zu übernehmen, was vielen glaube ich auch einfach FEHLT, weil die sehr isoliert sind. (...) #00:11:13-9#

29 I: Okay. Und / genau, kannst du da vielleicht mal ein Beispiel für bringen? Ich finde das einen ganz interessanten Punkt, dass du die Personen vernetzt hast. #00:11:22-1#

30 B(MAT4): Also JETZT konkret hier ist das so, dass die (...) ich muss ja keinen Namen nennen, eine (lacht) eine DAME aus dem WIQ-Bereich, aus dem WIQ-Projekt, sich bereit erklärt hat, mit einer geflohenen Kundin einen Konversationskurs zu machen auf ehrenamtlicher Basis. Ich hab halt einfach gehört, die Frau macht das gerne, die hat schon sowas gemacht und ich weiß die Dame, die Kundin bei uns ist, hat da jedenfalls Nachholbedarf. Und habe da im Grunde genommen jetzt nur dafür gesorgt, dass die sich kennen lernen und der Rest läuft dann von alleine. (...) Und, ja im Grunde, INSGESAMT, was Maßnahmen angeht, ist mir schon relativ früh aufgefallen / wir hatten da so / die Kunden waren STÄRKER damals, die waren teilweise, oder zu einem guten Anteil sogar mit Ausbildung, und dann hatte ich wirklich schon so im ersten Jahr so eigentlich die Idee gehabt, diese Personen könnte man wirklich so zusammen tun und eine komplette Firma aufmachen. Weil der Kaufmann ging aus dem Termin, dann kam ein Lagerarbeiter, dann kam ein Lehrer, dann / also es war SO vielschichtig, das man / im Grunde genommen war das so eine Projektidee von mir, dass man das wirklich zusammen führt und dann (...) eine komplette Firma im Grunde damit (...) ja, gründen könnte. Ich weiß nicht ob es das als Projekt jemals gab? #00:12:50-5#

31 I: Klingt interessant auf jeden Fall (lacht). #00:12:53-4#

32 B(MAT4): Ja, man hätte dann vielleicht mit Sponsoren da kleine Projekte machen können. Und interessant war, oder ist eigentlich bis heute, diese vielschichtige Kundenstruktur. Das finde ich / das ist auch für die gesamte Maßnahme dann ein GEWINN. Also ich finde es zwar interessant, aber ich finde es auch für das Miteinander der Kunden finde ich es auch einen Gewinn, wenn man einfach mal mit Leuten sprechen kann die ganz andere Sachen gemacht haben, ganz anders gearbeitet haben. Dann waren immer mal Selbstständige schon dabei wo die Firma dann (unv.) war. Also so vielschichtig, dass ich da so dachte, da ist eigentlich Potential, dass man das auch mal so zusammenbringt. #00:13:34-9#

33 I: Ja, cool. (...) Und hast du schon mal von einem ähnlichen Angebot wie dem Rollenspiel, vielleicht auch in einer anderen Maßnahme, schon mal gehört? #00:13:45-2#

- 34 B(MAT4): (...) Nein, spontan (...) habe ich nichts (...). Nein, das einzige was so Rollenspielcharakter hat, ist eben Training Vorstellungsgespräch, aber da muss man, also da geht es dann um die eigene Person, das ist da nicht so das man da komplett jetzt da in eine Rolle schlüpft. Das ist (...) / ja geht so grob, ganz grob in diese Richtung, dass man sich gut verkaufen muss. Und viele können das halt nicht und haben das Gefühl, DASS sie in eine Rolle schlüpfen müssen dafür. Das geht so annähernd da so ran. Also etwas (...) Ähnliches wie ein richtiges Rollenspiel habe ich noch nicht erlebt, nein. #00:14:33-0#
- 35 I: Okay. Und welche Gedanken hast du dazu das Rollenspiel in anderen Maßnahmen einzuführen? Also nicht nur bei uns, vielleicht auch bei anderen Maßnahmeträgern. #00:14:43-1#
- 36 B(MAT4): (...) Ja, wenn es hier funktioniert, müsste es ja woanders auch funktionieren. Interessant wäre jetzt zu gucken, wie Personen reagieren, die einen anderen Bildungshintergrund haben. Vielleicht ALG-eins Kunden, die gerade aus dem Beruf ausgeschieden sind. Würde mich jetzt mal interessieren, wie DIE darauf reagieren, weil die Erfahrungsgemäß die Struktur einfach dieser Kunden anders ist. Die sind stärker fixiert auf die erneute Arbeitsaufnahme, die wollen zurück in den Job in der Regel. Und ich fände jetzt mal interessant, wie die das annehmen. Also ich würde vermuten, dass es für die (...) Zielgruppe, die wir hier haben, BESSER geeignet ist, als reine Vermutung. (...) Aber als Instrument finde ich das gut. #00:15:29-0#
- 37 I: Okay. Und, ja, letztendlich, wenn man sich das Rollenspiel so anguckt führt es ja auf den ersten Blick nicht wirklich zu dem, oder hat es nicht wirklich was mit dem primären Ziel der Maßnahme zu tun, also der Eingliederung in Arbeit. (...) Wie würdest du das vor DEM Kontext sage ich mal beurteilen oder was fällt dir dazu ein? #00:15:49-9#
- 38 B(MAT4): Ja also für mich ist ganz klar über die Arbeitsvermittlung, wie gesagt diese (...) multiplen Hemmnisse, sobald es dann zwei größere Hemmnisse sind, ist es eigentlich mit der Arbeitsaufnahme gelaufen und von daher (...) denke ich zentrale Variable ist auch das SELBSTBEWUSSTSEIN. Und wenn das (...) nicht gegeben ist, wo ich denke man kann das mit dem Spiel ganz gut aufbauen, reine Vermutung, finde ich das vor dem Hintergrund auf jeden Fall sinnvoll, zielführend. (...) Also GERADE, ja, gerade wenn man Personen an den Arbeitsmarkt HERANFÜHRT und da sind diese Hemmnisse, ich bin der Meinung, das hat mich ja eigentlich im letzten Arbeitsverhältnis bewogen, jetzt mehr in diese soziale Richtung zu gehen, weil ich gemerkt habe, da ist Potential bei den Leuten. Aber eben NICHT so lange da diese Hemmnisse da sind. Und DIE müssen erst weg, ansonsten ist mit Arbeitsaufnahme (...) geht eben nicht. (...) #00:16:55-7#
- 39 I: Okay. Und diese Einführung von dem Rollenspiel hier, war letztendlich ja möglich, weil das Maßnahmekonzept an manchen Stellen etwas OFFENER geschrieben ist sage ich mal und dann haben wir das halt einfach eingeführt. Was meinst du, würde das JOBCENTER als Auftraggeber vor dem Hintergrund dazu sagen, wenn es hört, ja, wir bieten das hier an. #00:17:15-7#
- 40 B(MAT4): (...) Ich gehe mal davon aus, das Jobcenter HAT es schon gehört, würde mich SEHR interessieren. Also ich denke wie eben, wenn man es einfach so in den Raum schmeißt, würde ich davon ausgehen, dass es nicht gut aufgenommen wird oder das man noch mal nachfragen würde. Ich würde davon ausgehen, wenn man es erklärt, und die Vorteile rausstellt, dass man das Jobcenter mit ins Boot holen kann dann. (...) Das ist halt auch innovativ und ich finde viele Konzepte, oder vieles auch was jetzt den Unterricht angeht, Kommunikation als klassischer Frontalunterricht, finde ich einfach (...) ja, finde ich letzten Endes NICHT zielführend. Was ich mir zum Beispiel vorstellen könnte, wäre so eine Theatergruppe, das ist mir durch den Kopf gegangen, das geht so in Richtung Impro-Theater. Ich glaube generell, dass diese, ja, Methoden SEHR geeignet sind, oder dieses Spielpädagogische. Ich glaube da sollten einfach mehr Ansätze aus der Richtung

umgesetzt werden. Und da ist halt so ein Rollenspiel denke ich mal innovativ. #00:18:23-4#

41 I: Okay. (...) Genau, es ging jetzt gerade schon ein bisschen darum was das Jobcenter dazu sagen würde, aber ganz allgemein glaube ich auch dass wenn Personen, vielleicht auch Teilnehmer, oder auch Leute die jetzt nicht wirklich etwas mit diesem Maßnahmekontext zu tun haben, davon hören, dass wir ein ROLLENSPIEL anbieten, dass Personen das vielleicht kritisch bewerten oder sich fragen "Ja was machen die denn da, warum spielen die da?". Was meinst du, woran das liegen könnte? #00:18:51-1#

42 B(MAT4): (...) Ja das heißt ja RollenSPIEL und nicht RollenARBEIT. Ich denke, also ich selbst kannte das ja gar nicht, für mich war das auch ein Freizeitvergnügen. (...) Und ich denke so wird es auch von den meisten wahrgenommen. Und dadurch ergibt sich eben der Klärungsbedarf, dass man (...) / dass man das als METHODE eben (...) ja, dass man das eben als METHODE darstellt und nicht als SPIEL. #00:19:19-7#

43 I: Okay. (...) Und, genau, letztendlich haben wir das ja, wie ich eben schon sagte, unter dem Namen "Workshop Kommunikation" eingeführt. Und die Idee war ja, Personen individuell zu fördern, beispielsweise die sozialen Kompetenzen und soziale Teilhabe von den Personen, die daran teilnehmen. Also quasi die SOZIALEN Problemlagen, SOZIALE Vermittlungshemmnisse. Deiner Erfahrung nach, sind diese sozialen Geschichten auch in anderen Momenten in der Maßnahme ein Thema oder werden die irgendwie da behandelt? #00:19:57-2#

44 B(MAT4): (...) So Hemmnisse, soziale Hemmnisse? #00:20:02-3#

45 I: Genau, also die Förderung dahingehend, ob die ansonsten ein Bestandteil der Maßnahme ist, oder auch anderer Maßnahmen. #00:20:06-8#

46 B(MAT4): Ja, also ich denke, wenn ich an die Metallwerkstatt denke, glaube ich (...) das es auch klar einen Vorteil für die Kunden für die Kunden bringt, weil sie soziale Kompetenzen im besten Fall WIEDERerlernen können oder müssen auch, um in der Maßnahme zu bleiben. Vielleicht zum Beispiel die Metallwerkstatt, für die Personen, die sich da in den Metallbereich finden, finde ich das auch super. Anders ist das im Grunde genommen ja nicht zu machen, weil (...) ja es geht um zwischenmenschliche ganz normale Abläufe, Selbstbewusstsein, Verantwortung übernehmen. Ich glaube all dieses, was man zum Arbeiten braucht, (...) wird im Grunde nicht am Schreibtisch erlernt, sondern durch Praxis. Und da finde ich eben das Förderzentrum an sich einen ganz guten Ansatz. Weil ich vorher eben im Grunde / durch reine Arbeitsvermittlung bringt man die Leute nicht nachhaltig wieder in Arbeit. Und da fehlen / also da sind viel zu viele andere Defizite. Und da glaube ich eben das man das letzten Endes nur durch PRAXIS und TUN erreichen kann und nicht nur durch Frontalunterricht. #00:21:23-3#

47 I: Okay. Ja. Genau das heißt letztendlich wird es dann ja zum Teil allein durch die Teilnahme an der Maßnahme dann schon gefördert. Ist dann da überhaupt deiner Ansicht nach der BEDARF, das noch mal so gezielt über so eine Methode wie das Rollenspiel zum Beispiel zu fördern, also diese sozialen Kompetenzen und so weiter? #00:21:45-4#

48 B(MAT4): (...) Ja also wie gesagt, ich denke in den Maßnahmekontexten, die ich kennen gelernt habe, ist sehr viel mit Frontalunterricht und sehr viel mit (...) Theorie gearbeitet worden. Theorie heißt, wird immer wieder runter gebrochen für die Teilnehmer. Aber ich finde, man sollte viel mehr in die Praxis gehen und die Leute viel mehr ins Boot holen. Und ich denke letzten Endes kann es das nicht genug geben. Also man könnte das Gewicht meiner Meinung nach komplett mehr zu diesem Mitmachen in der Gruppe, AKTIV werden, und nicht dieses PASSIVE Konsumieren fördern durch die Maßnahmestruktur. Also von daher finde ich alles, was mit Praxis zu tun hat, Kommunikation in der Praxis, soziales

Miteinander, Umgangsformen, finde ich alles als sehr wichtig. Ein guter Ansatz. #00:22:48-1#

49 I: Okay. Und dann ganz allgemein gesprochen, und zwar im SGB zwei wird ja das Oberziel sage ich mal, die Aktivierung von Personen (...) beschrieben. Oder das obere Ziel ist die Aktivierung von langzeitarbeitslosen Personen. Ist deiner Ansicht nach diese SOZIALE Aktivierung, also soziale Problemlagen vermindern, fördern, ist das ein Bestandteil von der Aktivierung? #00:23:16-7#

50 B(MAT4): (...) Noch mal? #00:23:18-7#

51 I: Also diese Aktivierung, dieser ganz große Begriff, der ist ja relativ schwammig beschrieben. Und jetzt geht es ja hier bei dem Rollenspiel um die Förderung sozialer Kompetenzen, sozialer Teilhabe. Und gehört deiner Ansicht nach DAS zur Aktivierung, wie sie im SGB zwei quasi geschrieben ist? #00:23:38-5#

52 B(MAT4): Ach so. (...) Ja, also GEFÜHLT verbinde ich mit Aktivierung Anwesenheiten, pünktlich da sein, (...) so, was so Oberlehrermäßig, ja, was man von einem Oberlehrer erwarten würde. Und ich finde die Ansätze, die ich genannt habe, wie in der Metallwerkstatt, also dass man es einbettet in einen SINNVOLLEN Kontext, das finde ich wesentlich zielführender als so im luftleeren Raum, man hat Uhrzeiten wo man da sein muss und die Inhalte sind einfach für zu viele Kunden zu theoretisch. (...) Man kann zu wenig selbst mit machen und ja, man erlebt zu wenig SELBSTWIRKSAMKEIT. Man konsumiert zu viel passiv, man hat zu wenig Verantwortung, selbst in Maßnahmen. Und ich fände gut, wenn man da hinkommt, dieses Fördern und Fordern heißt es ja und aktivieren, wenn man das VIEL mehr in Praxis einbetten würde. (...) #00:24:47-3#

53 I: Okay. (...) Genau, du hast da auch in die Richtung zwei Mal schon was gesagt, und zwar wenn du die Möglichkeit hättest, etwas für die Zielgruppe anzubieten oder zu entwickeln, vielleicht auch hinsichtlich sozialen Kompetenzen. Was wäre das? #00:25:02-1#

54 B(MAT4): Ja also was mir immer durch den Kopf geht war das genannte so Theater-Pädagogische. Ich bin kein Theaterpädagoge, aber ich (...) / über die Zeit muss ich sagen, sind diese Ansätze mir immer NÄHER geworden oder immer besser nachvollziehbar geworden. Am Anfang habe ich auch versucht diese Konzepte im Rahmen der Arbeitsvermittlung halt umzusetzen, habe aber dann schon schnell gemerkt, dass einfach die Kunden ganz andere Problemlagen haben als NUR Arbeit zu finden. Und dass die Probleme meistens, wie gesagt, das in der Regel zwei GROßE Hemmnisse dann waren, die die Kunden aus dem normalen, (...) ja, Arbeitsleben rausgeholt haben. (...) Ja, ich würde, also das ist das was mir im Moment so durch den Kopf geht, viel / oder zusammen auch MUSIK, wäre auch so ein Ansatz. Es sind immer wieder Kunden da, die Instrumente spielen. Also ich finde, da könnte man wesentlich mehr noch rausholen. Das sieht man auch am Sommerfest, Winterfest, wir arbeiten mit MENSCHEN und nicht mit irgendwelchen Nummern oder anonymen Personen, die nur Arbeit aufnehmen sollen. Also ich finde, man kann SUPER viel machen über ganz normale (...) menschliche Handlungsweisen. Zusammen essen, (...) ja auch FÜR die Kunden mal irgendwas machen, nicht nur abfordern, sondern auch zeigen, dass man einfach Menschen vor sich hat. Und als Ansatz, ja, was mir so im Kopf rum geht, ist halt so Theater- und Musikprojekte. Sowas. #00:26:49-1#

55 I: Okay. Dann kommen wir auch schon zur letzten Frage. Ich habe dich dann jetzt in verschiedene Richtungen ausgefragt, aber gibt es irgendwas, das wir vergessen haben oder was du gerne noch ergänzen möchtest? #00:27:01-0#

56 B(MAT4): (...) Ja. (...) Ja, wenn ich vergleiche, was ich ja auch immer vor Augen habe, ist, ich hatte zuletzt in der Nachbarstadt sehr viele Kunden, die ich für das Förderzentrum sehr

geeignet fand und wo ich klar sagen muss, dass die durch die Arbeitsvermittlungsmaßnahme im Grunde genommen immer wieder, ja, im Grunde genommen durchfallen, weiter gereicht werden, NÄCHSTE Vermittlungsmaßnahme. So und da muss ich sagen, das fand ich schon echt schade, dass die Personen nicht eine reelle Chance bekommen, eben diese fehlenden Kompetenzen wiederaufzubauen oder neu zu lernen, um dann wirklich ihr Leben auf die Reihe zu bringen. Und das sehe ich eben in traditionellen Vermittlungsansätzen überhaupt nicht gegeben. (...) Das funktioniert letzten Endes NUR über Minimum aktuell das Förderzentrum, BESSER noch die erwähnten (...) ja (...) wie soll man sie nennen? Ja nennen wir es jetzt mal unter dem Kommunikationsansatz zusammengefassten Erweiterungen, wie halt jedenfalls zusammen AKTIV Ziele erreichen, wie auch immer man das dann in einer Maßnahme gestalten würde. #00:28:23-0#

57 I: (...) Okay. Dann vielen Dank. (...) #00:28:27-5#

58 B(MAT4): Gerne. (...) #00:28:31-1#

Interview MAT5

1 I: So, startet. Genau, alles klar. So dann würde ich gerne anfangen und wie ich eben schon gesagt habe würde ich gerne am Anfang mit dir über deine allgemeinen Erfahrungen mit der Zielgruppe sprechen und da würde mich ganz allgemein interessieren, was du bisher für Erfahrungen mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen gemacht hast. #00:00:19-6#

2 B(MAT5): (...) Also einmal sehr, sehr bunt. Das war auch meine erste Erfahrung, die hat sich aber durchgehalten, dass bisher einfach dieses Feld der Langzeitarbeitslosen, durch die sehr, sehr unterschiedlichen Vorgeschichten, Hintergründe, Rahmenbedingungen, wann man eben zur Zielgruppe gehört, eine extrem heterogene Gruppe halt bringt. So also für mich, 2003, 2004 habe ich diese ganzen Vorbereitungen irgendwie sehr eng mit verfolgt, auch beruflich damals Vordiskussionen und Entwicklung dieser Hartz-Gesetzgebung und Konzepten. Und dann hat sich das eben ergeben, dass ich dann, als es gerade gestartet ist, eben hier angefangen habe halt auch (lacht) 2005 - 2007 bei dieser Firma. Und für mich war das am Anfang genau die Frage, was da so diskutiert wurde, ist das jetzt wirklich himmelschreiende Ungerechtigkeit, was mit den Leute da passiert, oder nicht, gerade was diese Maßnahmen angeht. Am Anfang gab es ja NUR, und hier eben auch mit damals mit bis zu 370 Plätzen alleine bei dieser Firma, nur Ein-Euro-Jobs, weil das das war, was eben auch schnell, während die ARGEN eben noch selber in der Gestaltung waren und Ausarbeitung, was halt schnell umzusetzen war. Weil halt am Ende durch die Vorgaben, es muss gemeinnützig sein, (...) nicht wettbewerbsverdrängend und zusätzlich, konnte man alles was man eben gemeinnützig sonst macht, also Ehrenämter, (...) konnte man am Ende auch, wenn man Arbeitslosengeld-Zwei-Bezieher war, auch als Ein-Euro-Job machen. Oder wir haben auch argumentiert, warum sollten die Leute die dann selber Harz Vier bekommen und auch schon ehrenamtlich aktiv sind nicht auch, oder sowas machen möchten, nicht wenigstens einen Euro die Stunde dafür bekommen. So haben wir ja damals auch viele Stellen eingerichtet, auch bei Vereinen, Sportvereinen und so weiter. SO. Und das erste Ergebnis, so die ersten Eindrücke, ich habe ja erst mal vier Wochen Praktikum gemacht, auch um das vorzuhalten und natürlich auch das ich kennengelernt werden konnte und ob ich irgendwie da passe (...) war eben dass (...) JENACHDEM, wenn das so eine gewisse Freiwilligkeit hat, die Diskussion ist eben das Sanktionssystem, aber von den Leuten, die ich kennen gelernt habe, das es total bunt ist. Aber das die Leute die halt hier NUR alimentiert werden wollen und GAR NICHT irgendwie nach Arbeit suchen, oder nicht arbeiten wollen, wirklich die allerwenigsten sind und das ist auch bis heute so geblieben. So das ich glaube, das ist jetzt schon Interpretation (lacht), dass das System das gut verkraften könnte, diesen minimalen Prozentsatz, die dann, ne, auch oft

pauschalisiert werden, und gesagt wird "So sind die doch alle" und warum das generell dann kritisiert wird und so die Schmarotzer, die eigentlich nichts mitwirken wollen. So. Das sind die allerwenigsten. Die allermeisten WOLLEN halt, aber KÖNNEN nicht, wie sie wollen. Entweder weil der Markt ihnen keine Chancen gibt, weil sie ein gewisses Alter erreicht haben, seit vielen Jahren Arbeit suchen, keine Ausbildung haben und so weiter. ODER eben auch ganz oft natürlich in Korrelation mit gesundheitlichen Einschränkungen. (...) So. Und das, das ist eben auch, das was es wieder SPANNEND macht. Also das eine ist eben, dass es einfach ein / die MAßNAHMEN ein super Mittel sind, um (...) was relativ schnell ja da ist, die EIGENTLICHEN Vermittlungshemmnisse festzustellen und dann eigentlich zu entscheiden, manche Sachen anzusetzen, abzubauen, Probleme abzubauen oder das Problem erst mal anzugehen, oft erstmals. (...) Und dann den Leuten halt in eine bestimmte Richtung zu helfen. Aber vor allem so um zu sortieren, also auch bei den Ein-Euro-Jobs halt. Ein BISSCHEN mehr Geld bekommen, waren in Beschäftigung, waren die allermeisten auch oberdankbar dafür. Jetzt fast egal von der Tätigkeit her, darüber einfach darüber Sozialkontakte auch zu fassen, aber in der BERATUNG auch wirklich Hilfestellung zu bekommen, die Probleme anzugehen. (...) Ja und als Mitarbeiter, also es gibt wahrscheinlich kaum ein Feld wo man so schnell mit SO vielen Sozialbereichen in Kontakt kommt, einfach durch die Vielfältigkeit der Problemlagen. Also Gesundheit ist nur so ein KERNding, was fast alle mitbringen. Aber wir haben ja ALLES hier, Leute die keine Wohnung haben oder von Obdachlosigkeit bedroht sind. Nicht nur Gesundheit, sondern eben auch alle möglichen SUCHT Erfahrungen und Suchtproblematiken. Ich habe vorher natürlich auch noch NIE mit einem Bewährungshelfer zu tun gehabt, auch nicht mit Schuldnerberater und so weiter. Und hier hat man sofort die ganze Palette. Und das macht es auch spannend (lacht). So und von der Hilfetätigkeit her ist es halt auch sehr, sehr motivierend das es oft ja nur ganz / also das Leute oft mit ganz rudimentären Sachen überfordert sind, gerade wenn sprachliche Sachen noch dazu kommen ERST RECHT nicht in der Lage sind, oder auch Bildungshintergrund, irgendwelche Anträge zu stellen oder zu verstehen, oder die Schreiben des Jobcenters, oder geschweige denn die Bescheide lesen können und zu verstehen. (...) Und das ist oft einfach reicht, Anträge, die für UNS, vielleicht auch ein bisschen länger brauchen, wenn es ein Schwerbehindertenantrag ist oder jetzt diese ganzen Unterhaltsvorschussfrageböge, die die Mütter dann bekommen, die auszufüllen. So das ist müßig, so aber wenn man lesen und schreiben kann, MEISTENS ja doch SELBSTERKLÄREND. So und wie man einfach mit sehr einfachen Mitteln, dadurch das man eben den Leuten hilft beim Ausfüllen der Anträge und sowas eben den Leuten auch direkt ein Stück weit weiter helfen kann. So. (lacht). #00:06:24-0#

3 I: Jetzt hast du ja schon einiges zu Vermittlungshemmnissen, Problemlagen der Personen erzählt, die dir häufiger aufgefallen sind, oder die immer wieder kehren. #00:06:32-4#

4 B(MAT5): Teilnehmer meinst du jetzt? #00:06:33-6#

5 I: Ja, genau. Und #00:06:35-7#

6 B(MAT5): Also wie gesagt. AUFFÄLLIG ist, dass sehr verbreitet schon gesundheitliche Einschränkungen sind, die es dann auch schon schwerer machen eine passende Stelle, teilweise auch einfachste oder nur mit geringen Arbeitszeiten stundenmäßig, zu finden, also wirklich eine Anknüpfung an den Arbeitsmarkt wieder zu finden. Und da gibt es aber ja auch schon Studien ganz viele halt darüber, wie dann, na klar, die einen WEGEN gesundheitlichen Gründen auch die Stelle verloren haben, oder nicht wieder in Arbeit gekommen sind, aber eben auch die Arbeitslosigkeit SELBER natürlich auch gesundheitliche Korrelationen hat, negative. (...) Und, ja, das ist ein KREISLAUF natürlich auch ist, ein unsäglicher. Deswegen auch Beschäftigung so als Prinzip, was wir eben teilweise auch in Beschäftigungsbetrieben haben und so, ja, haben wir auch sehr erfolgreiche Beispiele (lacht), und auch den Leuten da wieder raus helfen kann und so wichtig ist, ne, einfach als Gesellschaftskomponente. Ansonsten habe ich das eben

gemeint auch mit dieser Vielfältigkeit der Sachen, das fängt ja am Ansatz schon an, ne? Das heißt es gibt diese Festlegung, ein Jahr Arbeitslosigkeit rutscht er in die Langzeitarbeitslosigkeit. Ich glaube das wird aber immer weniger, dass das Menschen wirklich passiert, sondern wir haben ja auch als Firma Leute, die wir ja schon seit wenn nicht neunzehn, zwanzig Jahre, die es uns jetzt gibt, betreuen, aber über zehn Jahre und so, also länger als es Hartz Vier gibt. Und das eben immer noch viele, die jetzt gerade auch geblieben sind und diejenigen, die wirklich zu dieser SOCKELarbeitslosigkeit gehören, die halt auch nicht zwischendurch mal in Arbeit waren und so, so diese Kombination haben, dass sie teilweise vielleicht noch NIE gearbeitet haben und wenn nicht immer schon, dann eben LANGE schon in der Sozialhilfe leben, auch schon VOR Arbeitslosengeld Zwei eben Sozialhilfe bezogen haben, sei es auch schon aus Sucht- oder Krankheitsgründen, oder dann eben immer mehr sich da manifestiert haben und das dann später dazu kam, also so klassische Sozialhilfeempfänger sind. Dann haben wir Leute, die ja noch gar kein Jahr arbeitslos sind, weil sie aus der Selbstständigkeit kommen aber auch verschuldet sind und eben nicht in die Arbeitslosenversicherung / teilweise aber eben trotzdem fünfzehn, zwanzig Jahre gearbeitet haben und eigentlich ÜBERHAUPT nicht in dieses klassische Bild passen. Davon die einen eben über fünfzig sind und sich ein bisschen im Markt was bewegt, aber so sehr eben auch noch nicht. (lacht) Das es immer noch ein Vermittlungshemmnis ist. So dann die Wohnungsnot, die da überall mit rein spielt. Dann (...) ja, die Erziehungskinderfrage. (...) Aber beim Aktivcenter eben nicht nur Alleinerziehende mit einem Kind, sondern HÄUFIG auch mit zwei, drei Kindern, aber ALLEINE mit der Erziehungsverantwortung. Und da auch ganz bunt am Anfang, vor allem mit sehr unterschiedlichen Bildungshintergründen und Berufserfahrungen. Also Leute wirklich auch durchaus gehabt, vor allem im ersten dreiviertel Jahr, die auch sehr frisch arbeitslos waren oder sehr guten Bildungshintergrund haben, sich aber Jahre lang sich wirklich, weil der Mann sehr gut verdient hat, aber in frischen Scheidungssituationen waren, trotzdem eben also selber nur um Familie und Kinder gekümmert haben, aber trotzdem noch Bildungstechnisch und Niveautechnisch sehr viel mitbringen. So. Flüchtlingswelle schlägt natürlich nachhaltig jetzt zu ein bisschen auch durch. Gar nicht dass immer mehr neue Flüchtlinge kommen, aber das wir sehr international aufgestellt sind, SEHR bunt hier in allen Maßnahmen. Das macht es in den Maßnahmen ein bisschen komplizierter, (...) SPRACHLICH da auch Unterricht zu machen und Sachen zu vermitteln, auch spannend (lacht). So, aber da ist natürlich Sprache ein ganz wichtiges Kernproblem jetzt seit ein paar Jahren auch bei einem Großteil der Maßnahmeteilnehmer. Aber das deckt natürlich nicht alle (...) nicht unsere ganze Klientel ab. So schon prozentual, das kommt ja auch von unserer Historie. Also wir haben jetzt hier die (...) mit SCHWEREN Vermittlungshemmnissen, die eigentlich als gar nicht bis SCHWERST vermittelbar gelten. (...) So und die Leute, die arbeitsmarktnäher immer noch gelten oder aber nicht, zwar Arbeitslosengeld Zwei, aber faktisch eben noch nicht so lange aus dem Arbeits- oder Berufsleben weg sind, die kommen bei uns ja eher seltener. Die gibt es aber ja auch. (lacht). Also bleibt es immer schwer von DER Zielgruppe zu sprechen (lacht). (...) Aber so DIE Zielgruppe heißt eben doch immer mehr manifestiert eben auch, das meint ja auch das Jobcenter jetzt im Moment, wo die auch sagen, DIE sehen die Entwicklung mehr, wir können die vielleicht gar nicht so nachvollziehen weil wir IMMER schwierige (...) Zielgruppe waren und Klientel hatten und die wie gesagt schwer- bis schwerst-Vermittelbaren (...) hatten. Aber die sagen, die haben auch fast nur noch schwer Vermittelbare. So und jetzt mit 16i, 16e, kann man auch politisch so argumentieren, zu sagen, wer jetzt irgendwie noch Möglichkeiten hat, der lässt sich spätestens mit dem Instrument wieder in Arbeit bringen. Und die anderen, das sind ja jetzt auch die Entscheidungen jetzt der Umstrukturierungen des örtlichen Jobcenters, die ich so sehe, (...) kann man so sehen, politisch, das man sagt, da macht es dann auch weniger Sinn, jetzt noch mal (...) wenn alle mehrere Vermittlungshemmnisse mitbringen, da jetzt noch mal alle Gruppen im Detail zu differenzieren. (...) Bis hin dass sie sogar jetzt erstmalig nach Jahren dieses 50plus Team aufgelöst haben und alleinerziehende auch. Wo sie sagen, die sind alle schwerst-vermittelbar, da muss man dann in der Maßnahme eher, das ist dann wieder der Auftrag an uns, noch mal schwieriger auch und rudimentärer, weil in der Maßnahme eher die

Problematiken rausarbeiten und individuell dann begleiten und helfen. #00:12:50-7#

7 I: Und kannst du auch Vermittlungshemmnisse sozialer Art beobachten, also SOZIALE Vermittlungshemmnisse, SOZIALE Problemlagen von Personen? #00:12:59-7#

8 B(MAT5): (...) Ja mit Gesundheit korreliert das ja immer, ne, so wenn Sucht ein soziales Phänomen ist. Dann gibt es ja bestimmte Krankheitsbilder, die / gut, und auch das haben wir hin und wieder, Leute mit extremer Fettleibigkeit, TROTZ (lacht) eigentlich finanziellen schlechteren Möglichkeiten. Also das zeigt ja jetzt auch das es nicht ein reines Wohlstandsproblem, ne, also mit extremer Adipositas, Verbindung von Fehlernährung UND Bewegungsmangel mit dann auch entsprechenden ANDEREN Bewegungseinschränkungen, die es dann auch wieder schwer machen. Dann (...) schwer macht gesundheitlich dagegen anzugehen, beziehungsweise auch richtige, noch verbleibende Arbeitsmöglichkeiten, Arbeitsplätze zu finden und Ansätze dieser Rückkehr in Arbeitsmarkt. Dann sozialgesellschaftlich NATÜRLICH Bildungsprobleme. Also die Leute, die wirklich (...) auch andere soziale Begleitprobleme mitbringen, haben eben oft keinen Schulabschluss oder schlechte Schulabschlüsse, geschweige denn keine Ausbildungen, keine Berufsausbildungen. So dann diese ganzen Co-Korrelationen von Berufsabschluss, aber gesundheitlich nicht mehr leistbar. (...) So und dann das KERNsozialproblem Schulden UND Wohnungsproblematik, mit allen Ausgestaltungen. Leute die GAR keine Wohnung haben, eine zu teure Wohnung haben, teilweise noch vom Jobcenter unter Druck gesetzt werden. Auch nach Trennungssituationen oder so in jetzt formal zu großen oder teuren Wohnungen zu wohnen und sich bitte jetzt was neues zu suchen, aber es gibt keine neuen bezahlbaren Wohnungen. Inklusive Leute, die Wohnungen haben, oft in (...) eigentlich unzumutbaren Wohnsituationen wohnen, also mit zu großen Familien, zu vielen Kindern in viel zu kleinen Wohnungen, (...) die auch alle suchen. Ja. Das kriegen wir bei VIELEN Teilnehmern tatsächlich mit, ja. #00:15:16-2#

9 I: Und so hinsichtlich Sozialverhalten, soziale Teilhabe, kannst du DA irgendwas beobachten? #00:15:21-4#

10 B(MAT5): (...) Ja, aber (lacht) SCHWER als Kern zu formulieren. Weil die Diskussionen da manchmal einfach auch aneinander vorbei laufen. Also wir haben das Problem, das die Leute grundsätzliche Schlüsselqualifikationen sich schwer tun als Gruppe, also VIELE Leute nicht regelmäßig kommen, an der Maßnahmeteilnahme, an den Angeboten. WENN sie kommen eben SONST unzuverlässig teilnehmen, also (...) zu spät kommen und trotz Hinweisen und Hilfestellung eben das auch sich schwer tun, sich überhaupt eine Pünktlichkeit anzugewöhnen, eine Verlässlichkeit. (...) So. Da muss man wieder differenzieren, da gibt es ja Leute die da wieder auch Gründe haben, die das gesundheitlich nur bedingt hinbekommen. (...) Oder eben wegen Betreuungssituationen, mehreren Kindern, im Stadtgebiet rumreisen müssen, erst mal BEVOR sie hier anfangen, das umsetzen zu können. So, aber das sind ALLES natürlich Sachen, so pauschal, wenn man das so feststellt, fehlen da rudimentäre (...) Grundlagen, die fürs Arbeitsleben überhaupt nicht in Frage zu stellen sind. Das heißt die würden halt kein Praktikum, geschweige denn Arbeitsvertrag, wahrscheinlich keine ein zwei Wochen mit so einem Verhalten überstehen. (...) Aber wenn wir jetzt die Gruppe eben differenziert betrachten, dann (...) steht eh / stehen eben häufig andere Gründe, soziale Gründe, die erst mal vorrangig zu bearbeiten sind, oder manchmal auch fraglich vielleicht überhaupt nicht zu bearbeiten, nicht komplett zu beheben sind. Gesundheitlicher Art, sozialgesellschaftlicher Art, und so weiter. Im Vordergrund deshalb eben eigentlich Beschäftigungsförderung da Wiederarbeitsaufnahme (...) eh gar kein Thema realistisch ist, ne? Also, die Leute sind teilweise so weit weg vom Arbeitsmarkt, dass da mehrere Zwischenschritte gelöst werden MÜSSEN, die vielleicht auch noch Jahre brauchen. Oder generell in Frage zu stellen sind, ob die überhaupt lösbar sind, bis zum individuellen Renteneintritt, egal wie alt die Leute jetzt gerade sind. So, deshalb ist es halt schwer jetzt einfach // Ja klar (lacht) // weil so mehr in der umgangssprachlichen Diskussion kann man, also kann sowieso nicht über DIE

Langzeitarbeitslosen oder DIE Hartz Vier Empfänger (...) oder wie sie bei Tacheles sagen, die Hartzis, oder so, reden (lacht). // (lacht) // weil eben DAS der Gruppe schon nicht gerecht wird und genau so kann man eben / die Gruppen kommen eben genau so heterogen bei uns an, das ist dann vielleicht DOCH eine Diskussion, die politisch zu führen wäre, ob nicht umgekehrt (...) dann tatsächlich kleinere Gruppenmaßnahmen, aber vielleicht doch eine Zielgruppenzusammenfassung doch vielleicht sinnvoller ist, um den Menschen gerecht zu werden und den Problemstellungen und die Probleme tatsächlich professioneller jeweils behandelt, auch bei ärztlichen medizinischen Problemen, vielleicht dann eben auch Maßnahmen die wirklich ärztlich betreut sind und psychologisch und psychosozial auch begleitet werden. Das habe ich eben auch nicht erwähnt, also das kann man unter Gesundheit fassen, aber doch auffällig ist, das wir (...) immer WIEDER Menschen haben, jetzt sind wir eben da keine Profis, wir müssen vorsichtig sein mit Diagnosen oder so, aber die PSYCHISCH so grenzwertig sind und leben, teilweise IN therapeutischen Behandlungen, teilweise eben aber auch NICHT und dann eben auch NICHT diagnostiziert. Aber wo der Umgang in der Gruppe oder auch bei uns im Einzelgespräch halt SCHWIERIG ist sage ich mal, oder teilweise bis zu unmöglich. Aber das SO offensichtlich das Kernproblem ist, dass das eben psychosozial ist so. Was natürlich auch oft die Arbeitslosigkeit, die Situation, die ISOLIERUNG, die Einsamkeit, VEREINSAMUNG der Leute, (...) ne, es ist die Frage, was ist Ei, was ist das Huhn, aber das es das mitbringt und das ja eigentlich Ursache ist. Und andere eben, wenn man das einfach so feststellt, sag ich, ne, da wird halt gesagt "DIE können ja nicht mal pünktlich kommen, die kommen ja nicht" oder so. Auch manche Arbeitgeber, die das mitkriegen natürlich, aber auch dann wieder PAUSCHALISIEREN und dann auch grundsätzlich davor zurückschrecken. (...) Ne, selbst wenn dann ne 16i, bis zu zwei Jahre vielleicht dann der Großteil der Lohnkosten KOMPLETT sogar übernommen wird, ne, trotzdem vielleicht auch schon Erfahrungen in den letzten Jahren gemacht haben (...) MIT Praktikanten oder Einstellungen von Langzeitarbeitslosen, wo sie dann sagen, "Ne, das tun wir uns nicht mehr an, das bringt ja sowieso nichts, die Leute SIND so weit weg vom Arbeitsmarkt." Aber man kann es wie gesagt pauschal nicht machen, wir haben ja immer wieder auch (...) Einzelfälle, die die Ausnahme bestätigen, die dann auch in der Maßnahme diese Grundsätze nicht hinbekommen, aber es einfach der INDIVIDUELLEN Motivation, die CHANCE, dann eben doch irgendwo eine ECHT Arbeit aufzunehmen, vom Praktikum oft angefangen, dann doch so viel GRÖßER ist, als die Eigenmotivation, dass dann plötzlich von heute auf morgen viele dann Sachen klappen, ne? (...) Das auch als was dann, ja, was UNS es natürlich schwierig macht. Normal sagen wir, okay, wir nutzen die Maßnahmen auch um die Leute kennenzulernen und einschätzen zu lernen und dann auch RICHTIG weitervermitteln zu können oder dann im Zweifel EMPFEHLEN zu können. (...) So Leute kann man natürlich schlecht empfehlen, wenn es auch nicht mal in der Maßnahme läuft auch, kann man ja selber dann nicht anders, positiv, einschätzen. Aber wie diese Einzelerfolge, widersprechen dann eben auch Zeitarbeitsfirmen oder auch anderen, die natürlich auch mit anderen wirtschaftlichen Risiko zusammenhängen und so dann ihre Gründe haben, aber pauschal sagen, „Wenn jemand länger als zwei Jahre oder drei Jahre nicht gearbeitet hat, nicht nur in dem spezifischen Beruf sondern generell, den brauchen Sie uns gar nicht zu schicken, weil dem geben wir sowieso keine Chance, weil der HAT ja zu arbeiten verlernt, oder generell überhaupt im Alltag verlernt, überhaupt halt regelmäßig zu kommen und diese SCHLÜSSELQUALIFIKATIONEN zu erfüllen“, ne? #00:22:28-2#

11 I: Okay. Dann würde ich jetzt gerne zum Rollenspiel kommen. Und zwar haben wir das ja relativ am Anfang noch vom Förderzentrum eingeführt, also der Spielleiter und ich. (...) Dann fing es an, einmal die Woche und als du das mitbekommen hast, was waren denn deine ersten Gedanken dazu, dass wir das einführen? #00:22:45-1#

12 B(MAT5): (...) Also mich hat es / die IDEE dahinter ist ja schon so schlüssig, dass ich mir das gut vorstellen konnte, ne, das ich das so verstanden habe, das ist ein relativ OFFENES Rollenspiel, aber man kann über den UMWEG, über die die Krücke praktisch eine FREMDE Rolle annehmen. (...) Gerade auch Leute erreichen, die vielleicht sonst da

HEMMUNGEN haben. (...) Über den SPIELcharakter eben auch nicht so OFFENSICHTLICH, nicht so Schlaghammer-Methode, sondern es ist eben spielerisch, schon viele Sachen mittransportiert werden, und gemacht werden, mit den Leuten, ohne dass man es lange, lange erklären muss. Oder (...) auch überbewerten muss, so. Und DARÜBER gerade die Kommunikationsfähigkeit der Menschen, ob jetzt zum Teil vielleicht auch wegen nicht-muttersprachlichem Hintergrund, aber zum Teil auch anderer Hemmungen oder sowas, dann zu steigern. Und Kommunikation, natürlich, ist so ein wesentliches Ding auch für ALLE Berufe. (lacht) So, selbst in vielen Berufsfeldern, wo man sehr EIGENSTÄNDIG oder einzeln arbeitet, gibt es immer natürlich notwendige Kommunikation, also auch Facility-Management oder so. (...) Kommunikationszusammenhänge, wo Leute sich nicht komplett isolieren können. So und deshalb finde ich SPANNEND und WERTVOLL. Und das ich dann eben auch von den Ergebnissen anonymisiert mitbekommen habe, weil die meisten Leute kenne ich ja nicht die da teilnehmen, aber jetzt lange schon jetzt vom Sehen und so, auch WEIL es bei unseren Büros stattfindet (lacht), so, dann auch schon mitbekommen, WER auch zu Kerngruppe und wer jetzt dann schon seit, na, auch teilweise über einem Jahr da mit macht. (...) So, aber habe ja bei Einzelfällen auch mitbekommen dass das teilweise auch Menschen waren die am Anfang ganz schüchtern und gerade so, die man auch erreichen wollte und die man auch erreicht hat. Wir haben ja auch (...) am Anfang aus unseren eigenen Gruppen aus HoGa und so auch Teilnehmerinnen und Teilnehmer gehabt, die sich das angeguckt haben und direkt abgelehnt haben, die gesagt haben "Was ist das, spielen? Ist ja Kinderkram", so. KLAR, das ist vielleicht nicht für jeden was und auch nicht für jeden vor allem auch ersichtlich, ich glaube es ist schon wichtig für Teilnehmer, dass da nicht hängen bleibt "Ach das ist ja cool, wir können einen Teil der Zeit einfach SPIELEN", sondern, deshalb ist auch die Überschrift Kommunikation schnell erklärt, das es jetzt nicht darum geht die Leute zu psychologisieren und da irgendwie als minderbemittelt zu sehen und darzustellen und darüber irgendwie auch quasi unbemerkt oder im geheimen irgendwie gegen ihren Willen vielleicht gar zu entwickeln in irgendwas. Sondern wenn man eben sagt, Kern des Spiels ist Kommunikation und Kommunikation ist ganz wichtig für Arbeit, ja dann finde ich es ein SUPER Instrument. (...) Ja, fand ich von Anfang an SPANNEND und schade, dass ich da bisher noch nie selber angeguckt, also mal mitgemacht habe. So, aber man kriegt ja schon da natürlich so was mit, sowohl über Fälle, als auch dass es von Anfang an auch sehr schnell eingeschlagen ist, ne, sehr gut angekommen ist. Wir hatten dann ja auch die Situation das dann eine Zeit lang so die Gruppe so VOLL war, das klar war, so wir können jetzt keine neuen aufnehmen. Wir hatten ja zwischendurch sogar mal einen zweiten Termin, ne, eine zweite Gruppe // Ja, stimmt. // begonnen zumindest. (...) Ja. Allein der Erfolg glaube ich BESTÄTIGT (lacht) die Idee, ja. #00:26:51-8#

13 I: Jetzt habe ich dir ja eben ein bisschen erzählt, wie das so abläuft, und auf den ersten Blick, auch allgemein, wenn du dir so den Maßnahmekontext anguckst, was spricht denn deiner Meinung nach DAFÜR so ein Rollenspiel in einer Maßnahme wie dem Förderzentrum anzubieten? #00:27:05-4#

14 B(MAT5): (...) Also wir, ich habe das ja angeschnitten, KommunikationsFÄHIGKEIT ist glaube ich bei ganz VIELEN ein Problem. Und ich finde das spannend, nicht nur, dass man Vorstellungsgespräche, Bewerbungssituationen, über sowas sehr DIREKT für dann den direkten Zweck, den wir wesentlich verfolgen, (...) mal ausprobieren, auch mit Videokamera und so, sondern VIEL früher ansetzt und deshalb von der Idee halt gerade über den spielerischen Charakter das halt einfach auszuprobieren und zu schulen. (...) Ich bin selber kein Rollenspielfreund. So, und wenn du irgendwas Pädagogisches studierst und dann arbeitest und so auch auf jeder Fortbildung und auf jedem Workshop, kommen natürlich nach wie vor, und auch bei mir in den 1990ern und Anfang der 2000er Jahren und so, da war das ja alles auch noch neuer und noch mal extremer. Ich habe das eigentlich einerseits immer gehasst, wenn es hieß, "So wir machen jetzt ein Rollenspiel dazu". Ich dachte "Hä", also das hatte ja immer eine Überschrift damals meistens, dann ging es ja DOCH um

irgendwas, ein Thema. Und dann denkt man so "Kann man das nicht DIREKT so ansprechen? Oder auch DIREKT (...)" ja, Rollenspiel, wenn es dann jetzt um Bewerbungssituation geht, so okay, dann mal zu wechseln, wer ist Arbeitgeber, wer ist Bewerber, oder so. Aber nicht noch weiter gefasste Rollenverteilung oder so. Dieses SPIEL hat mich am Anfang so ein bisschen abgeschreckt immer, weil ich auch niemand bin der sich gerne verkleidet oder so, (...) so generell fremde Rollen spielt. ABER auch DA war von Anfang an jedes Mal die Überzeugung, deshalb habe ich mich dann auch darauf eingelassen, und ganz schnell musste ich meine eigener inneren Hemmung da auch widersprechen und abbauen, da kommt ja doch immer was bei raus, ne? Also JEDER der ein Rollenspiel mit macht, kriegt dadurch ERFAHRUNGEN, selbst wenn ja die Rolle, die er augenscheinlich da im Spiel übernimmt, (...) VÖLLIG abstrus ist, ja, also völlig, augenscheinlich GAR NICHT, einem selber entspricht. Weil man sich auf eine Situation, über die Rolle, auf eine Situation einlässt und am Ende eben dann DOCH in irgendeiner Form KOMMUNIZIERT mit den anderen agierenden Personen und mit der Situation in die man gebracht wird. So, und dann, okay, da muss ich dann sagen, ich habe dann doch immer wieder so stichpunktartig Rollenspielerfahrung dann DOCH (lacht). (...) Ja und habe selber ERLEBT und ich glaube die Erfahrung macht jeder, egal ob jetzt gedrängt oder selbst gewählt, auf ein Rollenspiel sich einlässt, diese Erfahrung MACHT man ZWANGSLÄUFIG. Also es FUNKTIONIERT halt einfach, diese Methodik ist halt einfach und funktioniert. Und in der MAßNAHME finde ich nicht nur weil es, vielleicht auch deshalb, so einen Zulauf erst mal hat, weil es UNGEWÖHNLICH ist, und eben NICHT so verbreitet und was eben dann die Leute auch schon bei jedem Träger immer wieder erwarten und immer wieder mit machen, wie natürlich Bewerbungscoaching (lacht), dass sie ihre Bewerbungsunterlagen jedes Mal wieder auf den Prüfstand stellen müssen und vielleicht eben auch Sozialgesetzgebung, rechtliche, Bewilligungsbescheid und SOLCHE Themen, die halt NAHELIEGEND sind. Sondern als Methodik für Kommunikation einmal ORIGINELL und deshalb halt gut und ich glaube dass es auch deshalb funktioniert sofort ohne lange Erklärung weil es muss auch glaube ich in diesen dann auch abstrakteren, also dieses Fantasy-Rollenspiel-Zusammenhang, eingebettet sein. Wenn man das aufweichen würden, wenn man dann sagen würde, "Okay, wir machen ein Rollenspiel, aber aus der Situation Arbeitssuchender, oder Mitarbeiter, oder so." So, dann fange die Leute, dann sind die Leute auch GEHEMMTER glaube ich. Dann haben die sofort auch die (...) immer dieses SETTING im Kopf und das hemmt dann eher was die Kommunikationsergebnisse angeht. Ja. Und Kommunikation braucht JEDER (lacht) und werden die Leute ja auch IN den Rollenspielen wahrscheinlich auch sehr unterschiedlich sich einnehmen, ne. Es gibt Leute die eher GEWOHNT sind, auch sonst im Alltag, (...) wenn auch vielleicht nicht im BERUFSALLTAG, jetzt wirklich immer das Wort als erster zu ergreifen und versuchen da auch die Leitung zu übernehmen, oder so. Die werden das auch in der Spielsituation sicher ähnlich tun und umgekehrt. So. #00:32:11-8#

15 I: Ja, stimmt (lacht) // (lacht) // Und was spricht denn auf den ersten Blick für DAGEGEN sowas anzubieten? #00:32:19-5#

16 B(MAT5): Dagegen erst mal gar nichts, wenn das eben nicht ein Pflichtmodul ist. So. Weil ich glaube nach wie vor, trotzdem, man kann die Leute vielleicht so ein bisschen drängen, motivieren, sich das zumindest mal selber anzugucken und eine Meinung zu bilden. Mal mitzuspielen, einmal, einmalig, aber dann müssen die Leute selber entscheiden, ob die Leute weiter daran teilnehmen möchten oder nicht. Weil sonst, natürlich, sonst haben die Leute zu viele Blockaden. Und das Kernproblem ist aber weniger glaube ich bei den einzelnen Leuten so, die inneren Blockaden, die könnten sich auch über die Zeit dann so abbauen. Ich habe ja selber gesagt, ich habe persönliche Erfahrungen (lacht) das ich mich immer wieder eher widerstrebte, natürlich jetzt nicht total verweigert habe, aber in solchen Workshopsituationen oder auch im Studium oder Ausbildung, Rollenspiele mit zu machen. Ich hatte auch eine innere Blockade da. Aber es kann ja eben nicht funktionieren, wenn dann (...) mehrere oder gar die Mehrheit in der Spielgruppe halt eigentlich da eine Abwehrhaltung gegen hat. So, das nimmt den anderen natürlich dann einfach die

Möglichkeiten. UND ich glaube, das war auch so ein bisschen der Fehler, dass wir zu viele Leute gleichzeitig bei uns zum Beispiel, das bei dem einen mal halt (unv.), wo wir die Leute aus HoGa animiert haben da teilzunehmen. Und da haben wir zu wenig auch bedacht, welche Konstellation die Leute, die sich dann zusammen sich da vorgestellt haben, untereinander auch haben. Die haben sich halt negativ gegenseitig beeinflusst ganz offensichtlich. Also auf der Hand liegend, warum die dann auch fast alle das abgelehnt haben, ne, weil sie sich dann gegenseitig vorher schon gesagt haben "Hä, spielen, was soll das?" also schon gegenseitig beeinflusst haben in der negativen Grundeinstellung dazu. Und dann danach eben auch, ne, kann man nicht rein gucken, aber ich hätte mal gemutmaß, dass der eine oder die andere von denen, wenn sie alleine sich das angeguckt hätten und die Begeisterung der Restgruppe irgendwie auch mitgenommen hätten / vielleicht muss man einzelne vielleicht auch mal vorsichtig sein, wenn sich das jemand mal anguckt, vielleicht wirklich einzeln aufzunehmen. So hat der eine große Chance, weil die anderen das alle ja sehr motiviert freiwillig und sehr überzeugt halt mit machen schon, halt eher davon angefixt zu werden, als jetzt dann zwei oder drei Leute eher dann auch automatisch in dieser Zuschauerhaltung halt bleiben, selbst wenn sie eine Rolle übernehmen und mitspielen (unv.) so halt die Blockade zu groß ist und dann vielleicht negativ vielleicht beeinflussen und nicht frei entscheiden, nicht wirklich frei entscheiden. Das ist spekuliert, aber (...) so das was ich eben mitbekommen habe von den Wortmeldungen und von dieser Personengruppe dann damals, die auch sonst eben eher sehr miteinander gesprochen haben und so vermute ich dass das eher auch die Ablehnung auch eher dadurch beeinflusst war, ne? So. (...) Also HEIßT es geht eigentlich nur in / also ihr habt es ja geschafft OHNE eine Gruppe eine Gruppe relativ schnell aufzubauen, das war ja auch ein Prozess. Das hat ja gut funktioniert. (...) Ich weiß das passt da jetzt auch, wenn nicht mit Gesellschaft, aber ich kenne zufällig auch aus dem Bekanntenkreis, das sind Leute die miteinander selber nichts zu tun haben, aber das ist finde ich, wenn ich das so als Stimmungsbild nehme, dass das doch relativ verbreitet ist oder auch wenn man die Spielmesse und so sieht, in Frankfurt, oder auch in Köln, da ist aber nur die Elektronische, aber es gibt noch irgendwo so eine, wo es so AUCH um Gesellschaftsspiele und so geht, wenn man die Zulaufzahlen sieht, das heißt dass es ja insgesamt einfach modern auch ist, ne, dann / und mit PC-Spielen sowieso. Wenn man jetzt auch hört was die Leute sich zwischendurch unterhalten. Das ist jetzt überhaupt nicht meine Welt (lacht) aber insgesamt gibt es einfach so viele Leute aus allen Bildungsbereichen, Bildungsgruppen, Zielgruppen, weshalb die Wahrscheinlichkeit glaube ich (...) schnell zwei, drei, vier, fünf Interessenten zusammen zu finden wahrscheinlich auch in jeder Maßnahme halt auch gegeben wäre. Also jetzt auch nicht so verwunderlich ist das es bei uns auch am Anfang relativ schnell sich so entwickelt hat zu einer Gruppe. (...) Und DANN wie gesagt ist glaube ich, müsste man, muss eine kleinere Gruppe bleiben, denke ich mir auch, wegen der Kommunikationen DIE dann ablaufen und damit dann nicht zu viele dann doch wieder gehemmt sind und sich schneller öffnen können, dann auch selber was zu sagen, auch die Menschen die von Natur oder gelernt doch eher gehemmter sind, dass das also eher in kleinen Gruppen und Neuzusammenkommen eher einzeln passieren muss, individuell passieren muss. #00:37:29-6#

17 I: Okay. Und meine nächste Frage hast du vermutlich zum Teil schon beantwortet, ich stelle sie trotzdem noch mal. Und zwar, was meinst du, wie Personen, die daran teilnehmen, gefördert werden durch das Spiel? #00:37:42-3#

18 B(MAT5): (...) Also erst mal indirekt werden sie ja gefördert, wenn es funktioniert, dass sie über das Spiel halt kommunikativer werden in die eine oder andere Richtung. Ich weiß nicht inwieweit das in Einzelgesprächen, Sozial- und Förderplangesprächen, irgendwie dann auch reflektiert wird. Einfach wenn positive Entwicklungen da sind einfach für den Sinn und Zweck, also (...) vielleicht eben natürlich in der ART, freundlichere Kommunikation, zuvorkommend, TEAMORIENTIERTER. Aber auch bei Menschen die halt vor her gar nicht die Zähne auseinander bekommen oder von denen man nichts gehört hat auch in sonstigen schulischeren Gruppensituationen oder auch in sonstigen

praktischen Zusammenarbeiten, wenn die anfangen eben (...) sich zu öffnen und zu sprechen, ne, dass man das dann positiv reflektieren kann in DEM Sinne dass, wir haben ja jetzt keinen Erziehungsauftrag in der Form (lacht) oder sehe ich zumindest nicht so, oder gar Leute in ihrem Charakter komplett verändern zu müssen, aber wo eben Notwendigkeiten sind, die einfach sinnvoll sind für Arbeitszusammenhänge. (...) Da muss man irgendwie immer so die Transferleistung bringen. Aber es gibt noch einen anderen Aspekt, weil die Leute sich einmal natürlich, wenn ihr auch beteiligt seid, du beteiligst bist, in einer anderen Form auch DICH erleben als Sozialcoach oder eben auch Anleitung. (...) Das es natürlich leichter fällt, genauso wie wenn man sonst wenn wir eine Exkursion machen oder sonst was, oder in diesen ProjektFESTEN oder so UNS mal anders erleben, nicht nur als da vorne oder wie auch immer, oder in der Beratungssituation immer als Beratender, sondern ein bisschen mehr auf AUGENHÖHE. Oder in einem Spiel vielleicht BESSER abschneiden (lacht) durch das Spielerische. Ich meine Spiele haben ja immer auch Möglichkeiten, ne, das man / das die Leute darüber auch eine Überlegenheitssituation haben, wo wir selber uns dann auch nicht verstecken müssen oder so, die uns dann irgendwie nicht in Frage stellen. DAS fördert natürlich möglich die Kommunikation mit DIR einmal zum Beispiel, ABER auch dann wieder untereinander. Ich erlebe auch immer mehr, dass die Leute ganz viel aus den Maßnahmen gewinnen durch das Sprechen miteinander. Also auch ganz DIREKT, dass manchmal eben auch TIPPS kommen VON anderen Teilnehmerinnen oder Teilnehmern an die Gruppe oder in die Gruppe oder angrenzende Teilnehmer, wo es einzelne Sachen betrifft, eben auch ganz konkret, ich hatte das Beispiel genannt, bei bestimmten Anträgen, bei Bildung und Teilhabe, wofür das alles gehen KANN und das gibt es ja natürlich nicht nur bei den Erziehenden, sondern auch in anderen Zusammenhängen. Oder "dann gehst du da hin oder da" oder "da gibt es noch eine Beratungsstelle, DIE Wohnungsgesellschaften" oder "bei uns um die Ecke, die hat gerade Wohnungen frei", oder "da zieht gerade jemand aus" und so, ne? Das heißt Leute können sich auch viel, das darf man nicht unterschätzen, viel auch untereinander halt viel helfen, ne? Es entstehen einfach hier neue Sozialgefüge, neue Kontakte. Ich bin erschrocken oft, wenn Menschen, die hier hinkommen und erklärt haben, aber auch glaubhaft, GAR KEINE sozialen / also wirklich KOMPLETT isoliert sind, und sich manchmal deshalb vielleicht auch schwer tun sich hier zu öffnen und auch erst mal isoliert BLEIBEN. Da ist natürlich AUCH dieser Kommunikationsworkshop EINE Möglichkeit, aber auch alle anderen Gruppensituationen, deshalb auch GUT, dass wir eben fast alles irgendwie in Gruppenarbeit hier machen, Gruppensituationen, auch die Praxisgruppen darüber auch GEZWUNGEN sind mit anderen Menschen auch zu interagieren. (...) Aber dann eben auch ganz oft auch die sonst oft so gehemmten, es gibt ja umgekehrt auch immer Charaktere, die halt kommunikativer sind (lacht) und die halt von selber schnell auf Leute zu gehen. Also ganz schnell sich bis hin zu Freundschaften, aber auf jeden Fall in der Gruppe soziale Grüppchen bilden. So. Was man eben auch positiv nutzen kann oder zulassen kann oder, ne? Und eben auch DAS wieder ganz viele Aspekte hat. Und DA ist dann die Kommunikationsspielegruppe auch EINE Gruppe. So. #00:42:30-6#

19 I: Und hast du schon mal von so einem Angebot auch bei einem anderen Maßnahmeträger vielleicht gehört? #00:42:36-7#

20 B(MAT5): Nein. Ich kannte das noch nicht. (lacht) Ich kenne es nur von dir jetzt, ernsthaft. Ja. #00:42:41-4#

21 I: Und welche Gedanken hast du dazu, dass auch bei anderen Maßnahmen, vielleicht auch bei anderen Trägern, einzuführen? #00:42:47-4#

22 B(MAT5): (...) Ja wie gesagt, das als der Grundkern, spielerisch Kommunikation zu fördern UND auch kennen zu lernen, das ist ja auch noch mal ein Wechselspiel, ne, das heißt du lernst ja auch, umgekehrt, du lernst ja deine Teilnehmer auch in einem anderen Setting anders kennen und regst eben vielleicht auch andere Teilnehmer eben an, die dann vielleicht sonst in einem Unterrichtskontext sonst nicht so die Kommunikativen sind. (...)

Dafür hat man einfach ganz viel / ja, finde ich super. Ich habe ja auch mal ein paar Jahre in einem Integrationsbetrieb gearbeitet, der (...) am Ende ein Lagerbetrieb war, ein Kommissionierungsbetrieb, Sachen FÜR Firmen, Aufträge, ähnlich wie manche Behindertenwerkstätten auch, wir haben Sachen verpackt, da drum verpackt halt so ganz kurz gesprochen. Und da haben wir eben ganz oft als Sozialarbeiter einfach auch mitgearbeitet, mit den Leuten am Tisch, und das war immer auch sehr, sehr wertvoll, weil man auch da nicht schweigend nebeneinander gearbeitet hat. Man hat mit den Leuten Hand in Hand gearbeitet, wurde auch als Sozialpädagoge, nicht nur als "der da in dem Büro" wahrgenommen, sondern auch wahr- und ernstgenommen. "Ah, die machen sich auch die Hände schmutzig und arbeiten noch mal acht Stunden mit" und so weiter. Aber man hat sich dabei auch unterhalten. Und dieses sich unterhalten, während man was macht, haben wir in den Gruppen auch, haben wir beim Kochen auch, bei uns auch in HoGa, aber sicher auch wo wir mittwochs kochen. So, man unterhält sich ja über Gott und die Welt, über alles Mögliche. Die Problematik ist da natürlich immer, so, man muss ja oft die Leute stoppen, weil die Leute oft da in der Gruppe, und da auch an dem Tisch ist man nicht alleine oder zu zweit, muss dann aber sagen "Stopp, das bereden wir vielleicht noch mal.". Aber da werden eben Themen ANGESPROCHEN, ne, die man dann ja auch abstoppen kann und dann eben als Aufhänger weiter besprechen kann unter vier Augen in einem anderen Setting. (...) So, man erfährt aber ebenso quasi zwischendurch und zwischen den Zeilen ganz viel über die Menschen und über den Hintergrund und wie die auch so sind. Und kriegt auch ein Bild, ein ganz anderes, AUCH für die Berufsorientierung, ne, für das EIGENE Bild, für deren Berufsorientierung, für die Unterstützung, einen neuen Weg zu finden, wo was halt realistisch wirklich möglich wäre. Also von daher sehe ich KEINE Maßnahme, weil die Maßnahmen sind ja alle ähnlich mit der Zielsetzung wenn es sozial (...) und gleichzeitig / also Sozialhilfe und gleichzeitig Integrationsmaßnahmen sind, Richtung Berufswiedereinstieg, wüsste ich nicht wo das DA nicht passen sollte, ne? WEIL es ja jetzt auch nicht festgelegt, dass es jetzt eben ein Kochthema oder ein Metall- oder Lagerthema oder Bürothema, sondern Kommunikation brauchst du überall und es ist eben von dieser Grundüberschrift, Kommunikation, ist es ja ansonsten aus dem Setting komplett rausgenommen, ne? So. Habe ich ja eben auch schon mal gesagt, dass das ein KERN des Erfolges ist, dass das auch so abstrakt und spielerisch bleiben muss, so im Fantasy-Thema genauso ein bisschen das abstrahiert, extra, ne? So. #00:46:19-5#

23 I: Da hast du aber gerade auch schon einen ganz interessanten Punkt gesagt. Und zwar das primäre Ziel, auch im Förderzentrum, ist ja auch immer diese Eingliederung in Arbeit sage ich mal. Und auf den ersten Blick hat das Angebot des Rollenspiels damit ja nicht wirklich etwas zu tun. Wie würdest du das vor DEM Kontext bewerten, dass das angeboten wird? #00:46:37-9#

24 B(MAT5): Ja doch, haben wir ja schon gesagt, ich sehe da schon den Kern Kommunikation. Und Kommunikation ist eben ein GANZ WESENTLICHES Schlüsselmerkmal, Schlüsselqualifikation, EGAL in welcher Position man wo irgendwie arbeitet, ne? Also Arbeit ohne Kommunikation ist ja KAUM möglich. Das heißt selbst alles, was man irgendwie selbstständig macht, kommuniziert man vielleicht wenn jetzt alles online geht, wenn man jetzt vielleicht Homepages gestaltet oder sowas, (...) halt wesentlich digital, aber das ist ja nur eine andere Form von Kommunikation. Und auch DA ist es gut wenn man formulieren kann. (...) Und wenn man selbstständig ist, sowieso eigenständig, muss man mindestens DAS ja irgendwie an irgendwen verkaufen können und auch DA brauchst du spätestens mit den Kunden Kommunikation, ne? Mindestens in den Momenten. Also von daher / so, der Schlüssel ist für mich Kommunikation, das Spiel ist ein Instrument und Kommunikation ist für Arbeit unabdingbar. So, von daher, auch für Integration ganz wichtig. Ja. #00:47:50-9#

25 I: Okay. Und letztendlich war dieses Einführen des Rollenspiels ja möglich, weil das Maßnahmekonzept an manchen Stellen relativ offen beschrieben ist, also Maßnahmeziele stehen da zwar schon, aber nicht wie die konkret erreicht werden sollen. Genau und dann

haben wir das als Träger halt einfach eingeführt. Und was meinst du würde das Jobcenter als AUFTRAGGEBER dazu sagen, dass wir dieses Spiel als Angebot im Rahmen der Maßnahme eingeführt haben? #00:48:17-8#

26 B(MAT5): Wie ich das Jobcenter kenn (lacht), auch aus der eigenen Erfahrung, genauso wie ja dieses (...) gruppenübergreifende Projekt, was wir ins Konzept reingeschrieben haben, was auch in der Vorlage nicht drin stand, haben die das SEHR dankbar aufgenommen. Weil die grundsätzlich ja immer dankbar sind, wenn die sehen, da ist was, dass sich von der Masse abhebt (...) und was ORIGINELL erscheint. Und wie gesagt, der Sinn und Zweck ist so auf der Hand liegend, dass dieses (...) das ist ein SPIEL oder ein FANTASYSPIEL ganz schnell überlagert ist mit dem Kontext und dem Hintergrund und dem Ziel. (...) Und das meinte ich, wie ich das Jobcenter kenne, muss man eher gucken, dass das nicht / die adaptieren das sehr SCHNELL und schreiben das in die nächste Ausschreibung dann gerne als (...) PFLICHTpunkt des Konzeptes halt gerne rein. So, KÖNNTE passieren (lacht). So. Ich glaube eher dass die das sehr positiv bewerten und da, wo das Konzept, unser Konzept jetzt eben, Gestaltungsfreiraum hat, klar, das ist das Jobcenter, das ist ja jetzt nicht / da ist manches FORMAL von der Institution vorgegeben, aber ansonsten sind die ja FROH, wenn das Konzept möglichst ORIGINELL, so lange es eben nicht abweicht vom Grundsinn, sondern den eben auch unterstützt, vom Grundziel, und die Zielgruppe eben noch mal MEHR erreicht, sind die ja froh, wenn da originelle Sachen ZUSÄTZLICH rein kommen. (...) Mehr als wenn der Träger jetzt, auch die Konzepte nur umschreibt auf das, was ins Setting passt. Das ist ja vom Grundkern, denke das ist auch klar, so geht es gar nicht anders, man sucht sich die Maßnahmen raus die ins Haus passen, in die Größe passen, die zur Teilnehmergröße die ausgeschrieben ist, die UMSETZBAR ist, ohne dass man jedes Mal - wir sind ja auch zum Glück auch nicht so ein Träger - auch vierzig Dozenten dazu kaufen muss oder wieder entlassen muss und so, ob es passt. (...) So. Und auf DIE Maßnahmen bewirbt man sich ja dann. Aber dann ist ja immer Spielraum da mit wechselnden Überschriften und Schwerpunkten, (...) aber die man dann eben in diesem Setting für sich eben auch ausgestalten muss und vom Konzept her schon entwickeln muss. So. Und das stimmt, wir hatten ja dass, das hast du ja auch mit reingebracht, das Kommunikationsspiel, das war ja vorher auch in unserem Konzept auch nicht drin. So aber du hast ja auch dann schon Rückmeldungen bekommen von uns, dass das Jobcenter genauso von Anfang an AUFGENOMMEN hat als originell und sich angeguckt hat und eigentlich auch genauso bewertet hat. (...) Und sobald die Rückmeldung sowieso auch von den Teilnehmern, um die es geht, (...) von den Teilnehmern positive Rückmeldungen kommen, so, dann ist das eben auch das Wesentliche auch für das Jobcenter. (...) Nicht nur dass sie sich gut unterhalten fühlen in den maximal achtzehn Monaten die sie hier sind, sondern auch natürlich ganz schnell naheliegend, dass das irgendwie auch sinnvoll ist, ne? (...) Und sie sinnvoll auch weiterbringt, schrittweise, und das ein Instrument ist, das sie da weiter bringt. Ja. #00:51:45-2#

27 I: Du sagtest grad, das fand ich ganz interessant, dass du die Gefahr siehst, dass das vielleicht in einem zukünftigen Maßnahmekonzept DRIN stehen könnte. Worin siehst du da die Gefahr? #00:51:55-0#

28 B(MAT5): Also wenn das Jobcenter einen einzelnen Punkt SO gut findet und merkt, dass das besser ist, dann wird das bei Maßnahmen, wo das Jobcenter hier vor Ort, lokal, auch eigene Zugriffsmöglichkeiten hat, aber das geht dann ja auch überregional, wenn was Kreise zieht im Sinne von best practise oder so, dann wird das auch gerne aufgenommen, ne? (...) Das war ja so, es gab diese ACTIVCENTER, und da war neu, dass ein Schwerpunkt in eben dieser praktischen, angeleiteten Beschäftigung liegt und eben weg von reinen oder ZU verschulten Maßnahmen, wo dann eben, was ja auch nicht mehr zeitgemäß und was auch in der Schule und so nicht mehr gilt, so ein Frontalunterricht, wo die Leute mit Informationen zugestopft werden und für sie gemacht wird, angeregt werden zu machen. Aber eben auch konkret um sich auch ausprobieren zu können. So. Und das

findet sich sofort in dem Förderzentrum auch wieder. #00:52:51-6#

29 I: Und worin siehst du da die Gefahr konkret beim Rollenspiel? #00:52:54-2#

30 B(MAT5): Ja Gefahr würde ich das sowieso gar nicht mal nennen // Ach so, so hatte ich das eben verstanden. // weil wir uns einig sind, dass wir sagen dass das funktioniert und das wäre wünschenswert dass das überall kommt. (...) So. Ich sehe aus der Erfahrung eher, dass das eine Möglichkeit hat, wenn das auch im Haus entsprechend verbreitet wird und überhaupt die entscheidenden Stellen davon wissen und sich das angucken, dass sie sagen "Oh das ist so ein interessantes Instrument, dass man (...)" So. Das würde in einer Ausschreibung wahrscheinlich so heißen, dass neben jetzt EDV-Schulung und neben Bewerbungscoaching und Gesundheit, das ist ja auch so nach und nach da reingekommen, dass das verankert worden ist und dann diskutiert wird ob fünfzehn oder zwanzig Prozent. Und unterschiedlich ob zwanzig Prozent Minimum oder zwanzig Prozent sollen es sein. Also um die zwanzig Prozent haben wir da ja im Moment. Was da auch kommen könnte, in absehbarer Zeit, dass in der Ausschreibung verbindlich ausgestaltet werden muss, dass Kommunikation geschult wird mit so und so viel Prozent für ALLE Teilnehmer. So und dann wären wir natürlich an dem Punkt zu diskutieren, (...) das war jetzt eben nicht ganz eindeutig, ne, ist das jetzt für jeden das richtige Instrument, was ist mit den Leuten die SO das ablehnen und eine Hemmung haben? Kann man das trotzdem irgendwie das umgestalten, dass man JEDEM das Angebot macht? Die Gruppen vielleicht auch ein bisschen sortiert, so wie wir das bei EDV ja auch machen, wir machen ja inzwischen EDV-Anfänger-Angebote für Komplettanfänger oder auch sagen wir mal PC-Verweigerer, weil sich das inzwischen schon längst so durchgesetzt hat, dass auch im Lagerbereich und so man sich nicht weigern kann und sei es dass man den Warenschein eben einscannt an der richtigen Stelle und am Computer vorbei geht oder seine Zeiterfassung eben elektronisch erfasst. (...) So, dass sie Leute zumindest wissen müssen, wo der Rechner angeht oder wie man so grundsätzlich so eine Tastatur oder eine Maus bedient. So. Und dass man nicht mehr akzeptieren kann das man sagt "So ich weigere mich aber, ich mache das nicht", das es da schon fast um grundsätzliche Verweigerung, Mitwirkung geht, ne? (...) Also wie kann man das übertragen auf das Thema Kommunikation? (lacht) Ne? Und auf das SPIEL dann. So also da würde dann sicher nicht reingeschrieben "So, Kommunikationsspiel muss als ...", aber das worum es geht, Kommunikation, muss mit so und so viel Prozent mindestens für alle Teilnehmenden geschult werden, weil es ein KERN ist, so wie PC-Kenntnisse, wie (...) Bewerbungsunterlagen, so. Geht ja auch nicht mehr, also egal, bei jedem noch so / auch GERÜSTBAUER nehme ich immer gerne als Beispiel. Früher gingen die Leute hin, haben gesagt "Ich bin gerade da mit der Baustelle fertig, habt ihr Bedarf?" und dann sagt der "Ja, mach mal zwei Stunden mit" und dann "Ja ich sehe du hast keine zwei linken Hände, hier ist der Arbeitsvertrag." (...) Das Problem ist, dass die Leute manchmal zwanzig, fünfundzwanzig Jahre auf dem Bau gearbeitet haben, aber weder Bewerbungsunterlagen haben noch je ein Arbeitszeugnis gesehen haben (lacht). Aber es funktionierte eben bis dahin. Und jetzt haben die Leute eben NICHTS, keine Zeugnisse, teilweise nicht mal Verträge gehabt, manches schwarz, (...) UND den Rücken kaputt und können nicht mehr als Gerüstbauer arbeiten. Aber selbst auf dem Gerüstbau, ne, wird die erste Antwort wahrscheinlich in inzwischen achtzig Prozent mindestens sein "Ja lass mal deinen Lebenslauf hier und dann gebe ich das mal weiter und dann rufen wir dich mal an" (lacht). So das brauchen wir und dann muss ich den Leuten auch erklären, die vielleicht das jahrelang nicht verstehen, weil sie vielleicht auch jahrelang auch ohne, wenn sie sich immer wieder persönlich beworben haben, dass man auch für die persönliche Initiativbewerbung man mindestens einen Lebenslauf braucht. So. Und deshalb machen wir Bewerbungslagen verpflichtend für alle. Und so kann man es eigentlich auch über Kommunikation sagen. (...) #00:56:51-5#

31 I: Okay. Jetzt hattest du ja eben auch schon mal gesagt, dass manche Personen, als sie davon gehört haben, dass wir das anbieten, das eher kritisch angesehen haben und

allgemein kann ich mir vorstellen, dass auch Personen, die vielleicht gar nicht mal Teilnehmer sind, sondern vielleicht auch GAR NICHTS mit dem Maßnahmekontext zu tun haben, wenn die hören, ja, wir bieten da Pen and Paper Rollenspiel an als Kommunikationsworkshop, dass die das vielleicht eher erst mal kritisch beurteilen. Was meinst du, woran das liegen könnte? #00:57:21-1#

32 B(MAT5): Das kann ja auch Leute betreffen, die WIRKLICH kommunikativ genug sind und das vielleicht auch nicht brauchen. (...) Aber ich denke, wichtig ist, wie bei fast ALLEM was wir so machen, wir hatten ja auch gerade das Thema noch mal die Pünktlichkeit durchzusetzen, man muss an den RICHTIGEN Stellen ein bisschen mehr sprechen, also auch den Teilnehmern einfach mehr erklären. Also gar nicht mit mehr Worten, sondern einfach die Zusammenhänge erklären. Ich sage ja selber mit dem Spiel, wenn man sagt, das geht nicht um / das GEHT spielerisch, das ist ein SPIEL, aber es geht um KOMMUNIKATION, dann ist das EIGENTLICH selbsterklärend. Und wenn jemand sagt "ich will aber hier nicht spielen so, ich will hier ..." dann gibt es ja auch genug Möglichkeiten. Die Leute können sich auch, wenn sie wollen, aus allem raus ziehen und acht Stunden wirklich recherchieren und Bewerbungen schreiben, das machen die wenigsten, aber kommt ja auch vor, dass jemand wirklich sagt "Ich habe Bewerbungen draußen, ich brauch vielleicht noch mal jemanden der über meine Anschreiben drüber liest und ich BIN aktiv und mir geht es darum, so schnell wie möglich zu arbeiten und so kurz wie möglich in der Maßnahme zu bleiben." Dann sage ich den Leuten immer, dann sind wir ganz schnell beieinander und wir gucken wie das geht. Und da kann jemand dabei sein, der sagt "Ah, Kommunikation, wichtig" und deshalb vielleicht immer bei den Vorstellungsgesprächen / bei denen scheitert es am Ende vielleicht immer an der Kommunikation. Kommunikation kann immer helfen. Dann kann der auch sagen, ich will lieber hier Vorstellungsgespräche einüben und hier auch mal filmen lassen und mir das angucken und kritisieren lassen und VERBESSERN und das vor dem Spiegel selber noch mal versuchen. Aber ich denke, dann werden wieder auch welche dabei sein, die sagen "Okay, Kommunikation generell, ja stimmt, das ist nicht meine Stärke." So, und diejenigen, die aber sagen, "Das ist für mich Kinderkram", so, DA ist die Wahrscheinlichkeit, dass die, die das so laut formulieren oder polternd, vielleicht tatsächlich auch OHNE auskommen, ne, andere Möglichkeiten vielleicht brauchen, ODER sich reflektieren lassen zu sagen, "Okay, dann lass uns mal über deine..." ne, da hat man auch einen Aufhänger, da kann man mal über Kommunikation sprechen. Und sehen die Leute das selber als ein Hemmnis bei sich oder auch als Stärke eher bei sich? So. (...) Und darüber lässt sich der ein oder andere doch wieder motivieren das zumindest sich mal anzugucken und das auszuprobieren. Dann kann er auch so Erfahrungen, wie ich, auch mit alten klassischen Rollenspielen irgendwie haben oder nicht, oder man findet ein anderes Instrument, oder man kommt tatsächlich überein, okay, bei demjenigen oder derjenigen ist es tatsächlich nicht ein Schwerpunktthema, ne? So. Kann sich genug selber (...) AUCH mit angemessenen Worten irgendwie verständlich machen und auch noch seine Interessen verarbeiten und sich auch selber dann bis hin im Vorstellungsgespräch verkaufen, vermarkten. Das hängt vielleicht woanders. (...) #01:00:29-1#

33 I: Okay. Und als wir das eingeführt haben, da haben wir uns dabei gedacht, dass wir die teilnehmenden Personen darüber individuell fördern möchten, beispielsweise hinsichtlich sozialer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse wie soziale Kompetenzen, Kommunikation und soziale Teilhabe. So, das war so der GRUNDgedanke dabei. Deiner Erfahrung nach, ist die Förderung sozialer Kompetenzen, sozialer Teilhabe, dieser sozialen Aspekte, sage ich mal, auch ansonsten ein Bestandteil von Maßnahmen wie dem Förderzentrum? #01:01:03-4#

34 B(MAT5): (...) Wir haben ja auch so (...) im Rahmen von Bewerbungscoaching vor allem / also fast ALLES was wir machen hat ja irgendwie soziale Aspekte, WEIL wir das meiste im Gruppenkontext machen. Wir haben ja auch schon Leute abmelden müssen, weil sich rausstellte, entweder einer hat sowieso eine Sozialphobie, dass er mit Gruppen tatsächlich

irgendwie nicht umgehen kann und das muss mal überprüft werden, oder Leute ganze Gruppen so zerschießen DURCH ihr soziales Agieren, dass sie eigentlich nicht sozial FÄHIG (lacht) sind. So. Auch mit der Begründung entsprechend (...) zurückgegeben, was dann eben anders irgendwie weiterbearbeitet werden kann, aber natürlich das Thema Übergang in Arbeit, schon im Ansatz irgendwie, generell schwierig macht. (...) So. Also NEBEN dem, was wir gerade in diesen praktisch angeleiteten Sachen PRAKTISCH zusammen mache, egal ob die Leute / auch DA ist ja Kommunikation, bei Metall, wenn ich überlege die (unv.) macht jeder für SICH viel an seinem Werkstück und dann merkt man, da wird miteinander verglichen, da werden die Werkzeuge ausgetauscht, da ist durchaus nicht nur die Kommunikation mit dem Fachanleiter, (...) wenn man GEMEINSAM kocht sowieso, weil das geht ja immer Hand in Hand, der eine schnibbelt DAS, der andere DAS. Wir machen das ja auch so, dass die Rezepte zusammen rausgesucht, umgerechnet werden (...) mit den Zutaten zusammen eingekauft wird, abgerechnet wird (...) inklusive aller Kontrollen immer wieder, der Teilnehmer möglichst eigenständig / so. (...) Und dann natürlich das gemeinsame Kochen an sich, ne, wird ja auch anderweitig genutzt. Das ist ein soziales Interagieren. Bei dem SPIEL kommt natürlich dazu, ja das nimmt man auch bei diesen (...) anderen Situationen natürlich (...) stellt man das fest. Aber man natürlich so aus den Rollen, da muss man immer ein bisschen vorsichtig sein, weil man hat natürlich die Möglichkeit im Spielkontext (...) auch ganz BEWUSST mal, wenn man auch so schauspielerisches Interesse oder sonst was dann doch mehr hat, aber BEWUSST genau mal eine konträre Rolle einzunehmen. Also gerade eine Rolle, die auch, wenn Leute auch sehr selbstreflektiert sind, die denen gerade mal zuwider läuft um mal zu gucken, was da passiert. Also man muss dann vorsichtig sein, aus so Spielkontext, ZU sehr eins zu eins etwas abzuleiten. Aber so wie du das geschildert hast, (...) so gibt es auch da ja alle Möglichkeiten, also jemanden platt zu machen, jemanden zu verhauen oder auszurauben, ABER auch jemanden zu helfen. Und durch diese unterschiedlichen Rollen und unterschiedlichen Stärken auch zur Seite zu springen, oder, oder. So. (...) Auch wenn es abstrahiert ist mit Zauberer, Feen und KRIEGER und ich-weiß-nicht-was. (...) Aber ja auch zum Glück (lacht) zum Teil, ne? Und dann kann man natürlich da schon eventuell eben schon oder im Einzelfall feststellen, (...) auch Charaktereigenschaften, die vielleicht vorher nicht so bekannt waren, oder dem nachgehen, ne? Also wenn es einen Hinweis gibt, das ist ja auch so, der scheint aber IMMER in seinen Entscheidungen oder wenn er sich einbringt, IMMER sehr teamorientiert vorrangig zu agieren oder SEHR hilfsbereit, immer als erster dabei zu springen, ODER auch, Kommunikation, Sprache, FÜR jemand anders einzusetzen, vielleicht mehr noch als für einen selber. ODER auch umgekehrt, vorrangig Eigeninteressen zu vertreten bis hin zu fast gewalttätig, andere Charaktere zu versuchen auszulöschen oder so, ne? So. (...) Und dadurch HAT es natürlich auch noch MEHR Möglichkeiten die jetzt / (...) wobei man kann sagen, dass es AUCH, nach Schultz von Thun, AUCH alles Arten von Kommunikation (lacht), das ist ja nicht nur das was verbal alles geäußert wird, die IN dem Handeln und in der Mimik, und allem möglichen gegeneinander sich ausleiten. Aber eben auch so Charakter-Eigenschaften kommuniziert werden aus den Spielzügen und -Zusammenhang und Geschichten heraus, wenn sich dann auch Sachen wiederholen in sich wandelnden Spielkontexten und Geschichten, so, dann kann das zumindest schon mal ein Hinweis zu sein, um vorsichtig zu sein, ne? So, nicht immer eins zu eins und auch nicht zu psychologisieren, aber kann ein Hinweis sein, WIE jetzt jemand kommuniziert, ODER (...) WIE auch WER, das ist dann ja auch eine Art Assessment, ne? Also WIE sich WER offenbar in unterschiedlichen, in wechselnden, das ist ja auch gut das es immer wieder wöchentlich stattfindet und eben in wechselnden Settings halt, ihr die Leute über einen LÄNGEREN Zeitraum auch kennen lernt, in dem Spielkontext. So. (...) Welcher Rolle in verschiedenen Gruppengefügen stellt sich jemand eventuell ein, ne? Fügt sich selber jemand ein? Eher immer ganz hinten, ganz unten, gibt es da irgendwelche Entwicklungen? So, ne? Dann kann man DAS mit den Leuten wieder reflektieren und MIT den Leuten reflektieren, überlegen, so "Können Sie sich nicht auch mehr zutrauen als vielleicht Anfang der Maßnahme oder als Sie im Förderplangespräch ganz am Anfang gesagt haben, warum Sie gehemmt sind vielleicht auch im Einzelhandel oder an der Kasse?" Das haben wir alles schon gehabt, also Leute, die gesagt haben "Ich

trau mich nicht an die Kasse, aber (...) nicht weil ich nicht rechnen kann oder so", das gab es auch, bis hin zu Dyskalkulie oder so, also "Ich kann mir keine Zahlen merken, ich mache da Fehler und wenn ich dann nervös bin erst recht", sondern dass wirklich Hemmung war vor der Kommunikation mit den Kunden oder dann DESHALB, (...) weil dann da der Kunde steht und zahlt oder weil ich dann Verantwortung für die Kasse habe. (...) So. Also, das war jetzt schon ein anderes Beispiel, und übertragen kann ja auch im Idealfall tatsächlich Hand in Hand zusammenspielen, wenn jetzt Leute an der Spielegruppe teilnehmen UND in der Kantine zum Beispiel schon die zweite oder dritte Woche ein Praktikum machen, überlegen, kann der sich auch an die Ausgabe oder Kasse trauen oder so? Und die Kommunikation auch DA ausprobieren ODER eben auch, das ist ja schön, das ist auch vorgesehen im Konzept, dass wir sehr viel Praxis / im Idealfall machen wir das ja auch, SO, die verschiedenen Akteure, Fachanleiter, (...) Praktikumsstelle, dort Anleiter oder Vorgesetzter, Mitarbeiter, Kollege, (...) Sozialcoach und Jobcoach sich ja auch austauschen, WIE sich die Leute auch in unterschiedlichen (...) Kontexten eben geben, und ob das übereinander passt, oder nicht. Und was sich da für ergibt, für die am Ende idealerweise immer, für die Übertragung für mögliche / Übertragung ins Arbeitsleben, ne? (...) Und die individuelle Arbeitsstelle oder potentielle Arbeitsstelle. (...) #01:08:11-9#

35 I: Und ganz allgemein, im SGB Zwei, steht ja als oberstes Ziel sage ich mal die AKTIVIERUNG von langzeitarbeitslosen Personen. Und deiner Meinung nach, gehört diese Förderung sozialer Kompetenzen, Kommunikation, sozialer Teilhabe, gehört das dazu? Zu dieser großen Aktivierung sag ich mal? #01:08:35-3#

36 B(MAT5): (...) UNBEDINGT. Ja. Weil wie gesagt, ein Kernproblem ist ja mit den unterschiedlichsten Sozialproblematiken oder sogenannten Vermittlungshemmnissen, das oft ursächlich schon, oder eben in der Entwicklung der Langzeitarbeitslosigkeit, die Leute vor allem VEREINSAMEN. So. Und damit gerade die Sozialkontexte (...) fehlen. So. Und die Kommunikation mindestens einschläft, wenn sie vorher besser war, und fehlt und so weiter, ne? Und deshalb sind das ALLES Sachen, die Aktivierung heißt dann auch all das im Idealfall, all diese Sachen die NICHT optimal da sind und laufen (lacht) zu aktivieren, anzuregen, DURCH Angebote. Weil die Maßnahmen sind immer eigentlich ein PORTFOLIO von Angeboten (lacht), von Einzelangeboten auch. Und insgesamt an sich, an (unv.) versuche ich den Leuten auch immer zu vermitteln, wenn die Leute eben kommen, kommt ja immer wieder auch mal vor, dass die Leute eben einfach mehrere Maßnahmen hintereinander hinter sich haben und eben NICHT das gewünschte Ziel erreicht haben und eben erst mal mit einer grundsätzlich negativen Haltung kommen, weil sie sagen, "Nur weil das Jobcenter nicht weiß was es machen soll, sollen dir mir doch eine Arbeit anbieten." (lacht) So einfach geht es ja leider auch nicht und so direkt. (...) Auch wenn dann vielleicht hier oder da in verschiedensten Branchen jetzt auch mehr Arbeitsstellen frei sind und da sind, Arbeitsplätze / wir haben ja jahrelang das Problem gehabt, die Arbeiten waren einfach nicht da, ne? Die Leute wären schon passend gewesen, auch vieles, was heute frei ist. (...) Jetzt sind diese und hoffentlich auch die meisten davon in Arbeit. ABER wenn die Leute dann kommen und sagen "Was soll ich denn jetzt in noch einer Maßnahme?" und "Ich war gerade DA, was soll mir das bringen?", das wir vorstellen, wie jetzt DIESE Maßnahme ausgestaltet ist im Antrittsgespräch, wenn man das mehr erklären MUSS, was das Jobcenter nicht getan hat oder nicht konnte wegen der Vielzahl an Angeboten, einfach nur zugewiesen hat, dann erst mal einfach diese erste Hemmung halt nehmen, (unv.) sagen, das ist ein ANGEBOT, oder das und das bieten WIR an, wir bieten DIESE Maßnahme an. So. (...) Da habe ich ganz oft dann, GERADE bei den Leuten die am meisten sagen, "Ich will doch eigentlich das oder das" sofort einen Anpack, wo ich sage, "JA, deshalb machen wir DAS oder DAS, deshalb glaube ICH, dass die Zuweisung gar nicht so fehlgeleitet war, sondern, dass wir genau richtig für Sie sind als Übergang. Und wenn wir da erfolgreich sind, dann sind Sie auch nur ganz kurz hier und DAS ist das Ziel der Maßnahme.", aber immer diese Angebotscharakter betone. Ich sage "Am Ende funktioniert das auch nur, wir haben den Anspruch, wir gestalten das in dem Rahmen, der für alle gleich vorgegeben ist INDIVIDUELL für Sie passend aus und

versuchen auf jeden Einzelnen da Rücksicht zu nehmen, damit (...) die individuelle Maßnahme nachher auch erfolgreich ist." Aber das ist auch die Kehrseite, das heißt nur, wenn die Leute das irgendwie selber sehen und sich selber mit einbringen und mitwirken, kann es auch nur zum Ziel führen, kann es nur erfolgreich sein. Wenn die sich weigern oder nicht sehen, wenn wir die nicht überzeugt bekommen, dann kann man sie auch lassen, ne, dann wird die Maßnahme auch, ob sechs Monate, acht, zehn, zwölf oder achtzehn Monate, auch durchlaufen oder WIEDER durchlaufen, OHNE Ergebnis, weil sie nicht funktionieren KANN, also kein weiteres Ergebnis bringen KANN. (...) So. #01:12:00-4#

37 I: Wir sind auch gleich schon am Ende der Fragen. Aber was mich jetzt interessieren würde, (...) hast du eine Idee, oder was würdest DU anbieten, wenn du die Möglichkeit hättest, UM zum Beispiel Kommunikation (es klopft) soziale Kompetenzen, soziale Teilhabe (die Tür geht auf, kurze Unterbrechung weil eine Teilnehmerin mich sprechen möchte, bitte sie zu warten) #01:12:26-1#

38 B(MAT5): Das ist jetzt die Frage, warum ist MIR das nicht eingefallen mit dem Kommunikationsspiel? (lacht) // (lacht) // Nein, ich finde das GUT einfach und ich finde das gerade für das Thema Kommunikation super. (...) // Ja. // Ich finde immer noch viele klassischen Methoden super, ich denke wir müssten irgendwie viel standardisierter, HÄUFIG im Rahmen vom Bewerbungstraining in einer Einheit oder zwei, drei Einheiten, wirklich auch, weil es immer noch funktioniert, und es immer noch, wie bei Rollenspielen, diesen AHA-Effekt hat, (...) mit Kamera Vorstellungsgespräche spielen. Das ist auch eine Art von Rollenspiel, das ist ja auch kein echtes Vorstellungsgespräch. TROTZDEM funktioniert es so ähnlich wie alle anderen Rollenspiele auch, dass man sehr schnell in die Rolle sich rein begibt, sobald man anfängt zu spielen und zu KOMMUNIZIEREN. Wenn man sprechen muss und so, dann ist das auch weg, wenn vorher Hemmungen da sind, das "Ja, das ist jetzt nur ein Spiel und ich finde das doof jetzt eigentlich hier den Arbeitgeber zu spielen" oder so. Und eben jeder erst mal erschrickt, wenn er sich eben aufgenommen fühlt, (...) die wenigsten ja irgendwie das zu Hause vorbereiten oder nachbereiten, dass sie sich auch noch mal selber vor den Spiegel setzen und dabei kritischer beobachten und dabei LAUT sprechen. (...) So. Also das geht AUCH, aber ich habe jetzt ausgeführt, warum das Spiel noch SCHNELLER funktioniert, LEICHTER methodisch umzusetzen ist, in bestimmten / also nicht erst mal eine Kamera aufbauen, den Raum haben muss und vielleicht auch noch eine einigermaßen realistische, wenn auch rudimentäre Tisch-Vorstellung, Situation irgendwie aufbauen muss, sondern / So. Wenn du sagst, da ist noch nicht mal ein Spielbrett, ich dachte es gibt ein bisschen / oder dass man ein bisschen festhält, verortet, wo sich jetzt wer sich aufhält oder so, ne? So dann NOCH einfacher, also je mehr sich in der Fantasie abspielt, (...) umso einfacher umsetzbar. Finde ich GUT. Also jetzt spontan, Vergleichbares, sowieso nicht (lacht) vergleichbar Gutes. Also dann würde ich eher ergänzen, dass man sagt, das man da auch ein Portfolio aufbauen kann und Alternativen für Leute, die das grundsätzlich ablehnen, oder (...) offensichtlich nicht unbedingt brauchen oder so, dass sie TROTZDEM zum Thema Kommunikation (...) Reflexionsmöglichkeit haben und gefördert werden können, individuell. Ich glaube die DIFFERENZIERUNG, (...) ist bei VIELEN Themen / also, so lange ja auch die Gruppen so heterogen bleiben, muss die Antwort an verschiedenen Punkten halt auch Differenzierungsmöglichkeiten sein. (...) Das man allen irgendwie gerecht werden kann und ALLE, aber auch individuell, wo sie halt gerade auch stehen und herkommen, (...) halt weiterhelfen kann. Da nehme ich wirklich mal den Klassiker, wirklich EDV-Schulung, (...) so, da sind jetzt immer mehr Leute wirklich UNTERFORDERT, weil sie sagen "Ich habe selber einen Rechner und ein Office-Paket und so", oder sogar eben auch aus dem Arbeitskontext das kennen, weil es jetzt standardmäßig überall jetzt vorkommt, und "da könnt ihr mir nichts beibringen", und können wir dann faktisch auch nicht. Weil man müsste dann wirklich in spezifischere, entweder BUCHHALTUNG, oder (...) Excel ist ja auch bald durch, (unv.) bringt das gerne, die MÖGLICHKEITEN von Excel, Formel-Auswertung und so, nehmen. ODER aber auch umgekehrt, hinten fallen auch immer mehr runter, die halt

auch die X.te Maßnahme haben, aber einfach immer mit in den Raum und vor den Rechner gesetzt und "Jetzt machen Sie mal das.", aber den ersten Schritt gar nie gelernt haben. Deshalb haben wir ja auch noch mal angefangen, so einen Wo-ist-die-Maus-Kurs zu starten. So. Und ich glaube das lässt sich auch in andere Bereichen auch übertragen, wenn jetzt eben in die Gruppe HoGa Leute kommen, die eben Küchenerfahrung haben, lässt, also das klingt dann abenteuerlicher als es ist, weil man muss ja nicht für jeden dann einen Anleiter haben, der dann mit den zwei Leuten, die schon in der Spülküche gearbeitet haben, das noch mal aufgreift, oder guckt, wie man Salate gestaltet und die, die noch NIE irgendwie Küche haben oder die HYGIENEPROBLEME haben, so. Also man kann eben VIELES differenzieren IN der Gruppe auch, das ist dann Methodik so, ne? Aber (...) so, ich glaube trotzdem, das bleibt so ein Schlüssel, EIN Punkt der Antwort muss eben sein, Differenzierung IN den Gruppen um jeden wirklich INDIVIDUELL (...) an den einzelnen Punkten weiter fördern zu können. (...) #01:17:08-9#

39 I: Okay. Dann sind wir jetzt bei der letzten Frage. Ich habe dich ja in ganz verschiedene Richtungen ausgefragt, aber gibt es etwas, was wir VERGESSEN haben, was du gerne noch loswerden möchtest? #01:17:18-9#

40 B(MAT5): (...) Fällt mir jetzt nicht ein. Ich habe ja schon viel erzählt (lacht) oder auch viel aufgegriffen. (...) Nein, ich glaube da sind ja auch / ich habe ja auch Sachen wiederholt, so, (...) also mir fällt jetzt spontan nichts ein. Sonst sage ich dir das noch danach (lacht). #01:17:38-8#

41 I: Alles klar (lacht). Dann vielen Dank. #01:17:42-7#

Interview MAT6

1 I: Ok. Es kann sein, dass ich noch mal drauf gucke ob es wirklich funktioniert, aber sollte funktionieren (lacht). // Alles gut. // Okay. Am Anfang würde ich mit Ihnen ganz gerne wie eben angekündigt ALLGEMEIN über Ihre Erfahrungen mit der Zielgruppe sprechen und da würde ich Sie als aller erstes bitten einfach mal von Ihren Erfahrungen, die Sie mit der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen bisher gemacht haben, zu berichten. #00:00:21-6#

2 B(MAT6): Konkret die letzten Jahre, seit Sie hier sind? Oder die letzten zwanzig Jahre? #00:00:25-4#

3 I: Gerne die letzten zwanzig Jahre (lacht). #00:00:25-5#

4 B(MAT6): (lacht) Also es ist so, dass bei der Zielgruppe verschiedene Variablen immer da sind. Also wir haben multiple Problemlagen. Die Gruppe ist in den letzten zwanzig Jahren deutlich schwächer geworden. (...) Ich komme ja noch aus der Arbeitslosenhilfe und Sozialhilfe, da waren die Leute im Prinzip sich selbst überlassen und ich sehe jetzt (...) die Gefahr, dass das in den nächsten Jahren auch passiert, weil die Leute immer SCHWÄCHER werden (...) und die bildungspolitische Ausrichtung (...) dahin geht, die Leute EHER zu schulen, wenn sie aus dem ALG eins kommen. (...) Erfahrung mit den Leuten ist, das man, wenn man sich VIEL Zeit nimmt und (...) an den Leuten dran ist und vor allen Dingen die Leute GUT kennt, und ich meine jetzt nicht nur was in der Erwerbsbiografie steht, sondern alle anderen Elemente, (...) und dann den Anpack findet und ressourcenorientiert arbeitet, dass man die Leute in der Regel dazu bringt (...) was SINNVOLLES mit ihrem Leben anzufangen. Sinnvoll heißt nicht zwingend zu arbeiten, wie wir uns das im normalen Leben vorstellen, sondern eine Tagesstruktur zu entwickeln. Ich halte das aber bei einigen Leuten, (...) bei fünfzig bis sechzig Prozent, für durchführbar (...) mit den Möglichkeiten die WIR hier haben als TRÄGER und den Maßnahmen, die WIR anbieten, für den Rest der Gruppe sind die Leute bei uns eigentlich komplett falsch

verbunden. Die brauchen MEHR als das, was wir leisten KÖNNEN oder DÜRFEN. (...) Das ist (...) die Erfahrung. In den letzten Jahren habe ich erlebt dass die Leute sehr oft sehr krank sind, (...) sowohl von der Physis her, hat viel damit zu tun durch einen ungesunden Lebenswandel, schlechte Ernährung, schlechte Körperpflege, (...) schlechter Umgang mit sich selbst, wenig Selbstachtung vor sich selbst, das ist eigentlich das was die Leute OFT haben. Und von der Psyche her sehr hohe Frustration und zum Teil psychische Erkrankungen, wo ich aber der Meinung bin, dass das Körperliche und das Geistige ineinander einwirken, (...) dass man auch beim Beratungsprozess immer berücksichtigen SOLLTE. Und leider Gottes ist es bei uns in der Szene ÜBLICH, (...) dass es sehr monostrukturelle Beratungsgespräche sind und das halte ich nicht für zielführend. Man muss die Leute in ALLEN Facetten sehen, jetzt nicht nur Erwerbsbiografie, sondern wo steht er im Leben, wie ist er gesellschaftlich eingebunden und wie läuft das? Und ich glaube, wenn man dann alle Facetten beleuchtet und die Leute richtig anpackt und im Team arbeitet, im Netzwerk, dann kann man die Leute in Arbeit bringen ODER in sinnvolle Beschäftigung, Strukturen. (...) Der GROßE Fehler den die Projekte haben, dafür mache ich das seit zwanzig Jahren, ist das die oft zu KURZ sind, das heißt die Leute sind nur ein halbes Jahr da und so ein Prozess in der REGEL, in HARTEN Fällen, vier bis fünf Jahre dauert. Und der Vorteil ist bei UNSEREM Träger, dass wir verschiedene Paletten haben und das ist das was wir immer mit dem Förderplan definieren, dass man versucht immer zu gucken, wo steht derjenige und wie holen wir ihn ab? Und wie kriegen wir ihn begleitet? Und das Problem ist in dem Moment, wo Sie den Faden verlieren und keinen Plan haben als Berater, (...) ist die Arbeit verpufft im NICHTS. (...) Und das ist eigentlich das ERSCHRECKENDE und das UNBEFRIEDIGENDE. (...) Und das andere was ich in der Arbeit als schwierig sehe ist halt die Selbstmotivation der Leute, die den Job ausüben, die relativ hoch zu halten für sich SELBST, und auch für KOLLEGEN, aber auch für die Teilnehmenden, damit die Leute sich nicht einfach in der inneren Immigration zurück ziehen, wie ich so schön sage. (...) Also das ist meine Erfahrung. Und ich glaube SCHON, dass man mit den Leuten viel arbeiten kann. Es muss natürlich immer noch ein GRUND wieder da sein, was an seiner Situation ändern zu wollen. Und bei dem ein oder anderen ist es dann wirklich auch so, dass man die Leute fallen lassen muss, weil es definitiv keinen Sinn hat, BIS sie so weit sind. Das ist wie Erziehung. Was wir hier machen ist nichts anderes außer Erziehung mit Erwachsenen. #00:04:03-9#

5 I: Und Sie haben am Anfang gesagt, dass Sie beobachten, dass die Zielgruppe SCHWÄCHER geworden ist mit der Zeit. Woran meinen Sie, liegt das? #00:04:12-4#

6 B(MAT6): (...) Der Arbeitsmarkt saugt die Leute auf, der Druck ist höher geworden. (...) Die Leute, die vor zehn, fünfzehn Jahren noch unsere Kunden waren arbeiten mittlerweile alle, oder viele, das habe ich kürzlich mitgekriegt als ich HÄNDERINGEND Leute gesucht habe und ehemalige Teilnehmende anrief, (...) die vor fünf oder zehn Jahren gesagt hätten "Super, ich komme gerne wieder zu Ihnen zurück". (...) Die sagen "Nein, ich arbeite schon seit zwei, drei Jahren". Das waren einfach nur die Leute, die etwas unstrukturiert waren oder halt immer Phasen hatten, unmotiviert, Alkohol oder sonst was, aber so eine GRUNDMOTIVATION hatten. (...) Und die Leute, die wir mittlerweile haben, sind (...) kaputt-beraten meiner Meinung nach. (...) Also "kaputt-beraten" heißt, die Leute sind SO LANGE, vermutlich schon seit ihrer Jugend, in so viele Beratungsinstanzen, -institutionen, -projekte gegangen, dass die Leute teilweise SO kaputt-beraten sind, (...) dass die gar nicht in der Lage sind, autonom selber zu entscheiden, was sie wollen. Weil das Problem ist, es gibt einen Ausdruck der nennt sich "die Betroffenheitskultur der siebziger Jahre" in der Forschung, bitte zitieren (lacht). // (lacht) Unbedingt. // Nein, das hat was damit zu tun, dass der Sozialarbeiter oder der Berater oft in der Situation ist, (...) man muss empathisch sein, ja, aber man darf die Leute nicht entmündigen. Und viele Beratende oder Beratungsprozesse kriegen Sie mit, laufen in so eine Art Entmündigungsprozess, der nicht jetzt HIER im Haus gestellt wurde, sondern vielleicht auch von Beratenden VORHER, oder Hilfen, und die Leute sind nicht mehr in der Lage, sich selbst zu helfen. (...) Und ich sehe den Ansatz in dem was wir tun, Hilfe zur Selbsthilfe zu ermöglichen. Man MUSS die Leute

schubsen, aber wir sind nicht / keine Animateure. (...) Wir unterstützen, aber wenn die Leute selber dazu in der Lage sind zu tippen, das ist so ein klassisches Beispiel, finde ich, kann derjenige seinen Lebenslauf selber tippen. Und wenn er dafür zehn Stunden braucht, brauch er dafür zehn Stunden. Und wir machen die Endkontrolle. Das ist nicht unsere Aufgabe. Das ist natürlich schneller es SELBER zu machen als abzugeben und ich denke (...) der Beratende sollte auch wissen, wann er loslassen SOLLTE, um den Teilnehmenden zu fördern, aber ihn nicht aus dem Blick, also nicht generell / das ist EIN Problem. Und ich glaube, dass zu viel zu spät bei den Leuten gemacht wird und deswegen sind die zum Teil so kaputt. Das sehen Sie gerade bei den jüngeren Leuten, (...) Mitte, Ende zwanzig, Anfang dreißig, die noch nie was in ihrem Leben gemacht haben, die sind schon seit ihrem fünfzehnten Lebensjahr in irgendwelchen Beratungssettings, sei es Schulpsychologie, Familienhilfe. (...) Und DA sehe ich halt die große Problematik drin und das wird sich dann auch in den großen Teil, das soll jetzt keine Frustration auslösen, aber ich glaube, dass es da einen anderen Ansatz gesellschaftspolitisch bräuchte, um die Leute davor zu bewahren, in diese Situation zu kommen. Ich finde nichts frustrierender, als Leute mit Ende zwanzig, Anfang dreißig zu haben, die KEINEN Wunsch haben. (...) Und mit Wunsch meine ich jetzt gar keine abgefahrenen Ziele, sondern wenn die Leute nicht mal Konsumwünsche haben, dann finde ich das schon erschreckend. (...) Also, wenn die Leute noch nicht mal ein neues Handy wollen, oder die Leute sagen "Ach, meine Wohnung, ist mir egal", also dieses EGAL, dieses Nichts-wollen, oder überhaupt nicht kreativ sein irgendwelche Wünsche zu haben, egal wie abgefahren die sind. DAS finde ich halt unglaublich (...) SCHWIERIG. Und ich glaube, dass das wirklich an diesen ganzen Beratungssettings liegt und an dieser Ohnmacht, die die Leute oft empfinden. Und das ist das, was mich aus meinen Unterrichtszeiten noch oft (...) irritiert. Ich habe mal ein Seminar gemacht, das nannte sich "Umgang mit dem Amt. (...) Wie gehe ich mit dem Amt um?" Und das die Leute überhaupt keinen Plan haben. Ich sage immer, man braucht einen Plan. Und wenn der Plan ist, "Ich habe keinen Bock zu arbeiten", das ist ein Plan. (...) Aber ich muss wissen, wie ich den Plan verfolge. Und dieses mit-sich-geschehen-lassen, das finde ich halt (...) immer ausgeprägter bei den Leuten die wir im Moment haben. Das ist das EINE. (...) Dieses unreflektiert sein. Und das andere, was ich schlimm finde, ist dieses ohnmächtige, was man bei einigen Leuten mitkriegt, so in "Ist mir egal, geh ich halt hin, geh ich halt nicht hin, werde sanktioniert." und die Leute sehen einfach / die denken NICHT perspektivisch. Das ist das EINE. Und (...) das Problem ist, dass sich die ganze Szene, die ganze STRUKTUR in der wir uns bewegen, (...) TEILWEISE vom Beratungssetting (...) dieser Entwicklung nicht entgegensteht. (...) Indem man halt die Leute nach wie vor entmündigt, so nach dem Motto "Ich schreibe mal Ihren Lebenslauf. Ich mach das für Sie". Das SOLLTE man auch machen bei dem ein oder anderen, aber ich finde man sollte (...) WENN man sieht, dass derjenige das Potential HAT, die Nerven behalten und ihn das selber machen lassen. Ich rede jetzt nicht von Analphabeten, ich rede jetzt wirklich von Leuten, die THEORETISCH, formal einen Abschluss haben oder zumindest eine Schulbildung, wo man erwarten sollte, dass sie fünf Sätze geradeaus schreiben. Und man muss das aushalten können als Berater. (...) Und ich denke das Problem ist, dass viele Beratende das nicht aushalten, was immer wieder für schlechte Emotionen sorgt. Diese Emotionen übertragen sich auf den Teilnehmer. Das ist eine Negativ-Übertragung. Und die Teilnehmer sagen dann in dem Moment, weil sie das als Druck empfinden, immer "Ja" und "Amen" in der Situation, in dem Setting. Deswegen halte ich sehr viel von Förderzentren oder anderen Methoden, weil man da die Möglichkeit hat die Leute auch mal in einem anderen Setting zu sehen, nicht im reinen Beratungssetting. Also als MAßNAHME ist das Förderzentrum eine der besten Maßnahmen, die ich in den zwanzig Jahren machen durfte. (...) Wenn das jetzt für das Interview relevant ist. Aber ich halte / das ist eine SINNVOLLE Maßnahme, andere Maßnahmen waren weitaus sinnentleerter, die ich gemacht habe. Weil Bewerbungstraining haben die Leute alle schon zwanzig Mal gehabt. Aber die Leute SIND kaputter als früher, definitiv, das ist keine Illusion. (unv.) die Leute sind definitiv / also FRÜHER waren die Leute (...) also da haben wir ja den einen Fall von neulich, ich kann ja den Namen nennen, ist ja alles eh anonym. Also bei Ihrer Kollegin, diese eine Dame, die dann dieses Praktikum in der Pflege gemacht hat. Ich weiß nicht ob Sie die einmal gesehen

haben. // Ja. // Frau X. // Ja, die kenne ich. // Frau X ist eine Frau, die kommt rein, (...) die setzt sich hin, ich habe das Erstgespräch mit ihr geführt und habe gesagt "Wow." (...) Die kam rein, die hatte einen Plan, die hatte IDEEN. (...) Und die hat BOCK. Also das ist mein letzter Stand den ich von Frau X habe. (...) Und dann hat man auch Bock. Und wenn man Leute dazu bringt, in einem halben, dreiviertel Jahr, oder einem Jahr, so eine HALTUNG zu entwickeln, oder sich da hin zu bewegen, dann ist das eine RIESEN Leistung als Berater. (...) Weil viele Leute lassen einfach nur über sich geschehen. Und wenn Sie im Unterricht sind, ich bin mir sicher, man könnte auch oben in den Unterricht gehen und einfach NICHTS mit den Leuten machen und die würden nichts sagen. Wir können die Leute auch beleidigen und die würden / also man muss wirklich mal in Konfro gehen. Man merkt das oft, wenn man so Witze mit den Leuten reit, man muss auch immer gucken, wen hat man da. Da kommt ja nichts von den Leuten und DAS finde ich eigentlich das Erschreckende und das ist das was ich meine, mit kaputt-beraten. (...) Das ist meine Haltung. Aber man muss sich ja nicht selber kaputt-beraten, man muss trotzdem sich immer selbst motivieren. (...) #00:11:02-3#

7 I: Und was für Problemlagen und Vermittlungshemmnisse können Sie bei der Zielgruppe vielleicht häufiger beobachten? #00:11:08-8#

8 B(MAT6): MOTIVATION. (...) Also ich denke, dass kleinste Problem, das die Leute haben (...) / also klar, die Leute haben Alkohol-, Drogenprobleme teilweise. Die Leute haben gesundheitliche Probleme, die können wir nicht heilen. Die Leute haben psychische Probleme, da kann man ein Netzwerk drum machen. (...) Das HAUPTPROBLEM, was ich bei den Leuten sehe, ist MOTIVATION. (...) Also dieses nicht-mit-sich-geschehen lassen. Da heißt jetzt nicht, dass man einen Widerstand macht, das heißt auch nicht, dass man jetzt auf die Straße gehen muss. Aber diese APATHIE, das ist für mich dieser HAUPT-Hinderungsgrund. Also wir haben Leute in Arbeit gebracht in den letzten zwanzig Jahren, man sieht das sehr schön bei den Y-Brüdern. Der eine aus dem Knast arbeitet jetzt bei der Firma Z. (...) Hat aber auch NUR funktioniert, weil wir keine Scharaden gespielt haben. Ich weiß nicht ob Sie den Hintergrund kennen? Die beiden Y-Brüder, das sind JUNKIES, das sind LEGENDÄRE Alt-Junkies in dieser Stadt. Der eine ist clean, arbeitet auf dem ersten Arbeitsmarkt über 16i. (...) Der andere kam aus dem Knast, war jetzt neun Monate aus dem Knast draußen, arbeitet jetzt bei der Firma Z, (...) aber NUR weil man ihm gesagt hat, das ist jetzt deine letzte Chance. Herr W, das ist auch so ein Typ. Den kenne ich seit er achtzehn ist, der ist jetzt sechsendreißig. (...) Ich weiß nicht, ob er das jetzt packt mit dem Arbeitsvertrag, aber den konnte man noch erreichen, weil der noch IRGENDWIE einen RESTFUNKEN Motivation hat. (...) Und dann kriegt man auch so Sachen wie (...) Drogenvergangenheit, vorgestraft bis der Arzt kommt. Der eine Y-Bruder hat den Job bei der Firma Z nur bekommen unter anderem, weil ich habe dem Kollegen bei dem örtlichen Jobcenter gesagt, "Wir erzählen denen nicht irgendeine Scheie, der IST sauber". (...) Ich hab den Chef von der Firma Z angerufen und habe gesagt "Hör mal zu, der Typ ist im Moment in einer guten Phase, das kann genauso gut sein, dass er in einem halben Jahr wieder Drogen dealt (...). Aber wir sollten ihm JETZT als GESELLSCHAFT die CHANCE geben. JETZT oder NIE." (...) Der vertickt sonst wieder an der S-Bahn im benachbarten Stadtteil, dann kann Ihre Kollegin sich abends da ihr (...) Crack holen (lacht). Nein. Jetzt Scherz bei Seite. Und genau DARUM geht es, den Leuten eine Chance zu geben (...) und so den RESTFUNKEN Motivation, den RICHTIGEN Punkt zu finden, wann man den Anker setzt. (...) Und (...) ich denke, das hat viel mit Erfahrung zu tun, EIGENER Lebenserfahrung (...) und aber auch zu gucken, wo ist denn, sagen wir mal, das kleine Pflänzchen, wenn man jetzt ein bisschen pathetisch reden will, (...) WO findet man IRGENDWAS bei den Leuten. Und bei den Leuten wo GAR NICHTS geht, (...) da muss man natürlich auch unangenehmer werden, um dann Sachen herauszuarbeiten, damit sie sich einfach ihrer Situation bewusstwerden, ohne sie jetzt mit dem Kopf zu erniedrigen. Darum geht es nicht, es geht hier um ressourcenorientiertes Arbeiten. (...) Aber das die Leute sich auch ihrer Defizite bewusst werden. (...) #00:13:43-4#

9 I: Und können Sie auch Vermittlungshemmnisse und Problemlagen SOZIALER Art, also sowas wie Sozialverhalten beobachten? #00:13:50-6#

10 B(MAT6): Ja, klar, die Leute haben keine Umgangsformen. (...) Das fängt / das ist keine Selbstachtung. Leute laufen von den Klamotten her ungepflegt rum, Leute haben schlechte Zähne, (...) können sie nichts für, man kann aber was machen, man kann ja schlechte, SAUBERE Zähne haben (lacht). (...) Man kann sich duschen, man kann sich die Haare schneiden. (...) UMGANGSFORMEN sind Grotte. Leute wissen nicht, wie man "Guten Tag", "Auf Wiedersehen" sagt, wissen nicht wie man kommuniziert. Das sind einfach so grundlegende / das ist das, was ich mit der Erziehung auch meine. (...) Und das was man, wenn man Kindern hat, was man versucht denen beizubringen "Gib dem Onkel, also nicht jedem, aber wenn dich jemand anspricht, schau denjenigen an, halte den Blickkontakt, (...) gib ihm die Hand, wenn er dir die Hand gibt." Also für MICH sind das sehr wichtige Sachen, Umgangsformen. (...) Und im Sozialverhalten haben wir die einen, die halt ein sehr schlechtes Sozialverhalten haben, da haben wir viele mit hohem Aggressionspotential, viele Leute die auch depressiv, sehr zurückgezogen sind, also diese Extreme. (...) Und sehr, sehr viele sehr, sehr einsame Menschen. (...) Weil die einfach in ihrer Situation alleine dastehen und eigentlich ihr ganzer Lebenskontext sich mit Leuten bewegt, die in der gleichen Situation sind wie sie. Die haben ja kaum Leute, (...) die sagen wir mal in Führungsstrichen ein normales Leben führen im Bekanntenkreis. Die kennen ja nur arbeitslose, kaputte Menschen. Also arbeitslos, kaputt ist nicht gleich eins. (...) Und ich glaube, dass das das Hauptproblem ist, das die Leute keine Selbstachtung vor sich haben, Selbstrespekt. Und dadurch, weil sie vor sich selbst keinen Respekt haben, haben sie auch anderen Leuten gegenüber keinen Respekt. (...) Oder WISSEN gar nicht, wie das geht. Die Leute WISSEN das einfach nicht. (...) So, Sie merken das beispielsweise bei den Syrern in der ersten Generation, die WISSEN wie man kommuniziert. Die geben einem die Hand, die halten Blickkontakt. Je nachdem welche Volksgruppe Sie haben oder aus welchem Kontext die Leute kommen, je länger die in so einer Situation, im Hilfesystem, sind, desto schlechter finde ich das Sozialverhalten. Anklopfen, Tür auf machen. Anklopfen und WARTEN bis man rein gerufen wird. (...) IST die Tür offen, heißt das "Treten Sie ein". Anklopfen, eintreten. Aber man rennt nicht einfach, reißt keine verschlossene Tür auf. (...) Aber das passiert auch noch Menschen die sogar einen akademischen Abschluss haben, die einfach mal bei irgendwelchen Leuten in das Büro rein rennen und anfangen (lacht). Und DAS finde ich, das hat was / ist ein gesellschaftliches Ding, diese Umgangsformen. (...) Und bei der ZIELGRUPPE ist es natürlich noch viel EXTREMER, weil die Leute natürlich noch viel weniger Möglichkeiten hatten das zu lernen. Und das andere, was mich persönlich oft stört, (...) wenn ich meine persönliche Haltung sagen kann (lacht), (...) in dem was wir tun haben wir eine Vorbildfunktion. Und wenn ich selber aussehe wie aus dem Arsch gezogen, (...) und nach Alkohol stinke, oder mit einer ungewaschenen Jeans rumlaufe oder mit einer kurzen Hose, (...) oder meine Tätowierungen sichtbar mache, ist das NICHT-situationsadäquates Handeln. (...) Und das ist ja genau das, Sie erinnern sich vielleicht an den einen jungen Mann aus der HoGa-Gruppe, wo wir das Bewerbungsfoto hatten, der sich da im Muscle-Shirt hat fotografieren lassen mit dieser großen Tätowierung. SO bescheuert kann man NICHT sein. So bescheuert sind die Leute. Aber dann müssen wir den Leuten klar machen, macht man nicht, ja? Wenn ich meinen Unterarm tätowiere, okay, mache ich das, aber dann muss ich halt wissen, "Will ich noch in einem Büro arbeiten?". Unsere Gesellschaft ist halt spießig, IST so. Aber dessen muss man sich halt bewusst sein. Und wenn ich in Jogginghose und Badeschlappen bei warmem Wetter zu einem Gespräch gehe und wenn es auch nur ein Maßnahmenantritt ist, ich brauch da auch nicht mit Anzug und Krawatte, was wir auch teilweise bei den Leuten haben, aber wenn ich aussehe, als wenn ich gerade zum Badesee gehe oder komme gerade vom Badesee, (...) finde ich ist das auch ein mangelnder Respekt dem anderen gegenüber. Ich sitze ja auch nicht hier in einer Badehose oder mit einem Handtuch um die Hüfte. Könnte man aber mal ausprobieren, wäre bestimmt auch sehr interessant (lacht). // Mal sehen ob irgendwer drauf reagieren würde. (lacht) // Ich hab sogar mal die rote Nase aufgezogen, die ich früher an meinem Rechner hatte, keine Reaktion. (...) Ja man muss es auch

manchmal provozieren. Also ich finde man muss auch alles mit einem gewissen Humor sehen. Leute KÖNNEN oft nicht anders, das heißt nicht, dass man alles entschuldigen muss. (...) Aber ich finde das unerträglich, zum Beispiel wenn Leute mit einem Kopfhörer IN den Ohren oder AUF den Ohren hier durch das Haus laufen. (...) IST für mich kein Umgang. Also ich höre selber Musik, aber ich mache die Dinger aus bevor ich hier rein gehe. Ich trage auch keine Sonnenbrille, wenn ich mich mit jemandem unterhalte. (...) NICHT im Büro. Also im Freien vielleicht (lacht), aber wenn mir jemand mit einer Sonnenbrille gegenüber sitzt, oder einer Kappe, bis hier runtergezogen, finde ich das extrem unhöflich und das sage ich den Leuten auch. (...) Sagen Sie das auch? // Hatte ich noch nicht. Aber ich würde es vermutlich sagen, ja. // Nein, das hat einfach was mit / das kann man vielleicht nicht beim Erstgespräch machen, wenn die Leute jetzt runter gerannt sind, aber ich finde man muss dann daran arbeiten, woran liegt das Problem? Warum stinken die Klamotten von Herrn U.? Okay, er hat eine ein-Raum-Wohnung. Warum geht er zum Rauchen nicht auf den Balkon? Der ist von Tauben vollgeschissen. "Also, Herr U., befreien Sie Ihren Balkon von Taubenscheiße, machen Sie ein Vogelgitter davor, dann rauchen Sie auf dem Balkon, dann riechen Ihre Klamotten nicht nach Kippen." (...) "Da bin ich noch gar nicht draufgekommen, Herr T". (...) Ich nehme das jetzt nur mal als Beispiel, weil wir den beide kennen. Und das sind einfach Sachen, das kann (...) / man muss halt davon ausgehen, dass man solche Sachen die für Sie, oder auch meiner Meinung nach, NORMAL (...) für in der Gesellschaft lebende Menschen, normal sind, dass das für viele Leute unnormal ist. Dass sehen Sie aber auch / schauen Sie sich doch mal das Verhalten an einem Buffet an. Betrachten Sie mal das Verhalten bei einer Betriebsfeier, wenn die Leute an das Buffet gehen. Ich finde das immer HOCHinteressant. Das ist ein Mikrokosmos des Sozialverhaltens, finden Sie nicht? (lacht) (erzählt noch etwas weiter wie er Leute beim Essen beobachtet und was ihn dabei vom Benehmen her stört.). Also HÖFLICHKEIT, RESPEKT. Und DAS ist bei vielen Leuten, qua meiner Meinung nach mangelnder Selbstachtung, Selbstwahrnehmung, (...) ist das oft gestört. Und die Leute haben ja eh oft ein gestörtes Verhältnis zu sich selbst und zu ihrer (...) Rolle in der Gesellschaft. Das ist mein Empfinden. #00:21:05-3#

11 I: Okay. Dann würde ich jetzt gerne zum Rollenspiel kommen. Und zwar, irgendwann hatte ich gemeinsam mit dem Spielleiter die Idee, das hier einzuführen. Und dann bin ich mit der Idee auf Sie zugekommen, das Rollenspiel hier anzubieten. Was war denn Ihr erster Gedanke dazu? #00:21:18-1#

12 B(MAT6): Gut. #00:21:19-3#

13 I: Gut? #00:21:20-7#

14 B(MAT6): Hatten Sie nicht den Eindruck? (...) Das GEILE ist am Förderzentrum, abgesehen von diesen Parametern, (sagt kurz etwas zu einer Aufgabe die im Förderzentrum demnächst erfüllt werden muss und was innerhalb einer Teamsitzung besprochen werden soll.) (...) Das Förderzentrum wurde, als wir das konzeptioniert haben, in einem Punkt zusammengefasst: ALLES geht. Das ist die ERSTE Maßnahme, wo man mal Sachen machen KANN, die vom Fördergeber NICHT so explizit vorgegeben sind. Also (...) klassische, alte Maßnahmen waren so "Schreiben Sie acht Bewerbungen die Woche, dann ..." wir haben auch Standards, keine Frage, die MÜSSEN wir einhalten. (...) Ich habe die Leute beobachtet. Also was heißt beobachtet? Ich sehe die Leute ja eigentlich nur beim Rauchen donnerstags. (...) Wenn ich dann Leute sehe, die freiwillig kommen, wir haben ja jetzt fast nur noch Freiwillige da. // Nein, nicht mehr. // Der Herr S. ist noch da. // Ja. Ich glaube gerade sind fünf aus dem Förderzentrum und vier aus anderen. // Wer denn? // (Namen werden aufgezählt.) // Schön. Also nehmen wir jetzt mal die Frau Q. als Beispiel. (...) Wir hätten die Frau Q. ohne das Spiel nicht erreicht. Und DAS plus die Beratung, durch Ihre Kollegin. Wir hätten den Herrn U. (...) / haben wir über das Spiel gekriegt. Ich glaube der hätte sonst gar nicht auf diese FAV / ich glaube, dass das Spiel, weil das eine unübliche Methode ist, deswegen kommt das bei den Teilnehmern auch gut an, weil die kennen

eigentlich dass man (...) / die werden ja mehr oder weniger zur Interaktion, ja gezwungen ist der falsche Ausdruck, ERMUTIGT. (...) Und das ist ja FREIWILLIG. Ich glaube auch, dass das nicht so ein Erfolg wäre mit dieser Gruppe mit der Sie das machen, (...) wenn wir das mit allen machen würden. Weil einige das Sprachvermögen nicht haben, andere haben das Vorstellungsvermögen nicht und für andere wäre das einfach zu crazy. (...) Aber die Leute, die wir darüber erreicht haben, glaube ich, dass das für DIE, das erste Mal eine Form war, in einer Maßnahme, wenn man das jetzt aus dem reinen Maßnahmekontext sieht, dass das ein ANGEBOT in einer Maßnahme ist, das sie in dieser Form noch nie hatten und das sie vermutlich jenseits des Förderzentrums nie wieder erleben werden. (...) Weil irgendwann gibt es wieder neue Maßnahmen, auch wenn wir jetzt noch mal zwei Jahre hinten dran setzen, (...) dann gibt es wieder andere Sachen. Und das die Leute das wirklich als einen Stakeholder für sich sehen. Das ist für die Leute ein roter Faden UND es bringt die Leute dazu, sich zu artikulieren. Und ich finde das SEHR beeindruckend, ich weiß jetzt nicht ob es an dem Spiel lag, als wir das (...) Sommerfest vorbereitet hatten und ich da montags nachmittags in der Gruppe war. Da war eine Frau Q. und ich habe gefragt "Was würden Sie denn anders machen als bei der Weihnachtsfeier?" und sie sehr dezidiert, sehr reflektiert, ich meine sie hat auch das Potential muss man dazu sagen, aber ohne beleidigend zu werden, ohne emotional zu werden. Ich finde das stärkt die Kommunikation der Leute, das stärkt die Selbstwahrnehmung. (...) wenn auch sagen wir mal dann leichte Entgleisungen sind wie bei einem Herrn U., der eine eigene Spielgruppe macht und sich eigentlich jetzt eher um seine Spielgruppe kümmert als um sein eigenes Fortkommen, das ist jetzt etwas überlagert, was ich für mittelfristig gefährlich erachte, das sage ich Ihnen ganz offen, aber da ist jetzt der Jobcoach vom Jobcenter dran. Das muss man dem auch noch mal sagen. Ich finde das / aber dadurch kommt Herr U. überhaupt in Bewegung. Ohne das Spiel (...) hätte Herr U. sich gar nicht bewegt. Der hätte VIELLEICHT den Job gemacht, aber weil er in dem Spiel erfolgreich ist, (...) weil er Entscheidungen trifft für sich und die Gruppe, das ist ja der Verlauf des Spiels / Ich habe die Leute gefragt, "Was finden Sie denn geil dran?". Also das ist ja nicht so, dass ich immer nur an den Leuten vorbei gehe und "Guten Tag" sage, sondern "Wie läuft`s?" und trallala. (...) Die fühlen sich ERNSTGENOMMEN und wenn es auch in einem spielerischen Kontext ist. Dadurch, dass sie sich sage ich mal in einem Spiel artikulieren können und nicht jemand sofort sagt, "Sag mal, du bist eine fette Sau, du stinkst", das ist ja das was er sonst aus irgendwelchen Seminaren kennt, also ich drücke das jetzt mal bewusst polemisch aus. Also wenn er in einem klassischen Bewerbungscenter wäre, dann würden morgens in einem Raum achtzehn Leute an einem Rechner sitzen, alle würden versuchen möglichst weit von Herrn U. weg zu sitzen - ich rede von Herrn U. von vor anderthalb Jahren - (...) weil er von seinem ERSCHEINUNGSBILD und von seinem AUFTRETEN (...) / das ist ein ganz sensibler, HOCHgradig sensibler Mensch, meiner Meinung nach hat er auch einen leicht ödipalen Komplex, hat es aber heute nicht zu einer psychologischen Beratung geschafft. Der ist ja UNGLAUBLICH auf seine Mutter fixiert, oder seine Mutter auf ihn. (...) Das ist ja echt schon KRANK in meinem laienhaften Verständnis. (...) Aber der wurde mal als Herr U. wahrgenommen und nicht als der Typ der irgendwie einen auf Rocker macht, ungepflegt ist, und SEHR ablehnend. Ich glaube nicht, dass er da in der Gruppe, wenn er da spielt, Ablehnung erfährt, (...) wie er sie vielleicht in einem anderen Kontext erfahren würde. Ich weiß noch, als Herr U. das erste Mal am Servicebetrieb war und Herr R. meinte, "Was ist denn das für einer? Der sieht ja furchtbar aus." Und alle "Oh, der Herr U." (...) Und dann muss man den Leuten sagen "Pass mal auf, RED mal mit dem, rede doch einfach mal unabhängig davon wie der aussieht, rede mal mit dem Mann VERNÜNFTIG, rede nicht wie mit einem Behinderten. Rede einfach mit ihm wie mit einem MENSCH." Das ist meiner Meinung nach eine HALTUNGSFRAGE. (...) Und ich glaube, dass genau das SCHÖNE an dem Spiel ist / die kriegen über das Spiel über sich selbst eine andere Wahrnehmung und sie werden ERNSTGENOMMEN, IM Spielkontext, im Spielerischen. Und der ein oder andere, denke ich mal, wird dann im Hintergrund denken "Moment, hier HÖRT man auf mich, vielleicht hört man auch im beruflichen oder im anderen Maßnahmekontext auf mich" und das finde ich deswegen das GUTE an der Methode. Deswegen habe ich das damals auch für gut erachtet. (...) Also, ich halte es für SINNVOLL und ich glaube, dass man noch

viel mehr solcher Sachen machen sollte und finde das eigentlich SCHADE, wir müssten eigentlich VIEL mehr solcher Kreativangebote machen, vielleicht auch mal im Nachmittagsbereich noch irgendwas entwickeln. (...) Weil ich glaube, dass die Leute gerade / sagen wir mal so, wie schreibe ich eine Bewerbung? Also die Leute, die motiviert sind und Bock haben, die wissen grundsätzlich wie das geht, da muss man nur drüber gucken. (...) Das die Unterlagen stehen müssen, das ist auch klar, das ist ein Maßnahmekontext. Aber da hat es einfach bei dem ein oder anderen einfach keinen Sinn, das muss man einfach so sehen. Also wer die Erwartungshaltung hat, den Anspruch darf man gar nicht haben. Aber ich glaube, dass man über SOWAS die Leute irgendwie (...) einfängt. Und sie kriegen einfach mal eine andere Wahrnehmung, weil das ein ganz anderer Kontext ist. (...) Das IST einfach ANDERS. Und das ist DAS, was die Leute nicht kennen. Man müsste viel mehr solche (...) konfrontativen oder kreativen Sachen machen, aber das muss natürlich auch vernünftig angeleitet werden. (...) Also der Vorteil ist, gut, Sie sind jetzt eine Mitspielerin, Sie wissen wie das Spiel funktioniert, Sie können das immer noch ein bisschen auch steuern. Der Spielleiter ist in seiner Person qua Erscheinung qua Auftreten jemand, den KEINER in irgendeiner Form ankacken wird, der hat RESPEKT von der Gruppe. ich weiß nicht ob das genau so dynamisch laufen würde, wenn das jemand anders machen würde oder das wechseln würde. Das könnte Konflikte in der Gruppe geben. Sie haben durch den Spielleiter und durch Ihre Person, haben Sie Konstanten und nur dadurch funktioniert das. Wenn Sie eine wechselnde Spielleitung haben, glaube ich NICHT, dass das mit diesem Personenkreis (...) / ich glaube, wenn Sie alle zwei Monate eine neue Gruppe aufmachen würden, also nehmen wir mal an wir hätten mehr POTENTIAL, also man könnte sagen wir machen vier Kommunikationsseminare á zehn Leute, weil die Maßnahme ist bis zum Level voll und wir haben hier Leute die das machen wollen. (...) Wäre bei wechselnden Spielleitern, da würde ich eine große Gefahr sehen, dass das nicht funktioniert. (...) Weil SIE wird keiner, qua Ihrer Funktion und PERSON, Sie haben ja zwei Rollen, die Sie da wahrnehmen, und den Spielleiter auch nicht. Der wird von allen akzeptiert und der war von Anfang an dabei. (Stellt mehrere Gegenfragen wie die Vertretungssituation bei dem Spiel aussieht, auch wie das wäre, wenn ein Teilnehmer die Gruppe übernehmen würde.) Also ich glaube halt, dass das durch die Struktur, die Sie da geschaffen haben, über die letzten anderthalb Jahre machen Sie das schon, oder fast zwei. // Sogar schon fast drei Jahre. // Ich glaube halt, dass DADURCH (...) durch diese Konstanten, Sie haben immer zwei drei Konstante Akteure und dadurch läuft das so gut. Das würde nicht (...) (erzählt etwas darüber, dass man eine zweite Gruppe auf machen könnte um zu testen wie das wäre, wenn man alle sechs Wochen die Akteure austauschen würde.) Ich glaube nicht, dass das funktionieren würde, nicht bei der Zielgruppe. (...) Durch die Konstanten und die FREIWILLIGKEIT läuft das so gut. In dem Moment, wo wir das zum Pflichtmodul machen würden, (...) glaube ich, hätten Sie ganz schön Stimmung in der Gruppe. Wir können ja mal eine Referenzgruppe aufmachen // Ich glaube, das ist nicht nötig, ich sehe das genauso. (lacht) // Ja? Ist das auch die Essenz Ihrer Promotion? // Da kann ich Ihnen später nach dem Interview von erzählen (lacht). // Okay, alles klar (lacht). Nein, also ich finde das ist eine geile Methode, wenn wir noch etwas Ähnliches, Vergleichbares hätten auch von anderen Kollegen, wäre ich mehr als dankbar. (...) Weil ich finde DAS ist der Vorteil, also in einer anderen Stadt machen die Beispielsweise eine Sprayer-Aktion, was ich persönlich auch sehr geil finde, also (...). Man kann auch was anderes machen, aber irgendwie mal eine andere Herangehensweise MIT den Leuten in Kontakt zu treten. (...) Weil dieses normale Vollabern am Tisch, das kennen die Leute bis zum Erbrechen. (...) #00:33:13-3#

15 I: Und haben Sie schon mal ein vergleichbares Angebot wie dieses Rollenspiel vielleicht auch bei einem anderen Maßnahmeträger oder so beobachtet (...) oder kennengelernt? #00:33:20-2#

16 B(MAT6): (...) Also ich habe mal Rollenspiele hier im Haus gemacht, das war aber weit vor Ihrer Zeit. (...) Das war in einer Maßnahme, die nannte sich Triangel fünfzig plus. (...) Das war dieser Überbegriff "Umgang mit dem Amt". (...) Und da habe ich den Teilnehmer

gebeten, er ist jetzt Mitarbeiter der Leistungsabteilung. (...) Und ich war der Kunde. (...) Dann habe ich ihn gefragt, wie er das empfunden hat. Und die meisten fanden das unerträglich. (...) Ich wollte einfach mal spiegeln. Und wir haben das auch mal bei einem anderen Träger gemacht, aber sagen wir mal sowas, wie Dungeons and Dragons (...) in der Form kenne ich nicht. Klar, Rollenspiele, normal, Vorstellungsgespräche bis zum Abwinken haben wir früher gemacht, mit Videobeobachtung und dem ganzen Scheiß. Wir haben mal eine Zeit lang diese Klettergeschichte gemacht, oben, die war ganz cool. Bei Gemia war das, da hatten wir nur das Problem, das wir mehrere Unfälle hatten. Dann haben wir es bis in das örtliche Radio geschafft, als ein Herr dann im (...) freien Fall hängen geblieben ist und musste dann von der Feuerwehr losgeschnitten werden. Das hatte (...) SUPER Presse. Das werde ich nie vergessen. (...) Der Depp. (...) Dann eine andere Frau, die sich dann einen Schulterabriss hatte, weil sie sich beim Seilchen-Springen / das ist ein PROBLEM, die (...) Leute sind zum Teil sowas von verwöhnt - das heißt jetzt nicht das wir alle top fit sind - aber (...) solche BEWEGUNGSLEGASTHENIKER. Weil wir hatten mehrere, SCHWERE Sportverletzungen. (...) Kreuzbandabrisse, Schultern / also ich rede hier von SEILCHEN-SPRINGEN. (...) Wir hatten einfach so eine Teambuildingmaßnahme / ein großes Seil, zehn Leute springen, zwei (...) / die eine Frau ist SO bescheuert gestürzt, dass sie sich die komplette Schulterapparatur abgerissen hat. (...) Und das Klettern, das war auch eine gute Methode, weil dadurch haben die Leute auch mal was anderes / also die haben dann auch so Ball-Zuwerfspiele, die einfach so "Ey, scheiße, wieder Schule?" (...), war aber von der Methode sage ich mal, nachdem die Leute das zweite Mal dann da waren, das war so ein Modul, das waren vier Termine, (...) nachdem die sage ich mal den ersten Termin hinter sich hatten, sind die meisten Leute entweder gar nicht mehr hin gegangen, (...) das waren dann so zehn, zwanzig Prozent, oder GERNE. Weil die fanden das einfach mal GEIL etwas anderes zu machen. (...) Nicht dieses vorne redet einer. Das ist ja generell ein Problem in der Beratung, vorne labert einer, der Rest pennt weg. (...) Oder "Habe ich schon gehört, kenne ich schon" und dann haben Sie je nach Gruppendynamik zwei, drei Leute, die erklären den anderen erst mal, wie das Leben läuft. (...) Oder der eine Herr, der die Leute erst mal bei Seite genommen hat und den anderen erklärt hat, wie das hier läuft. (...) Und solche Leute, finde ich, muss man dann auch versuchen in der Gruppe festzustellen und wenn es geht zu ISOLIEREN, oder so zu packen, dass sie sich wieder in das Gruppengefüge einfügen. Da braucht man, finde ich, ein Auge für. (...) Aber in DER Form, eins zu eins vergleichbar, NEIN. Also klar, Gymnastik, Rückenschule, den ganzen Klimmbimm, den haben wir auch schon bei anderen Trägern gemacht, kenne ich auch von anderen Trägern. (...) Aber, so ein BRETTSPIEL mehr oder weniger, oder so ein Gesellschaftsspiel eigentlich nicht, nein. #00:36:27-4#

17 I: Okay. Und was für Gedanken haben Sie dazu, das auch bei anderen Maßnahmen, vielleicht auch bei anderen Trägern, einzuführen? #00:36:34-4#

18 B(MAT6): Das wäre sinnvoll. Das Problem ist, dass die (...) / Wunsch und Wirklichkeit klappt ein wenig auseinander. (...) Sie müssen überlegen, bis es das Förderzentrum gab, waren die Maßnahmen in der Regel auf sechs Monate ausgelegt. (...) Also wir hatten von zweitausend an, achtundneunzig, neunundneunzig haben wir angefangen, KEINE Maßnahme hat länger, abgesehen von Umschulungen, länger als sechs Monate gedauert. (...) Oder die sind angesteuert worden, kamen / manchmal wurden sie verlängert, aber in der Regel waren sie nach einem halben Jahr raus, waren dann anderthalb, zwei Jahre weg und kamen dann wieder, oder wurden übergeleitet in eine andere Maßnahme. (...) Ich glaube, wenn man den Leuten nachhaltig / die Leute nachhaltig ermutigen will, muss man VIEL mehr solche kreativen Sachen machen. Das Problem ist, das die Leute, die das Gesetz erlassen, die Leute die Gelder zur Verfügung stellen, die ja vom Gesetzgeber zur Verfügung gestellt werden, (...) die können damit nichts anfangen. Das ist denen zu abgefahren. Also (...) die denken ganz systematisch, eine Bundesagentur für Arbeit (...) wir machen das ja am Donnerstag. (...) Der Sinn ist ja eigentlich, was wir hier versuchen, die Schnittmenge hinzukriegen, zwischen dem was die VORGABEN sind und dem, was dem MENSCHEN nützt. Wenn Sie nur nach den Vorgaben arbeiten, erreichen Sie

NICHTS. (...) Wenn Sie nur nach den Menschen arbeiten, haben Sie keine Arbeit, weil Sie irgendwann keine mehr KRIEGEN. So muss man die Schnittmenge zwischen diesen beiden (...) Hauptmengen so groß wie möglich gestalten. (...) Das Problem ist, dass die Denke von einer Bundesagentur / die können das nicht verstehen. Menschlich JA, das SYSTEM versteht das nicht. (...) Also das System ist ja total Banane eigentlich. Die sagen "Die Leute brauchen zehn Bewerbungen, die müssen nur wollen, dann können Sie arbeiten." (...) Unterm Strich stimmt etwas dran, wenn die Leute wollen, kriegen sie, aber das ist nicht "Zehn Bewerbungen und Go". Man muss Ängste nehmen, man muss Defizite abbauen, man muss Ressourcen stärken. (...) Man sollte viel kreativer sein, man sollte eigentlich NUR intensive Maßnahmen machen mit WENIGER Reglementierung und nur auf den Output schauen. (...) Und ich glaube dann, wenn man ehrlich wäre, aber wir sind nicht ehrlich in diesem Land. Also wir haben jetzt in dieser Stadt sieben Komma vier Prozent Arbeitslose. Wenn Sie jetzt mal die ganzen Maßnahmen von uns und anderen Trägern weg denken würden, das sind ja NICHT gezählte Arbeitssuchende, (...) und dann nehmen Sie mal alle Leute raus, die aus der Statistik gefallen sind, weil sie einen Tag in irgendeinem Seminar waren, dann sind die nämlich auch, sie brauchen ja nur einen Tag etwas gemacht zu haben. Und dann sind wir nicht mehr bei zwei Komma neun, sondern locker mal bei SECHS Millionen Arbeitslosen. Und dann nehmen wir noch die ganzen geförderten Leute raus und wir haben eine gefühlte (...) zehn Prozent hohe, mindestens, Arbeitslosigkeit in Deutschland. (...) Und man muss sich einfach eingestehen, meiner Meinung nach, wir werden Personengruppe X haben, die nie in ihrem Leben sozialversicherungspflichtig arbeiten kann, weil sie es nicht KÖNNEN. Also sollte man so Sachen machen wie 16i, was ein SEHR geiles Gesetz ist. Ich glaube aber nicht das im Endeffekt das dabei rauskommt, was der Gesetzgeber sich darunter vorgestellt hat, das die Leute wirklich alle in den Markt gehen. Nicht in der MENGE. (...) Aber was ich glaube, für viele ist das jetzt eine echte Chance (...) weil es so LANGE angelegt ist. Die Leute haben eine CHANCE. Ob sie die nutzen, steht auf einem anderen Papier. Aber es ist mal etwas SINNVOLLES. Es ist natürlich UNGLAUBLICH viel Kohle. (...) Und da sollte man kreativer sein, oder man sollte einfach sagen "Okay, wir haben die Gruppe X". (...) Und das andere, was im Moment eigentlich eher die Gefahr ist, die ich sehe, wenn das 16i, das läuft jetzt bis zweiundzwanzig (...), genau, dann sind sozusagen die letzten Einmündungen realisiert. Und danach wird man dann vermutlich den Rest dieser Gruppe, das sehen Sie an den Ausschreibungen, früher gab es viel mehr als heute, (...) dann wird man die Leute vor sich hin dümpeln lassen. Und DA sehe ich die große Gefahr (...), wobei Gefahr ist das falsche. Ich finde, man muss den Leuten Angebote machen. (...) Wenn man den Leuten keine Angebote macht, vegetieren die nur vor sich hin. (...) Und das wäre schöner, wenn man viel kreativer sein könnte. Aber ich war früher sehr kreativ und kam dafür schon richtig viel auf die Fresse, glauben Sie mir das. (...) #00:40:51-4#

19 I: Okay. (...) Allgemein ist es ja so beim Förderzentrum, das auch da das allgemeine Ziel die Eingliederung in Arbeit ist. Und wenn man sich ja das Rollenspiel anguckt, dann hat das auf den ersten Blick nicht so wirklich etwas damit zu tun. (...) // Doch. // Wie würden Sie das vor dem Kontext bewerten? #00:41:09-2#

20 B(MAT6): Das ist EIN Baustein für den ein oder anderen, um sich überhaupt Richtung Arbeit zu bewegen, der das sonst nicht machen würde. Ein Herr U. wäre dazu NICHT in der Lage. (...) Also ich glaube, wir hätten ihn auch so in den Arbeitsvertrag gepresst. Aber SO und dadurch, dass er diesen wöchentlichen Austausch mit den Kollegen hat, auch auf dieser Ebene, ist das ein großer STABILISIERENDER Faktor bei ihm. Ich glaube nicht, dass das jetzt das ALLHEILMITTEL ist, aber ich glaube, dass es für den ein oder anderen (...) hilft. Es geht um Selbstwahrnehmung und Selbstachtung. Und ich glaube, dazu ist es ein wichtiger Beitrag, (...) mal zu sehen das man ernstgenommen wird. Man wird WAHRGENOMMEN. Die Leute werden ja oft gar nicht wahrgenommen. Für viele sind die Leute hier GRAU. Wer nimmt denn Herrn U. wahr? Jetzt mal abgesehen vom Herrn U. oder seiner Mutter, die Über-Mutter. Ich bleibe jetzt bewusst bei Herrn U., weil wir beide ihn kennen. Man sieht es auch bei anderen. Die Leute werden einfach nicht

wahrgenommen. (...) Die werden wenn wahrgenommen, weil die irgendwie besoffen vor der Kirche rumhängen oder weil sie irgendwie rumkrakelen oder krass tätowiert sind oder sonst irgendeinen Scheiß. Aber die fühlen sich ja als Mensch nicht wahrgenommen. (...) Der Herr Q. zum Beispiel, das war ein super Typ, der ist jeden Freitag beim 450 Euro Job beim Wildpark, den habe ich ihm vor ein paar Jahren besorgt. (...) Der ist Alkoholiker, der wird sein Leben lang saufen. (...) Der macht da Überstunden im Wildpark, der geht da trocken hin und nachmittags knallt er sich die Birne zu. Der ist dann ab 17 Uhr hackenvoll (...) "Herr MAT6, So gut ging es mir noch nie in meinem Leben." Dann geht der um 18 Uhr nach Hause, ist glücklich, legt sich ins Bett und ballert sich nicht die ganze Nacht die Birne voll. Und dann muss man einfach ehrlich sein, okay, der fühlt sich ernst genommen. Der kommt da hin und kann da sagen "Wie ist es?" "Jut.". Der ist MENSCH. Das ist genau wie die Leute beim Kollegen am Betriebshof. Die werden ihren ein Euro Job, oder wie auch immer die scheiße heißt, die werden nie etwas anderes machen. Für die ist das ein Gehalt. Bei AGH, Sie kennen das gar nicht, aber Ihre Kollegin - haben Sie die mal interviewt? Für die Kollegen ist / für die Teilnehmer in einer AGH, die reden von LOHN und GEHALT. Die reden nicht von einer Mehraufwandsentschädigung. (...) Weil die fühlen sich, wenn die mit machen, die fühlen sich ernst genommen. (...) So "Ey, wir brauchen dich, du machst was." Also ich meine, ich rede jetzt mal nur positiv. Aber für viele war der Ein-Euro-Job mal die Möglichkeit, ernst genommen zu werden. Und nicht irgendwie eine Nummer, die ziehen sie, und dann kommen sie in einem halben Jahr wieder. Sondern einfach regelmäßig irgendwo hin zu gehen und zu sagen "Schön, (...) schön, dass du da bist. Heute hat einer Geburtstag, komm wir essen zusammen ein Stück Kuchen. Toll". Das klingt total läpsch für viele, aber ich glaube, dass das für viele Leute sehr wichtig ist. Und da ist Dungeons and Dragons (...) unter anderem, ist da auch der richtige Weg. (...) WAHRNEHMEN. (...) #00:43:51-5#

21 I: Okay. Und letztendlich war diese Einführung des Rollenspiels ja möglich, weil das Maßnahmekonzept ja recht offen geschrieben ist. // Sonst hätten wir das nicht machen können. Also wenn Sie mir das gleiche im Aktivcenter vorgeschlagen hätten, hätte ich gefragt, haben Sie noch alle Tassen im Schrank? (lacht) // (lacht) Und das Jobcenter, das ist ja Auftraggeber, was meinen Sie würde das Jobcenter zu diesem Angebot sagen, dass wir das eingeführt haben? #00:44:13-4#

22 B(MAT6): (...) GUT, weil es innovativ ist und weil die beiden Mitarbeiterinnen vom Jobcenter ein großer Fan davon sind. Ich werde das auch in unseren Zwischenbericht reinschreiben. Vielleicht können wir auch analysieren, wie viele Leute über dieses Spiel in Arbeit gekommen sind. (Sagt noch ein paar Sätze zu dem Zwischenbericht, unabhängig vom Thema.) (...) Die können sich ja selber damit / letztendlich interessiert die nur der Mittelabfluss. Also ich sage Ihnen wie das ist, das örtliche Jobcenter ist zu bescheuert die Maßnahmen zu bedienen. Neulich hatten die einen (...) monetären Stau, das ist eigentlich pervers. (...) Die kriegen ihre Kohle nicht los. Dadurch, dass die ihre Kohle nicht loskriegen, kriegen die nächstes Jahr weniger. Aber dadurch, dass die einen riesigen aufgeblähten Verwaltungsapparat haben (...) / Also der EGT ist ja sowohl für die Verwaltungsraum-Mietkosten wie auch für die Teilnehmerintegration. Heißt im Moment sind die zu blöd die Kohle auszugeben und nächstes Jahr, wenn die Kohle nicht mehr da ist, werden sie dann natürlich sehr restriktiv (...) mit Bewilligungen von Staplerscheinen, das kostet 180 Euro. Darum geht es. Das ist einfach nur Schwachsinn. (...) INHALTLICH, wenn wir nachweisen können, dass das die Leute gefördert hat, wie jetzt den Herrn U., wenn wir jetzt ein Fallbeispiel nehmen würden. Dann würde ich den Herrn U. als Fallbeispiel nehmen, hat sich dadurch geöffnet, blahblablah. (...) Dann ist das sehr positiv, und das können wir ja bei dem ein oder anderen wirklich dokumentieren. (...) UND (...) im Rahmen einer Darstellung, das ist eine nicht ganz so trockene Zahl. Politisch gesehen interessiert die letzten Endes das "Wer ist in Arbeit gegangen oder hat sich stabilisiert?". (...) Das ist aber keine Vermittlungs- / richtige Vermittlungsmaßnahmen sind anders. (...) Das ist dann vierzig Prozent Vermittlung, sonst Malus. Malus-Regelung heißt die zahlen die Kohle zurück ans Amt. Aber dann brauchen Sie andere Leute. Also ich würde keinen (...) / wenn wir eine

Vermittlungsmaßnahme haben würden, ich habe kürzlich eine gesehen im Netz, (...) wo ich dem Geschäftsführer gesagt habe "Nicht mit der Zielgruppe, ich unterschreibe dir keine vierzig Prozent". Dann müssen wir uns die Leute vorher aussuchen. Also ich habe das früher beim alten Träger gemacht. Wir haben eine Feststellungs-Maßnahme gemacht. (...) 120 Leute im Monat, vier Wochen, zwölf Monate lang. Nach den vier Wochen habe ich gesagt "Von den 120 Leuten die wir behalten, (...) und von denen die wir behalten kriegen wir vermittelt fünfzig Prozent." (...) Aber die wurden vier Wochen lang durchge- (...) / da ging es wirklich von Rechtschreibverständnis, Mathematik, praktischer Anleiter, das war der Gastro-Bereich. Und wir haben die Leute durchgetestet im Vollzeit-Takt. Und dann haben wir gesagt "Okay, da geht was." und dann haben wir die Leute übernommen. Dann haben wir sie auch vermittelt. Aber dann will ich die Leute vorher SEHEN. Dann muss man die Leute vorher briefen. Mit dem Kessel Buntes, was WIR kriegen, würde ich niemals eine Vermittlungsquote unterschreiben und wir sind ÜBERDURCHSCHNITTLICH gut. (...) Weil wir differenzieren das ja, das ist auch der Grund warum der Kollege immer, oder ich dem Kollegen deswegen auf die Nerven gehe, ich differenziere zwischen Vermittlung VOLLSTÄNDIG und dann noch mal zwischen Vermittlung erster und (...) NICHT-abrechenbaren Vermittlungen. Und die grundlegende Problematik ist, die Bundesagentur für Arbeit sieht NUR die Vermittlung auf den ersten Arbeitsmarkt. Weil da sehen sie den Mittelabfluss. Den anderen Scheiß sehen die nicht. (...) Und wenn Sie die reine Vermittlungsstatistik sehen würden, (...) wie der Mittelabfluss ist, dann wäre diese Maßnahme VIEL zu teuer. (...) Dadurch, dass wir aber dann VERSUCHEN, jetzt auch im Zwischenbericht, nachzuweisen, dass wir durch diese Aktivitäten sehr viele Leute in den zweiten Arbeitsmarkt integriert haben über diesen Stufenplan, (...) blahblablah. Das ist dann wieder diese ganze Sozialromantik, wie unser ehemaliger Geschäftsführer gesagt hat und wie in dem ein oder anderen Fall ja wirklich sehr gut funktioniert oder funktionieren KANN, (...) dann sieht die Summe schon wieder ganz anders aus. Weil Sie müssen differenzieren zwischen Eintritten und Absolventen. Absolventen sind alle die, die ein halbes Jahr oder länger bei uns waren, also Regellaßnahme beendet, UND, ODER vermittelt wurden. Die Abbrüche gehen ja vorher raus. Wir haben eine IRRE hohe Abbruchsquote, fast fünfzig Prozent. Da müssen wir noch mal nach den Gründen filtern. Und das andere ist, aber die Vermittlungsquote ist relativ HOCH. (...) Je nachdem, wie Sie die Zahlen aber hin und her schieben, (...) ist natürlich die Vermittlungsquote unterirdisch. (...) Wenn Sie die Vermittlung in den ersten Arbeitsmarkt zu der Zuweisung sehen, sind wir unter zehn Prozent. Wenn Sie aber die Parameter dementsprechend anpassen, haben wir locker vierzig Prozent. Und so muss man dann versuchen das darzustellen. Ob das dann goutiert wird, das steht auf einem anderen Blatt. (...) #00:48:40-3#

23 I: Okay. (...) Letztendlich kann ich mir vorstellen, dass wenn manche Personen, jetzt egal ob Teilnehmer, Jobcenter oder vielleicht jemand, der vielleicht GAR NICHTS mit dem Maßnahmekontext zu tun hat, (...) davon hört, dass wir sowas anbieten, so ein Fantasy-Rollenspiel, dass die Person dem vielleicht KRITISCH gegenübersteht. // Natürlich. // Was meinen Sie, woran das liegt? #00:48:58-5#

24 B(MAT6): Unkenntnis. (...) Es ist ja per sé, wenn man nicht in der Szene unterwegs ist, ist man ja per sé der (...) schräge Vogel. Viele Leute kennen keine Langzeitarbeitslosen oder Leute die von staatlichen Transferleistungen abhängig sind. Viele haben da den Prototyp eines Multipel-Drogenabhängigen (...) / und ich finde man muss jeden Menschen, und wir sind ja ein paar Millionen, muss man halt so sehen wie der ist. UNKENNTNIS. Die Leute können sich nicht / Das kennen Sie vielleicht auch aus dem Bekanntenkreis. Wenn Sie versuchen, Freunden oder Bekannten zu erklären, was Sie machen, dann finden die dass alle sehr INTERESSANT, (...) "Hey, das ist ja top-interessant.", können sich das aber gar nicht vorstellen. Also ich gehe davon aus, Sie werden Leute im Bekanntenkreis haben, also wenn Sie jetzt auf einer Party wären und da wären nur Leute die in einem anderen Bereich arbeiten. (...) Und Sie machen da Party-Talk, Trallala, und dann kommt irgendwann die Frage "Ja was machst du denn so?" Was sagen Sie dann? WAS ist Ihr Satz? (...) #00:50:19-1#

25 I: Wollen Sie das wirklich wissen? // Ja. // Das kann ich Ihnen dann gerne nach dem Interview erzählen. (lacht) #00:50:26-1#

26 B(MAT6): (lacht) Na gut. Da bleiben aber wahrscheinlich noch Fragen bei den Leuten denen Sie das erzählen. (...) Ich sage immer, wenn ich gefragt werde "Ja was machst du denn beruflich?", dann sage ich in der Regel "Sozialberatung im weitesten Sinne." Und wenn dann einer noch fragt, dann kriegt er eine Antwort. (...) Es ist für die Leute einfach FREMD. (...) Also ich habe viele Bekannte, Freunde, (...) wobei Freunde sind das weniger. Also ich habe viele BEKANNTE, die kenne ich auch schon ewig. Also über Kinder und den ganzen Krempel. (...) Der eine ist CEO bei einer bekannten Firma, der andere ist was weiß ich, der andere ist Vorstandsmitglied von Y. Also die verdienen, denke ich mal, im Monat so viel wie ich im ganzen Jahr. (...) Finden auch total lustig, was wir verdienen übrigens. (...) Der eine hat mich mal gefragt, "Was verdienst du so?" Und dann sagt der so "Ja bei mir wärst du so im mittleren Management" Also es geht jetzt nicht um die Gelder, aber um die Aufgabenwahrnehmung. Dann habe ich gesagt, was ich verdiene und dann hat der sich totgelacht. (...) (Erzählt noch etwas weiter davon). Die finden das alle hochgradig interessant, aber die können sich das echt nicht vorstellen. (...) Also meine Frau war ja kürzlich bei einer Freundin von ihr, die hat (erzählt was sie beruflich gemacht und wo sie die getroffen haben) Und die kann sich das NICHT vorstellen. Die würde auch nicht abends um acht Uhr hier an der parallel-Straße vorbei gehen. Für die ist das (...) wie wenn ich Ihnen sagen würde, "Okay, Sao Paulo zwei Uhr morgens." (...) Also für sie eine EXTREM unangenehme Situation. Die Leute denken auch wirklich, das ist auch diese Image-Pflege, die kriegen das bei dieser ganzen Stadtteilgeschichte hier mit, "Der Nachbarstadtteil - brennende Mülltonnen" da geht was ab, ja, aber es geht auch etwas in diesem Stadtteil ab. Weil Leute das / also die Szene bleibt unter sich. Als Außenstehender kriegen Sie da kaum was von mit. (...) Jetzt haben WIR einen Teilblick in die Szene, weil wir hier WOHNEN oder halt in dieser Szene beruflich unterwegs sind. (...) Aber die Leute haben so eine krude Vorstellung (...), die können sich das beim BESTEN Willen nicht vorstellen. Warum fahren die Leute ihr Kind im SUV zur Schule? (...) ANGST. (...) Es gibt diesen Ausdruck bei den Amis "German Angst", das ist in den / Kennen Sie das? Googeln Sie das mal. // Ich kenne das, habe schon mal davon gehört. // (...) Das ist hochgradig / die Leute sind BESETZT von ANGST. Also gut, ich habe Angst, dass ich Lungenkrebs kriege, was weiß ich, ich habe Angst, dass es meinen Kindern schlecht geht. (...) Das sind NORMALE (...) Ängste, die man so hat. Ja. Oder Krankheit, Gesundheit, aber das ist jetzt nichts / Die Leute haben ANGST. Warum fahren die den alle mit den, also jetzt sehr platt, warum fahren die Leute alle mit diesen scheiß SUV's? (...) (Erzählt etwas davon, dass Personen mit SUV's fahren, die die Autos eigentlich gar nicht benötigen und einen Freund von ihm, der aufgrund seiner Geländearbeit tatsächlich einen SUV benötigt.) Ein schönes Beispiel. Diese Angst, die die vor unseren Teilnehmer haben, ist total irrational. (Erzählt von seinem Sohn beim Handball als Beispiel dafür, dass viele Eltern ihre Kinder aus Angst auch über sehr kurze Distanzen zum Sportverein fahren und von seiner erwachsenen Tochter, deren Freundinnen nachts von ihren Eltern in der Nachbarstadt nach dem Feiern abgeholt werden.) Ich glaube wirklich, dass das / und unsere Teilnehmer sind, und das wird auch durch die Medien meiner Meinung nach viel gemacht, (...) / diese GEWALT / Also Deutschland war noch nie so sicher wie jetzt, haben die jetzt in einer Studie festgestellt, was Übergriffe, Gewalt angeht. (...) Aber wenn Sie den ganzen Tag immer über die Medien, Sie kriegen ja jetzt mit, was weiß ich, wenn in New York eine Frau vor die Bahn gesprungen ist, was beschissen ist, da brauchen wir nicht drüber reden, aber das hätte man ja früher gar nicht mitgekriegt. (Erzählt davon, dass früher keine Handys gab und das er seine erste Abschlussarbeit auf einer Schreibmaschine geschrieben hat.) Ich glaube, dass dieser Informationsfluss, (...) dass / jetzt gehen wir mal etwas auf gesellschaftskritische Ebene. Ich glaube, dass man VIEL mehr innovative Ansätze / man braucht mehr WAHRNEHMUNG und man braucht mehr SELBST-Wahrnehmung. Ich glaube, dass das WAHRNEHMEN den Menschen ein wenig abhandengekommen ist. (...) #00:57:46-5#

- 27 I: Und (...) wir sind auch schon fast am Ende der Fragen. Letzten Endes haben wir das Spiel ja eingeführt, um Personen individuell, beispielsweise ihre sozialen Kompetenzen, Kommunikation, zu fördern, soziale Teilhabe. (...) Wenn Sie die Möglichkeit hätten, was würden Sie dahingehend einführen, haben Sie vielleicht eine Idee was man anbieten könnte? #00:58:07-4#
- 28 B(MAT6): Mit den Menschen? // hm (bejahend) // (...) Meinen Sie jetzt auf das Spiel bezogen oder in der Maßnahme? #00:58:15-4#
- 29 I: In der Maßnahme. (...) Oder auch / muss jetzt auch gar nicht an eine Maßnahme gebunden sein. Also wenn Sie einfach sich überlegen würden, was als Angebot für die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen (...) #00:58:28-5#
- 30 B(MAT6): Also was ich schön finden würde, wäre wenn solche Sachen wie (...) / fangen wir mal mit etwas ganz Banalem an. (...) Wenn unsere Winter- und Sommeraktion, wenn das mehr über die Teilnehmer laufen würde. (...) Dieses / das eine ist Achtung und das andere ist Verantwortungsübernahme. Ich finde, dass sehr viele Leute dazu tendieren, die Verantwortung für sich selbst und für andere abzugeben. (...) Und wenn man Methoden hätte um sagen wir mal die Selbstverantwortung zu stärken und die Verbindlichkeit. Also ich glaube das ist das, was (...) bei uns in der Szene, (...) Teilnehmerszene, aber auch allgemein, was ich eben sagte, dass das abgenommen hat. (...) Also, deswegen, das hört sich für Sie total bescheuert an. Kennen Sie den Herrn O.? Das ist der Typ mit den sieben Kindern. "Ich war scheiße drauf, hab ich den Kindergärtner kaputt gemacht." Das ist der, der so ein Boxer wird. Und da hat mir Ihre Kollegin den vorgeschlagen als Quartiershausmeister. Der Typ ist CRAZY. ABER, er ist in seiner Art, in seiner Struktur, normal. Gut, Aggressionspotential finde ich jetzt nicht so cool, ABER (...) der beschützt seine Familie. Der kennt es nicht anders. Der kommt aus dem Krieg, als zehnjähriger, aus dem Bosnien-Krieg. Muss man alles, muss man verstehen. Der war zehn Jahre alt, Bosnien-Krieg, wer weiß was der gesehen hat. Oma erschlagen, Leute umgebracht worden, Flucht. Der hat, (...) genau wie die Flüchtlinge, der hat auch einiges hinter sich. Der schützt mit nicht ganz gesellschaftskonformen Mitteln seine Familie. (...) Der ist natürlich total CRAZY. Der kriegt 4500 Euro ALG Zwei. Der wird niemals in seinem Leben so viel verdienen, dass er ohne Transferleistungen / DIESER Mann hat ein Vorstellungsgespräch beim Geschäftsführer geführt. Wenn das Führungszeugnis einigermaßen sauber ist, kriegt er den Job, wenn er hier läuft. Das Gespräch war aber, da geht es darum (...) ihm klar zu machen, "Hey pass mal auf. (...) Du wirst von einer Maßnahme in die nächste geschickt, dir gehen sie alle auf den Sack, so hast du deine Ruhe und hast 200 Euro mehr auf der Hand." Das hat der verstanden. (...) Ich sage nicht das der den Job hat, dass das klappt, (...) aber diese in Anführungsstrichen VORTEILSÜBERSETZUNG, und das hat auch was meiner Meinung nach zu tun mit Verantwortung übernehmen. Dieser Mann ist ja grundsätzlich dazu bereit Verantwortung / nicht nach IHREN und MEINEN Regeln der Gesellschaft. Aber er übernimmt für seine Kinder und für seine Familie Verantwortung. Ich will das jetzt gar nicht glorifizieren, aber er lebt in seiner Struktur, in seiner (...) kulturellen Herkunft. Das ist halt so. Ob man das gut findet, oder nicht, aber (...) das ist keiner, der den Eindruck macht, dass er jetzt seine Kinder nur misshandelt und ein Asi ist. Der versucht die irgendwie zusammen zu halten. Ich glaube, wenn wir mehr Sachen machen würden um die Verantwortungsübernahme zu stärken, also das hat mich zum Beispiel bei dem Sommerfest sehr / fand ich sehr schade, die Frau T. wollte ja einen Pokal schweißen, (...) oder basteln oder wie auch immer, und dass sie dann aufgrund dieses BESCHEUERTEN Maßnahmekontexts das nicht machen konnte. Weil das wäre einfach schön gewesen, einen Pokal zu haben, den hätte man überreichen können, das wäre doch (...). Und SOWAS. Es geht gar nicht um das große Ganze, es geht um diese Kleinigkeiten. (...) Und ich finde, wenn man mehr machen KÖNNTE, wo die Leute auch den SINN sehen / ich glaube, dass die Leute oft, auch wenn der Anleiter in Wirtschaft und Verwaltung, wenn der die Inventur macht, die Leute

verstehen das nicht. Der Anleiter erklärt das den Leuten schon gut, der ist ein super Anleiter. (...) Aber ich glaube, dass die Leute das gar nicht verstehen, warum die eine Inventur machen. Die denken, das ist für die wie eine ABM. (...) Das man halt was macht, (...) und ich glaube, dass der (...) / die Leute nehmen ihre Wirkung, ihre Wirksamkeit nicht wahr. Also ich habe, kurzer Sidekick, ich habe im Coaching gerade... (Berichtet von einer Coaching-Klientin, mit der er darüber gesprochen hat, dass man im Coaching ehrlich miteinander umgehen muss, damit es etwas bringt). Und ich glaube, dass die Leute einfach mehr FEEDBACK brauchen über das was sie TUN, dass sie Wertschätzung über ihr Verhalten erfahren müssen. Jetzt nichts belohnen, was keiner Belohnung wert ist, aber sich schon freuen, wenn sagen wir mal der ein oder andere so kleine Erfolge hat. (...) Ja, oder, was weiß ich, stabil in der Maßnahme laufen, ist für einige schon das Maximalziel. (...) Und ich denke, wenn wir mehr Praxis in die Leute reinkriegen würden, wo die auch ein positives Feedback kriegen, das ist (...) / ich weiß nicht WIE. Also ich überlege mir immer was, aber dann wird das überlagert von anderen Problemlagen oder durch andere Aufgabenstellungen. Und da würde ich mich auch freuen, wenn da aus dem Team mehr Kreativität kommen würde. Das man sagt "Ey, machen wir mal". (...) Ja, also (...) so nach dem Motto, klar, wir haben jetzt nicht unbegrenzt Kohle, aber wenn man sagen würde "Okay, probieren wir DAS mal aus, (...) oder spielen wir mal Werwölfe". Vielleicht ist Werwölfe eine Möglichkeit statt Dungeons and Dragons, das ist ja einfacher zu spielen. (...) Oder ich habe einmal Tai-Chi oben angeboten, da habe ich gefragt, "Wollen Sie das mal ausprobieren?". Ja, aber (...) die Leute brauchen, denke ich, auch mal positive Verstärkung. Und das ist halt wie bei Kindern im weiteren Sinn, oder wie alle, (...) und das ist, glaube ich, ein generelles Problem bei uns in der Szene, wir sind zu defizitorientiert, zu wenig ressourcenorientiert und oft zu wenig positiv. (...) Also ich merke das ja selber, an einem Tag wie gestern, ich habe auch gleich noch ein etwas unangenehmeres Gespräch, (...) aber man muss auch das Unangenehme aussprechen. Also ich sage Ihnen ganz offen, das Aktivcenter hätten wir fast nicht bekommen (Berichtet davon was bei dem Bewerben auf die Maßnahme schiefgelaufen ist und dass das seiner Meinung nach nicht sein kann). Und deswegen ist man eben auch oft zu defizitorientiert, weil man eher auf das guckt, was funktioniert nicht, als auf das zu gucken, was funktioniert. Und das ist leider, das merken Sie auch bei unseren FallKos (Berichtet von Situationen in Fallkonferenzen, in denen Personen zu defizitorientiert sind). (...) So, aber wenn Ihnen auch noch was einfällt, wo man sagen könnte "kann man mal machen", warum nicht. (...) #01:07:01-5#

31 I: Okay. Dann sind wir auch bei der letzten Frage. Ich habe Sie ja zum Rollenspiel, und auch ganz allgemein, in verschiedene Richtungen befragt. Aber gibt es da irgendwas, was FEHLT, was wir vielleicht vergessen haben und was Sie noch loswerden möchten? #01:07:14-1#

32 B(MAT6): (...) Ich hätte gerne mal eine Auswertung, und das meine ich jetzt ernsthaft, von den Leuten die beim Rollenspiel partizipiert haben und deren Maßnahmeverlauf. (...) Ob die einen anderen Verlauf haben als eine Referenzgruppe, die nicht daran teilgenommen hat. (...) Also jetzt nicht namentlich, sondern gefühlsmäßig. Können Sie mir das so aus dem Lamäng sagen? #01:07:43-5#

33 I: Da müsste ich einen Moment drüber nachdenken. Vielleicht gleich nach dem Interview. (lacht) #01:07:44-7#

34 B(MAT6): Nein, also (...) ich finde es GUT, ich würde mir wünschen es kämen mehr solcher Impulse. (...) Und vielleicht noch irgendeine kreative Methode, wodurch wir Leute erreichen, die auf dieses / die für diese Methode nicht offen sind. (...) (Berichtet von Personen, die in der Maßnahme waren und dort die Zeit abgesessen haben). Aber mich würde wirklich mal interessieren, (...) ob Sie so rekapitulieren können, ob die Leute die daran teilgenommen haben, (...) ob wir bei den Leuten höhere Vermittlungsquoten hatten oder ob wir bei den Leuten eine höhere Stabilität erreicht haben als bei anderen. Ich glaube JA. (...) Das ist meine Hypothese. Aber ich würde es gerne einfach mal / würde mich echt

mal interessieren. (...) #01:10:14-8#

35 I: Okay. Dann vielen Dank. #01:10:19-5#

Interview SL

1 I: Okay. Es hat angefangen. (...) Eventuell gucke ich gleich noch mal drauf, ob es läuft, aber eigentlich sollte das gehen. // Wir werden sehen. // Wir werden sehen, ja (lacht). So. (...) Du bist ja jetzt Spielleiter hier bei uns. Was mich am Anfang interessieren würde, beziehungsweise worum ich dich erst mal bitten würde ist einfach mal von deinen Erfahrungen mit dem Rollenspiel VOR diesem Maßnahmekontext hier zu erzählen. #00:00:33-6#

2 B(SL): (...) Vorher haben wir das Rollenspiel zu Hause gespielt, mit Jugendlichen von sechs Jahre bis fünfzehn Jahre. So hat das ungefähr angefangen. (...) Wir hatten in der Winterzeit uns fast jedes Wochenende einen Tag, meistens war das samstags, hatte ich dann die ganzen Kinder von den Nachbarn zu Hause und dann haben wir dieses Fantasy-Rollenspiel gespielt. (...) Viel gewürfelt, viel gelacht, viel geschimpft. Mein jüngster Sohn kriegte dann danach Alpträume, die Mutter hatte VERBOTEN ihm daran teilzunehmen, das hat sie eine Woche durchgehalten. (...) Und (...) auf jeden Fall, der Kontakt zu den Jugendlichen, war sehr gefestigt. Auch der Kleine hat sich daran gewöhnt, dass die Drachen nachts erscheinen und wieder verschwinden. Und die Ungeheuer nicht mehr unter dem Bett sind. (...) Daraus hat sich im Laufe der Zeit bei den Kindern in der Nachbarschaft Freundschaften entwickelt, die bis HEUTE Bestand haben. (...) Ich bin vor (...) vier Monaten von meinem jüngsten Sohn noch mal gefragt worden, ob ich nicht mitspielen möchte mit den anderen. Diese kleinen Kinder, die ich früher auf dem Arm getragen habe, sind heute einen Kopf größer wie ich. (...) Und sie waren sehr erfreut, dass ich mitgespielt habe oder mitspiele. Die spielen eine Edition, der ich nicht mächtig bin, das ist die fünfte. Da ist die englische Sprache vorwiegend. Ich lasse mir das gerne von den Kindern übersetzen, weil mein englisch ist nicht so gut. Aber das tut dem Spiel keinen Abbruch. Ich will damit sagen, dass dieses Spielen seit über dreißig Jahre Bestand hat. (...) #00:02:35-2#

3 I: Okay. Und dann haben wir ja letztendlich irgendwann über das Förderzentrum darüber gesprochen und das Spiel, das Rollenspiel, dann letztendlich auch im Förderzentrum eingeführt. // Richtig. // Also du als Spielleiter und ich als Mitspieler, dann immer mit Personen aus dem Förderzentrum. Was war denn dein erster Gedanke dazu, dass wir das einführen in der Maßnahme? #00:02:56-2#

4 B(SL): (...) Also ich war erst mal POSITIV überrascht, dass diese spontane Idee, die wir hatten, angenommen wurde. (...) Die Erklärungen die ich dazu gegeben habe, waren wahrscheinlich einleuchtend was für Vorteile das im Förderzentrum bringen könnten. Ob dem so ist, das werden wir nachher wahrscheinlich noch feststellen. (...) Aber ich war WIRKLICH positiv überrascht. Ein ganz spontaner Gedanke, der ganz plötzlich dann in den Kopf schoss, wir machen Pen and Paper Rollenspiel, da muss jeder schreiben, da muss jeder rechnen, man muss dann auch VIEL miteinander REDEN. #00:03:40-5#

5 I: Und wir haben das dann ja letztendlich angefangen und spielen das ja jetzt mittlerweile seit fast zweieinhalb bis drei, DREI Jahre jetzt fast. Was kannst du mir denn zu der Zeit erzählen, also wie erlebst du das Rollenspiel hier? #00:03:55-3#

6 B(SL): Ich erlebe das Rollenspiel HIER aus einer anderen Perspektive als zu Hause. HIER geht das mehr in die Psychologie hinein, das heißt die Mitspieler, die hier freiwillig dran teilnehmen, entwickeln sich. Ich kann diese Entwicklung BEOBACHTEN und freue mich darüber, dass die sich zum positiven gestaltet. Spieler oder Spielerinnen, die sonst Ängste haben miteinander zu reden, merken in diesem Rollenspiel, in dem Team, ganz schnell,

ich muss teamfähig werden, sonst überlebe ich nicht, sonst komme ich nicht mit, sonst klappt es nicht. Und das machen die FREIWILLIG, OHNE dass irgendjemand was dazu sagt. Diese Erkenntnis kommt von denen selber. Und ich finde, dass eine schöne, positive Entwicklung. (...) #00:04:48-6#

7 I: Und merkst du da irgendwelche Ähnlichkeiten oder Unterschiede jetzt, wenn du das Spiel im privaten Kontext spielst oder als Spielleiter leitest und jetzt innerhalb der Maßnahme mit langzeitarbeitslosen Personen? #00:05:01-5#

8 B(SL): Da sind Unterschiede. Die Unterschiede zwischen HIER und im privaten Bereich liegen alleine da dran, in den REGELN. (...) Zu Hause sind die Regeln strenger. HIER in der Maßnahme ist es an und für sich EGAL, wenn einer sagt, "Ich möchte noch mal neu würfeln" als Beispiel, dann soll er das tun. (...) Zu Hause (...) gilt das nicht. Da sind, weil jeder die Regeln kennt, werden die auch anders ausgelegt als hier in der Fördermaßnahme. Hier sollen die Mitspieler ein ERFOLGSERLEBNIS haben. Und da muss der Spielleiter auch schon mal zwei oder drei Augen zu drücken. Das tut dem Spiel keinen Abbruch (lacht). (...) #00:05:49-0#

9 I: Okay. (...) Was spricht denn deiner Meinung nach allgemein DAFÜR, so ein Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme wie beispielsweise dem Förderzentrum, anzubieten? #00:06:00-3#

10 B(SL): Es spricht dafür, (...) dass die Teilnehmer FREIWILLIG kommen und das, wenn sie freiwillig kommen, GERNE kommen. (...) Dass sie Stabilität erlangen, indem sie auch sehr pünktlich sind. Sie könnten ja was verpassen, also sind sie fünf Minuten VOR der Zeit da. DANN kommt die Kommunikation innerhalb der Gruppe den Teilnehmern zu Gute. Sie MÜSSEN sich austauschen und sie TUN das ohne Zwang, ohne dass sie merken, dass sie gesteuert werden. (...) Dann kommt, sie entwickeln TEAMFÄHIGKEITEN, die sich darin zeigen, dass Absprachen getroffen werden, wer was wo macht, damit das alles funktioniert. Und dieses kann man dann auch im Alltag, im Berufsleben, umsetzen. #00:06:55-2#

11 I: Okay. Gibt es etwas, das deiner Meinung nach DAGEGEN spricht das anzubieten? #00:07:00-4#

12 B(SL): Ja, Kosten-Nutzen-Faktor. (...) Aber den möchte ich gerne außer Acht lassen (lacht), weil für mich die Teilnehmer mehr zählen als die Kosten. #00:07:14-7#

13 I: Was bedeutet für dich in dem Moment Kosten-Nutzen-Faktor? Also was rechnest du da mit rein? #00:07:19-4#

14 B(SL): Es sind (...) oder es ist auf jeden Fall immer ein Pädagoge gebunden. (...) Ich könnte es auch alleine machen, aber dann hat der Pädagoge / muss sich dann auf meine Aussagen verlassen und kann selber die Teilnehmer NICHT beobachten, was in meinen Augen wichtig ist, um zu gucken, was mit den Teilnehmern los ist. (...) Hat der Pädagoge, der da mitspielt, wesentlich mehr Zeit. #00:07:50-7#

15 I: Okay. Also das heißt die Kosten, die dadurch anfallen, dass der Pädagoge das macht? #00:07:55-5#

16 B(SL): Ja. #00:07:56-4#

17 I: Okay. Alles klar. (...) Genau. Vielleicht hast du das teilweise schon beantwortet, ich frage trotzdem noch mal konkret. Und zwar (...) inwieweit kann denn deiner Meinung nach das Rollenspiel die teilnehmenden Personen FÖRDERN? #00:08:11-5#

- 18 B(SL): (...) In der Sprache, (...) das heißt, wie lerne ich mich auszudrücken? Ich muss in dem Spiel Präzise sein, damit auch der Spielleiter weiß was ich meine. Das lerne ich in dem Spiel und ist für mich auch im Berufsleben nachher auch wichtig, dass man sagen kann, was man wirklich meint und dass auch genau definiert und nicht drumherum spricht. Das ist EIN Aspekt. Zum ANDEREN lerne ich die Teamfähigkeit, die ich im Beruf auch brauche. (...) UND, was in dem Spiel auch noch hervorkommt, ist, dass mein Selbstbewusstsein oder mein Selbstwertgefühl sich verändert zum Positiven. Und wenn ich eine positive Ausstrahlung kriege, (...) dann habe ich auch im Berufsleben einen anderen Einstieg, als wenn ich dauernd den Kopf wegdrücke. (...) #00:09:15-2#
- 19 I: Okay. (...) Jetzt ist es ja so, dass teilweise Personen auch schon längere Zeit mit machen. Manche machen kürzer mit. Eben hast du auch schon gesagt, dass du teilweise Veränderungen bei Personen siehst, was kannst du mir dazu erzählen? Was für Veränderungen siehst du denn bei Personen? #00:09:35-2#
- 20 B(SL): Es gibt Teilnehmer, die am Anfang sehr verschüchtert waren, die mittlerweile einen offen angucken können. Die können Blickkontakt standhalten, was sie früher nicht konnten. (...) Sie haben eine andere Ausdruckweise und (...) das allgemeine Selbstwertgefühl. Sie haben eine andere Ausstrahlung. (...) #00:10:07-6#
- 21 I: Okay. (...) Ja. Jetzt ist es ja so, dass wir das konkret hier im Förderzentrum anbieten und wir haben den Vorteil, dass du das Spiel schon sehr lange spielst. Aber stell dir mal vor, das soll auch in einer anderen Maßnahme, vielleicht auch bei einem anderen Maßnahmeträger eingeführt werden. Was muss denn dabei beachtet werden? #00:10:30-5#
- 22 B(SL): Das muss beachtet werden, A, der Spielleiter muss ein bisschen Fingerspitzengefühl haben, dass er bestehende Regeln (...) nicht weg wischt, aber ein bisschen aufweicht, damit die Spieler dementsprechend auch ein bisschen Selbstbewusstsein sich erarbeiten können. (...) Das heißt, es muss eine Ausgewogenheit sein zwischen Gruppe und Gegnern, also jetzt im Spiel die Gegner. (...) Der Spielleiter muss darauf achten, dass jeder AUSREDEN darf, ohne dass er von anderen unterbrochen wird, was nicht immer möglich ist, aber man kann vieles unterbinden, das freundlich ist. Und der Spielleiter sollte immer ein Vorbild sein, was die positive Ausstrahlung betrifft, (...) das Auftreten, das man HÖFLICH ist, was viele Teilnehmer auch erst wieder lernen müssen. Aber das färbt dann auf die Spieler so ein bisschen ab, das merkt man. Die beobachten einen doch ganz gut (lacht). #00:11:41-2#
- 23 I: (lacht) Und wenn jetzt jemand das vielleicht einführen möchte und selber nicht wirklich Erfahrungen mit einem Pen and Paper Rollenspiel gemacht hat. (...) Siehst du da Möglichkeiten, wie es vielleicht trotzdem eingeführt werden kann und was müsste man dafür tun? #00:11:57-4#
- 24 B(SL): Man müsste erst mal die entsprechenden Bücher haben. Der Spielleiter muss entsprechende Fantasien in dem Rollenspiel schriftlich niederlegen, das heißt er muss eine Geschichte schreiben die gespielt wird. Er muss die Gruppe dahin führen, dass die auch diese Geschichte spielen und nicht abweichen. Auch da ist wieder Fingerspinner (...) FINGERSPITZENGEFÜHL gefragt, das man da die richtige Richtung vorgibt. Das kann man machen, indem man sagt, man kann Goldstücke gewinnen oder so, oder da ist ein Schatz vergraben. Dann kriegt man die Spieler da in die richtige Richtung. Aber der Spielleiter muss sich darüber im Klaren sein, dass das Arbeit ist. (...) #00:12:44-6#
- 25 I: Arbeit? #00:12:47-2#
- 26 B(SL): Arbeit zu Hause. Vorbereiten, Arbeitsmaterial vorbereiten. Das nimmt Zeit in Anspruch und die muss er haben. Wenn er sich nicht ordentlich vorbereiten kann, ist das

genau wie bei einem Referat, dann funktioniert das nicht. (...) #00:13:07-9#

27 I: Genau. Und dann ist es ja letztendlich so, dass wir das immer als GRUPPE spielen. Was kannst du mir denn dazu erzählen, also wie erlebst du die Gruppe, mit der wir hier spielen? #00:13:21-6#

28 B(SL): (...) A veränderlich. Das ergibt sich aus den Teilnehmern die kommen und gehen. Wenn sie gehen und sie einen Arbeitsplatz gefunden haben, finde ich das super. (...) Und ich muss sagen, für die Leute, die länger da spielen, die nehmen die anderen freundlich auf. Das geht an und für sich SCHNELL mit der Integration, dass ich mich selber wundere, dass es so reibungslos läuft. Ist das überhaupt noch an? (Er zeigt auf das Aufnahmegerät) #00:13:54-7#

29 I: Ja. (lacht). Zeige ich dir. (Zeigt das Aufnahmegerät). #00:14:04-7#

30 B(SL): Nein, ist gut. #00:14:07-5#

31 I: Okay. Erzähle mir doch mal von dem Miteinander in der Gruppe. #00:14:12-7#

32 B(SL): Die gehen gut miteinander um. Ich habe teilweise festgestellt, wenn einer eine kleine Krankheit hat, dann muss der andere dann versuchen das zu übertrumpfen. (...) Dann kommt immer mehr ans Tageslicht, was die einzelnen Personen so mit sich rum schleppen an Sorgen und Kummer, dem man so gar nicht gewahr wird. (...) Und das ist für mich auch der Grund, warum ich dieses Spiel hier gerne spiele. Dann HAT der Pädagoge die Möglichkeit, das aufzunehmen und dann nach dem Spiel, an einem anderen Tag, zu einem anderen Zeitpunkt, noch mal gezielt nachzufragen. Das ist für mich der wesentliche Sinn von diesem Spiel, das man den Leuten HELFEN kann. (...) #00:15:01-7#

33 I: Erinnerst du dich noch an Beispiele dafür, was zum Beispiel raus kam durch das Spiel? #00:15:06-5#

34 B(SL): Ja, es gab da eine Teilnehmerin, die wollte nicht LESEN. (...) Was hat sich dann später herausgestellt? Dass sie (...) aufgrund ihrer Augenkrankheit nicht lesen KONNTE. Und auch DA wurde eine Möglichkeit gefunden, dass sie heute lesen kann. Das fand ich super. (...) Dann gab es Kollegen, (...) da war ich selber noch Teilnehmer, der dann irgendwann gesagt hat, er geht nie zum Arzt, er ist nicht krankenversichert. Und auch DA konnte der Sozialpädagoge helfen. (...) Das sind so zwei Beispiele, die mir ad hoc so einfallen. #00:15:49-6#

35 I: Und (...) letztendlich ist es ja so, dass in dem Spiel die Gruppe quasi immer verschiedene Aufgaben bekommt, Entscheidungen gemeinsam getroffen werden müssen. Wie würdest du das beschreiben, wie läuft das in der Gruppe ab? #00:16:04-4#

36 B(SL): In der Gruppe entwickelt sich eine eigene Dynamik. Das heißt, die Gruppe wird irgendwann irgendwen auserkoren als Anführer. (...) Und der bildet sich auf einer ganz natürlichen Weise. A durch seine eigene Persönlichkeit, durch seine Ausstrahlung und zweitrangig ist in diesem Spiel der Charakter, den er spielt. Es geht mehr um das eigene Ich. Wenn der eine immer sagt, "Gut, ich gehe jetzt hier nach vorne, ich fange an", dann wird das irgendwann derjenige sein, der auch die Gruppe führt, oder VERSUCHT in die richtige Richtung zu gehen. (...) #00:16:51-1#

37 I: Und konntest du diesen Prozess, dass sich ein Anführer entwickelt hat sage ich mal, auch jetzt in der Gruppe beobachten? #00:16:57-5#

38 B(SL): Schon mehrmals, ja. (...) Was allerdings noch nicht passiert ist, dass zwei, ich sage jetzt mal GEBORNE Anführer da waren. (...) DAS könnte dann, wenn sowas kommt,

Neuland werden und das könnte dann sehr interessant sein, wie sich DAS entwickelt. Dann muss man nämlich aufpassen, dass die beiden Teilnehmer sich nicht in die Haare kriegen. (...) Aber auch DAS kann man psychologisch und pädagogisch unterbinden. (...) #00:17:29-3#

39 I: Das ist auch so ein Punkt. ALLGEMEIN kommt es ja immer mal zu kleineren Streitereien, Konflikten oder einfach zu schwierigen Situationen in der Gruppe. Wie beobachtest du DAS? #00:17:40-8#

40 B(SL): A ist es eine Seltenheit. Und B, wenn es mal vorkommt, (...) da gibt es ein Sprichwort, der klügere gibt nach. Das wird in der Gruppe ganz schnell getan. (...) Es eskaliert nicht, es wird ganz schnell, merken die Teilnehmer, "Moment, wir sind auf der falschen Spur, schalte mal einen Gang zurück und dann regeln wir das ganz normal und dann funktioniert das." #00:18:08-0#

41 I: Und du als Spielleiter, was machst du in so Situationen? #00:18:12-4#

42 B(SL): Erst mal abwarten, wie die Gruppe reagiert. Und wenn es kurz vor der Eskalation stehen sollte, dann muss ich eingreifen, dann habe ich keine Wahl. Aber ich warte immer erst ab, ob sich die Gruppe selber wieder berappelt und das ist meistens der Fall. (...) Also bis jetzt, in diesen drei Jahren wo wir spielen, ist noch nie passiert das es eskalierte. (...) #00:18:36-2#

43 I: Okay. Fällt dir sonst noch etwas zur Gruppe ein? #00:18:40-8#

44 B(SL): (...) Ja. Manche kommen schon mal schlecht gelaunt hier hin, weil zu Hause irgendetwas schiefgelaufen ist oder sonstiges. Nach zwei Stunden Spielen haben die einen ganz anderen Gesichtsausdruck. Der ist dann gelöster, man lacht wieder. (...) Man ist geneigt, (...) zu VERGESSEN. Man vergisst für diese drei, vier Stunden, die wir spielen, den ALLTAG und ist in einer anderen Welt abgetaucht. Und das dient der Seele als Balsam in meinen Augen. #00:19:20-0#

45 I: Okay. Und letztendlich ist es ja bei dem Spiel auch so, dass jede Person sich für eine bestimmte Rolle entscheidet. Also das heißt, man kann sich entscheiden, zwischen Krieger, Priester, Magier, Schurke. Genau und letztendlich unterhältst du dich mit einer Person darüber, (...) und dann übernimmt die eine Rolle. Was kannst du mir dazu erzählen? #00:19:43-4#

46 B(SL): Viele versuchen gerne einen SCHURKEN zu spielen. Das liegt wahrscheinlich da dran, dass man dann Dinge tun kann, die man im wirklichen Leben NICHT tut. Andere beklauen, oder hinterrücks ermorden oder was weiß ich. Es gibt aber auch geradlinige Spieler, die einen Krieger spielen möchten und auch tun und den Gegnern dabei in die Augen gucken. (...) Dann gibt es aber auch wiederum Spieler, die auch gerne im Spiel versuchen, anderen zu helfen, das sind die Priester dann mit ihren heilenden Künsten. Und dann gibt es natürlich wieder welche, die die Welt verändern möchten, mit MAGIE. (...) Aber auch DIESEN Leuten wird im Spiel bewusst, dass auch Magie Grenzen kennt und dass man dann irgendwo / man merkt es, das der eine ohne den anderen nicht spielen kann, weil es nicht funktioniert. Ich BRAUCHE einen Krieger als Magier und ich brauche als Magier (...) dann einen Priester und der Priester braucht dann einen Schurken und der Schurke braucht dann einen Krieger. (...) Weil JEDER seine bestimmten Fähigkeiten hat. Ein Schurke muss nicht immer böse sein. Ein Schurke kann auch Fingerfertigkeit haben, dass er Schlösser öffnen und knacken kann. Oder auch gewisse Dinge fälschen kann. Der muss nicht von Natur aus böse sein, was hier in diesem Spiel auch gar nicht zum Tragen kommen könnte, weil ich es A unterbinde und B der Spieler, der es wirklich versucht, schnell merkt, er kommt nicht weit. (...) #00:21:28-8#

- 47 I: Okay. Und letztendlich entscheiden sich die Personen ja dann für eine bestimmte Rolle. Und im Rollenspiel (...) hat man dann ja auch ganz andere Möglichkeiten sag ich mal als in der Realität. Aber merkst du im Spiel tatsächlich eine Verhaltensänderung bei den Personen oder verhalten sie sich im Spiel so wie sonst auch? #00:21:48-5#
- 48 B(SL): Die bringen in ihrem Charakter, der auf einem Bogen notiert ist, SEHR viel eigene Persönlichkeit hinein. Das heißt, sie spiegeln praktisch ihre Seele wider. Das ist manchmal sehr interessant zu beobachten. (...) Wie verhalte ich mich in Gefahrensituationen? Der eine versteckt sich gerne, der andere sagt "Gut, dann wollen wir den Feind mal angehen." (...) #00:22:17-6#
- 49 I: Okay. (...) In die Richtung hast du eben auch schon ein bisschen was gesagt, trotzdem frage ich wieder. (...) Und zwar, haben wir das ja im Rahmen des Förderzentrums eingeführt und das allgemeine Maßnahmeziel ist ja letztendlich die Eingliederung in Arbeit. Und wenn man sich das Rollenspiel auf den ersten Blick anguckt, dann hat das nicht so viel mit der Eingliederung in Arbeit zu tun. Wie würdest du das Angebot vor DEM Kontext bewerten sage ich mal? #00:22:45-4#
- 50 B(SL): (...) Das Spiel steigert, was ich schon gesagt habe, den Teamgeist, sprich die TEAMFÄHIGKEIT. Es steigert (...) die Möglichkeit (...) sich präziser auszudrücken. Dazu kommt auch die Kontaktfähigkeit. Wir haben es hier auch mit Teilnehmern zu tun, die Kontakte versuchen zu vermeiden, aus welchen Gründen auch immer. Und noch ein Aspekt kommt, die SOZIALFÄHIGKEIT. Die hatten wir ganz am Anfang auch außer Acht gelassen, das fällt mir gerade wieder ein. (...) Das heißt, soziale Kontakte finden ja innerhalb der Gruppe statt. Man tauscht sich aus, man redet miteinander, man guckt sich auch an beim Reden. Und man redet VERNÜNFTIG miteinander. Man hat nicht diesen Straßenslang, sondern einen zivilisierten Sprachgebrauch, sage ich mal. #00:23:55-8#
- 51 I: Okay. Und wenn eine Person davon hört, dass wir das anbieten, egal aus welchem Kontext sie stammt, also sei es, das ist ein Teilnehmer, das ist vielleicht jemand vom Jobcenter, oder jemand der vielleicht auch GAR NICHTS hier mit dem Maßnahmekontext zu tun hat. Ich kann mir vorstellen, dass manche Personen sich fragen, was wir da machen, dass vielleicht auch ein bisschen KRITISCH sehen auf den ersten Blick. Was meinst du, woran das liegen könnte? #00:24:22-7#
- 52 B(SL): Weil das für viele ungewohnt ist, sowas in einer Maßnahme durchzuführen. Man kann, wenn man nicht mit dem Spiel vertraut ist, damit nichts anfangen. (...) Man muss es ERLEBEN. Und wenn man es ERLEBT, dann kann man auch darüber urteilen. (...) #00:24:43-4#
- 53 I: Okay. Dann sind wir tatsächlich auch schon bei der letzten Frage. // Ging schnell (lacht). // Ja (lacht). Ich habe ja in verschiedene Richtungen dich befragt, aber gibt es etwas, das wir vergessen haben, dass du gerne loswerden möchtest? #00:24:57-1#
- 54 B(SL): Fällt mir nicht ein. Ich will damit nicht sagen das wir komplett sind, (...) aber ich habe nichts, was mir da einfällt, was wir vergessen haben könnten. Aber wir haben bestimmt etwas vergessen (lacht). #00:25:15-7#
- 55 I: (lacht) Okay. Dann vielen Dank. #00:25:19-6#
- 56 B(SL): Bitte. #00:25:19-9#

Interview TN1

- 1 I: Okay. So. Als allererstes würde ich mit Ihnen ganz ALLGEMEIN gerne über das Rollenspiel

- sprechen. Und da interessiert mich, ob Sie, bevor Sie im Förderzentrum waren, schon mal Kontakt mit einem Rollenspiel hatten. #00:00:18-3#
- 2 B(TN1): Beim Computerspielen ja. Ansonsten / Wobei doch ja EIN Mal (...) in der Schule. An einem Tag (...) hab ich mit einem Klassenkamerad / und der kam vorbei und da haben wir mal (...) ich weiß es nicht mehr, ich glaub auch Dungeons and Dragons / (...) und da konnte ich mich gar nicht für begeistern, weil der war irgendwie nicht so dabei. #00:00:40-1#
- 3 I: Okay. Aber PC-Rollenspiele. // Ja. // Dann auch im Fantasy-Bereich? #00:00:44-1#
- 4 B(TN1): JA, eigentlich nur, ja. #00:00:46-4#
- 5 I: Okay. Alles klar. Und als Sie dann das erste Mal von dem Angebot hier in der Maßnahme gehört haben, was waren denn da konkret Ihre Gedanken dann dazu, dass das Rollenspiel angeboten wird? #00:00:57-9#
- 6 B(TN1): (...) Wollte ich immer schon reinschnuppern. (...) Und ist eine Abwechslung. (...) Unterbricht so den Arbeitstag ein bisschen, so die Eintönigkeit. #00:01:08-9#
- 7 I: Eintönigkeit, was meinen Sie? #00:01:12-0#
- 8 B(TN1): Eintönigkeit in der Maßnahme. (...) Und halt auch dass ich an meinen zwischenmenschlichen Fähigkeiten arbeiten wollte. #00:01:17-3#
- 9 I: Okay. Inwiefern wollten Sie daran arbeiten? #00:01:20-8#
- 10 B(TN1): Weil ich eigentlich der Meinung war, dass die (...) nicht ganz so prickelnd sind. Und ich das BEDÜRFNIS habe daran zu arbeiten. #00:01:32-7#
- 11 I: Okay. Und dann als Sie dann die ersten Male mitgemacht haben, wie war das dann für Sie? #00:01:42-4#
- 12 B(TN1): (...) SPANNEND. (...) Ein bisschen schwierig, weil ich mich erst mal in die Gruppe einfinden musste, aber ich denke das ging ganz flott. (...) Ja. Im Grunde war es das schon. #00:01:55-3#
- 13 I: Okay. Und letztendlich haben Sie sich dann ja auch dazu entschieden, auch MITZUMACHEN. // Ja. // Was hat Sie denn dann daran motiviert, da regelmäßig dran teilzunehmen? #00:02:03-3#
- 14 B(TN1): Es hat Spaß gemacht und da war halt auch wieder die Unterbrechung vom (...) Alltag. #00:02:12-7#
- 15 I: Unterbrechung vom Alltag, okay. (...) Und beim Rollenspiel begeben Sie sich ja letztendlich in eine Fantasiewelt. Wie haben Sie DAS erlebt? #00:02:25-3#
- 16 B(TN1): Ja bin ich ja eigentlich schon gewohnt (lacht) #00:02:35-0#
- 17 I: Ja, sind Sie schon gewohnt durch die Rollenspiele am PC, ja, genau. Was reizt Sie an Fantasiewelten dann allgemein? #00:02:36-4#
- 18 B(TN1): Das es halt nicht die Realität ist. // Ja. // Da kann man jemand sein, der man in der Realität nicht ist. #00:02:42-5#
- 19 I: Ja, okay. Also die Rollenübernahme? #00:02:46-8#

- 20 B(TN1): Genau. Dann quasi von einer anderen Rolle. #00:02:47-9#
- 21 I: Okay. (...) Und Sie haben natürlich auch andere Möglichkeiten da in der Fantasiewelt, // Ja. // ist das auch was, was Ihnen daran gefällt? #00:02:58-5#
- 22 B(TN1): Ja. #00:02:59-0#
- 23 I: Okay. Und das Rollenspiel, wie würden Sie den Ablauf davon beschreiben, wie Sie das so erlebt haben? #00:03:06-8#
- 24 B(TN1): (...) Manchmal etwas chaotisch. (...) Amüsant. (...) Und strukturiert. (...) #00:03:24-6#
- 25 I: Chaotisch und strukturiert gleichzeitig? #00:03:24-8#
- 26 B(TN1): Ja. Der Spielleiter ist strukturiert und die Spieler bringen das Chaos rein. #00:03:31-7#
- 27 I: (lacht) Okay. Was meinen Sie zum Beispiel mit Chaos, können Sie mal ein Beispiel dafür nennen? #00:03:34-4#
- 28 B(TN1): (lacht) Zum Beispiel, wenn unser Trunkenbold mal wieder (...) eine längere Ausführung macht. (lacht) Oder wir komplett ABSCHWEIFEN vom eigentlichen Thema. (...) Ja, diese Sachen. #00:03:56-1#
- 29 I: Okay, ja. Ein wichtiger Aspekt ist natürlich auch die Gruppe, wenn man da so zusammensitzt. Über die würde ich gerne auch mit Ihnen sprechen. (...) Wie haben Sie denn allgemein das Miteinander in der Gruppe erlebt? #00:04:10-7#
- 30 B(TN1): (...) Höflich. (...) Manche deutlich zurückhaltender als andere. (...) Und alle haben (...) würde ich sagen versucht, gut mit den anderen auszukommen. #00:04:42-6#
- 31 I: (...) Ja, okay. Gut miteinander auszukommen. (...) War das irgendwie anders, als in anderen Momenten in der Maßnahme, also das Miteinander der Gruppe in dem SPIEL? #00:04:54-5#
- 32 B(TN1): (...) Also spezifisch zu meiner Gruppe eigentlich nicht. // Okay. // Aber ich krieg halt mit, wer wen mag und wen nicht. Von daher, manche Leute haben sich da nachdem was ich so mitbekommen habe, haben sie sich alle immer gut zurückgehalten. #00:05:22-4#
- 33 I: Zurückgehalten, okay. // Ja // Das heißt in anderen Situationen hätten sie sich anders verhalten vielleicht, oder (...)? #00:05:31-8#
- 34 B(TN1): Teilweise ja. #00:05:33-6#
- 35 I: Okay. Und (...) welche Bedeutung, also wenn wir dann da so saßen, welche Bedeutung hatte dann für Sie persönlich die KOMMUNIKATION in der Gruppe? #00:05:45-5#
- 36 B(TN1): (...) Eher so primär die Bedeutung, Struktur rein zu bringen. Weil (...) wenn man da mit bis zu zehn Leuten sitzt, dann / (...) Ohne Struktur funktioniert halt nichts. Wenn man da nicht miteinander REDET, kommt halt nichts bei rum. #00:06:04-4#
- 37 I: Okay. Wie haben Sie die Entscheidungsfindung in der Gruppe erlebt? #00:06:12-7#
- 38 B(TN1): Die ging immer relativ flott. (...) Weil man sich primär eigentlich schnell drauf einigen konnte (...) was so am günstigsten ist, um voran zu kommen. (...) Es wurden immer,

nicht immer, aber oft, mehrere Vorschläge gebracht und dann wurde kurz besprochen das für und wider und dann haben wir uns ziemlich schnell geeinigt. #00:06:41-1#

39 I: Okay. Und wie haben Sie sich in der Gruppe gefühlt? (...) Oder fühlen sich noch in der Gruppe immer? (lacht) #00:06:47-4#

40 B(TN1): Recht wohl, ja. #00:06:51-2#

41 I: Okay. Gut. (...) Dann ein Aspekt sind noch die ROLLEN natürlich. Da haben Sie eben auch schon mal zu gesagt, dass Sie das konkret so interessant finden. (...) Erzählen Sie doch mal von der Rolle, die SIE sich ausgesucht haben im Spiel und die sie da verkörpern. #00:07:09-4#

42 B(TN1): (...) Ich habe mir die nicht wirklich 100 prozentig ausgesucht. Ich bin im Spiel da halt ein 18-jähriger Bursche (...) mit langen blonden Haaren, langem Bart, blauen Augen und ein Priester-Jäger. Ja. (...) Ich hätte den Charakter etwas anders gemacht. (...) Für gewöhnlich spiele ich FRAUEN (lacht). Sowie in anderen Rollenspielen eigentlich 90 Prozent der Leute. (...) Ja. Da hätte ich mir vielleicht ein bisschen was Exotischeres ausgesucht, eine ELEFE oder so etwas. #00:07:50-3#

43 I: Okay. Aus welchen Gründen haben Sie das dann nicht gemacht oder nicht angesprochen oder Ähnliches? #00:07:55-1#

44 B(TN1): Weil der Bogen im Grunde fertig war. (...) Ja und an dem Tag waren, glaube ich, mehrere Neue dabei, und da war dann halt wirklich so eine Stunde lang wirklich nur Charakter erstellen (...) oder so eineinhalb Stunden sogar. (...) Da jetzt noch rein zu grätschen / Ich bin da ja nicht für immer und ewig da, von daher, nein lohnt sich nicht. #00:08:19-7#

45 I: Okay. Dann hat sich meine nächste Frage erübrigt, wie es dazu kam, dass Sie sich für die Rolle entschieden haben // Ja // Sie sagten gerade im Endeffekt wurde sie dann so mehr oder weniger vorgegeben. // Ja. // Und (...) wie würden Sie denn die Rolle des Charakters, den Sie gespielt haben, in der GRUPPE positionieren? #00:08:40-4#

46 B(TN1): (...) Ist eine gute Frage. (...) In einigen Situationen (...) durchaus eine Führungsrolle. Die aber wirklich nur sehr selten aufkam. Und ansonsten primär unterstützend. Und im Hintergrund. #00:09:12-4#

47 I: Im Hintergrund, okay. Können Sie mal von einer Beispielsituation erzählen, in der Sie die FÜHRUNGSROLLE eingenommen haben? #00:09:17-5#

48 B(TN1): (seufzt) Was war das? (...) Ich weiß nur das dann da irgendwann was war. Ich weiß nicht mehr genau, WAS. Ich glaube, dass war irgendwie (...) / Stimmt, das war mit den Orklagern, die die Stadt belagert haben (...) und ich da halt mit einem unserer Krieger den Berg hoch und hab nachgeschaut, da hatte ich bisschen so die Führungsrolle. (...) An mehr erinnere ich mich nicht mehr. #00:09:59-5#

49 I: Das ist kein Problem. Und sonst sagten Sie, haben Sie sich eher im Hintergrund gehalten. // Ja // War das denn eine bewusste Entscheidung, oder (...) wie kam das? #00:10:04-1#

50 B(TN1): Jein. (...) Bei zehn Leuten ist das hat schwierig. Ja, das ist das Primäre, ja. #00:10:14-8#

51 I: Okay. Und (...) den Charakter, den Sie da gespielt haben, welche Ähnlichkeiten und Unterschiede sehen Sie da zu ihrem WAHREN Charakter in der Realität? #00:10:27-4#

- 52 B(TN1): (...) Also vom Aussehen her, ich meine, als ich jünger war kam das fast hin, bis auf den Bart. (...) Die langen Haare waren nicht ganz so lang. (lacht) Ansonsten zumindest körperbaumäßig kam es auf jeden Fall hin. Verhalten nicht. Weil ich schüchtern war. Und heute, ja, ich bin halt nicht mehr der Jüngste. Haare sind kaum noch da. (...) Aber so vom Charakterverhalten her (...) wäre der Charakter, den ich gespielt habe, mir persönlich lieber, dass ich den auch in der Realität hätte (...) weil er halt OFFENER ist. #00:11:12-9#
- 53 I: Okay. Und (...) was können Sie mir zu den anderen, also den Rollen der anderen Mitspieler erzählen? #00:11:26-3#
- 54 B(TN1): Oh. (...) Ja da haben wir eine MAGIERIN. (...) Die halbwegs kochen kann, halbwegs zaubern kann und mit Steinen schleudert. (...) Die berühmtberüchtigte Blechdose (lacht) die immer da rumscheppert. (...) Eine BETRUNKENE Blechdose, die überall herum rollt. (...) Dann haben wir NOCH eine Magierin, ja. (...) Da fällt mir überhaupt nichts ein (lacht). (...) Dann noch ein paar weitere PRIESTER, da fällt mir auch nichts Großartiges ein. (...) Also heraus stechen eigentlich nur drei. #00:12:34-8#
- 55 I: Woran lag das dann, dass die für Sie herausgestochen haben? #00:12:39-7#
- 56 B(TN1): Beim Trunkenbold, na weil er ein Trunkenbold ist und ständig (...) auch (...) durchaus den Fluss des Spiels (lacht) unterbricht. Dann die andere Blechdose ist halt erfahrener Rollenspieler und das merkt man ihm auch an. Magierin, ja, weil (...) sie ist halt eher so (...) kratzbürstig. (...) Von daher konnte ich mir die eher merken. #00:13:21-8#
- 57 I: Okay. Und (...) gab es irgendwelche Situationen, die Sie besonders dann herausgefordert haben im Spiel? #00:13:34-4#
- 58 B(TN1): (...) Die Anzahl der Leute. (...) Ja, die war dann mitunter doch ziemlich anstrengend. #00:13:50-1#
- 59 I: Und wie sind Sie dann damit umgegangen? #00:13:49-8#
- 60 B(TN1): Ich habe mich einfach zurückgenommen. (...) Halt diese, nicht immer die Führung übernehmen, was ich früher gesagt habe. Wenn da ZEHN Leute am Tisch sitzen, wenn da (...) ZEHN Leute eine Meinung zu etwas haben dann kommt man nie zu was. (...) Von daher, einfach zurücknehmen, dem Fluss folgen (...) und das klappt. #00:14:17-2#
- 61 I: Das klappt. Ja, okay. (...) Und konnten Sie etwas über sich selber durch das Spielen lernen? #00:14:28-7#
- 62 B(TN1): (...) A das meine (...) sozialen Fähigkeiten doch nicht so schlecht sind wie ich dachte. (...) Und dann hat man eine Situation (...) das war ziemlich am Anfang, ich glaube, das war in der ersten oder zweiten Stunde (...) nein am ersten oder zweiten Tag wo ich da war (...) da hat einer auch Tipps gegeben, der in der Situation gar nicht da war, und da hatte ich dann Einwände, die aber komplett unbegründet waren. (...) Was er mir gesagt hat, und was ich dann auch sofort eingesehen habe. (...) #00:15:04-9#
- 63 I: (...) Wie meinen Sie das konkret? #00:15:08-6#
- 64 B(TN1): Hat der Spieler, der war halt in der Vorstunde nicht da, da waren wir halt im Spiel am Punkt wo der NICHT war (...) und da hatte er halt Tipps gegeben zum Vorgehen von uns. (...) Und die hatte ich halt damit abgewiegelt, dass er gar nicht da ist. (...) Dann wurde gesagt das es ja egal ist, weil er keine (unv.) Vorschläge machen. (...) Und das ist richtig, ja. #00:15:36-5#
- 65 I: Und hat sich das Spiel in irgendeiner Weise auf andere Aspekte in Ihrem Leben

ausgeübt? #00:15:43-1#

66 B(TN1): (...) Ich würde sagen nein. (...) Zumindest fallen mir da gerade keine ein. #00:15:57-8#

67 I: (lacht) Okay. (...) Genau, jetzt würde ich noch gerne über den Maßnahmekontext sprechen. Also das Rollenspiel, wie das in der Maßnahme eingebettet ist. (...) Mich würde der Vergleich, also IHR Vergleich, von dem Rollenspiel mit anderen Angeboten im Förderzentrum interessieren. #00:16:22-2#

68 B(TN1): (...) Nun A es ist FREIWILLIG, das ist ein großer Pluspunkt. (...) Es ist KREATIV, das ist auch ein großer Pluspunkt, zumindest wenn man kreativ ist. (...) Und dadurch, dass es halt (...) FREIWILLIG ist (...) und man sich entscheidet dahin zu gehen, ist es halt etwas Anderes als wenn man MUSS. Es ist keine PFLICHT-Veranstaltung. Und es ist eine Unterbrechung von diesen ganzen MUSS-Dingen. (...) Und es ist halt dann dadurch auch entspannender (...) und eine Unterbrechung von diesen ganzen MUSS-Dingen. (...) Und es ist würde ich behaupten auch strukturierter als die anderen Dinge. (...) Was ich mitbekommen hab sind die anderen (...) da wissen die Leute oft nicht, was sie mit uns machen sollen. #00:17:26-9#

69 I: Können Sie da ein Beispiel nennen? #00:17:30-3#

70 B(TN1): (...) Das war (...) Ja, zum Beispiel Jobbörse. Da saßen wir dann zu DRITT, wir waren zu dritt da. Und wir hatten schon alle Ahnung davon, wie man mit sowas umgeht und da sagte die Dozentin dann "Ja ich kann mit euch gar nichts machen, weil ihr wisst ja schon alles." (...) Das war dann der O-Ton bei der Jobbörse für uns. #00:18:00-1#

71 I: Okay (...) Und (...) Was spricht DAFÜR, das in einer Maßnahme anzubieten, das Rollenspiel? #00:18:13-8#

72 B(TN1): Das es die Woche auflockert zwischen den ganzen Zwängen, weil es (...) anstrengend ist permanent Dinge zu tun, wo man unter Umständen gar keinen Sinn sieht, das zu tun. (...) Zum Beispiel, wenn man acht Stunden am Tag Stellen recherchiert und Bewerbungen schreibt. (...) Das machen Sie eine Woche und dann sind Sie durch für einen Monat. Was machen Sie dann? Das ist halt so eine Sache. #00:18:49-6#

73 I: Okay. (...) Und was spricht DAGEGEN, so etwas anzubieten? #00:18:55-2#

74 B(TN1): Dagegen. (...) Ich denke, das kommt darauf an, aus welchem Blickwinkel man es betrachtet. (...) Ich kann mir denken, dass da so einige / Wenn der Geldgeber das sieht sich denkt so "Warum bieten wir das an, die spielen ja nur ein bisschen was herum? Das hat doch keinen Sinn." (...) Was ich ANDERS sehe. (...) Die würden halt sehen wollen, dass die Leute direkt in Arbeit kommen so schnell wie möglich (...) und wenn sie halt schon die ganze Woche über Stellen recherchiert haben, Bewerbungen abgeschickt haben und so einen Kram, dann (...) am vierten Tag, ja. (...) Das gleiche zu tun wie die letzten drei Tage und da ist halt nichts mehr zu tun, dann ist es irrelevant. Aber es ist auch die Sache (...) Menschen, die Probleme haben mit Kommunikation, ich meine dafür ist der Workshop ja da, (...) die können davon tatsächlich was MITNEHMEN, denke ich. Aber allerdings müssen sie auch dann an SICH arbeiten. Und ich denke damit haben die Menschen das meiste Problem, an sich zu arbeiten. #00:20:22-5#

75 I: Was meinen Sie, woran das liegt? #00:20:25-3#

76 B(TN1): Es ist UNBEQUEM, sich einzugestehen, dass man (...) in Führungszeichen Fehler hat und an ihnen arbeiten muss, vor allem weil das halt schwierig ist. Es ist nicht so wie "Oh ja, mir ist kalt, ich geh mir jetzt eine warme Jacke kaufen." (...) Das machen Sie,

das dauert eine Stunde, zwei, dann sind Sie fertig. Aber an SICH zu arbeiten, das kann unter Umständen Jahre dauern. Und (...) das ist halt SCHWIERIG. Oder auch sich einzugestehen, dass man Fehler / das es an einem SELBER liegt. (...) Ich denke damit haben die Menschen das größte Problem. #00:21:08-0#

77 I: Okay. (...) Und (...) jetzt handelt es sich ja bei dem Förderzentrum um eine Maßnahme die konkret für LANGZEITARBEITSLOSE Personen da ist. (...) Glauben Sie denn, dass das Rollenspiel ein Angebot ist, das konkret für die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen sinnvoll ist? #00:21:29-8#

78 B(TN1): (...) Ich glaube nicht, nein. (...) Weil langzeitarbeitslose (...) haben andere Sorgen und Probleme. Aber vor allem haben die das Problem, sich nicht mit sich selbst zu beschäftigen WARUM sie die Probleme haben. (...) Weil dafür gibt es IMMER Gründe. (...) Und ich denke es wäre sinniger (...) die Leute mal einen Aufsatz schreiben zu lassen, was läuft in ihrem Leben falsch und was können sie tun um das zu ändern. Oder was wollen sie im Leben erreichen, was können sie tun um es zu erreichen. (...) Weil ich glaube (...) 90 Prozent der Menschen denken über sowas NIE nach. #00:22:34-5#

79 I: Ja, da kommen Sie auch schon auf einen ganz guten Punkt zu sprechen, und zwar (...) es sind nur noch wenige Fragen. Mich würde aber tatsächlich interessieren, was Sie für Ideen für Angebote haben, die denn konkret für die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen Sinn macht. Und da haben Sie gerade schon eine genannt. Haben Sie noch weitere Ideen, was man anbieten könnte? #00:23:01-0#

80 B(TN1): (...) Bei Langzeitarbeitslosen. Das ist schwierig. (...) Wie man mit GELD umgeht. Das ist sehr wichtig. (...) Weil so wie ich das sehe, aus meiner Perspektive, wenn sie alleinstehend sind, kinderlos, dann reicht Hartz Vier vollkommen aus. (...) Außer sie haben jetzt den Wunsch jedes Jahr in Urlaub zu fahren, in die Karibik, oder so einen Kram. Dann natürlich nicht. (...) Aber das reicht aus. Aber dann muss man halt wissen, wie man mit Geld umgeht. Und ich glaube, dass die meisten Menschen in dieser Schicht der Bevölkerung das nicht wissen. Weil sie es entweder nicht haben beigebracht bekommen oder weil sie nicht KÖNNEN, weil ihnen die Intelligenz fehlt. (...) Das kann auch ein Faktor sein. #00:24:15-7#

81 I: Finanzen als Angebot // Ja. // Okay. Gut. (...) Dann kommen wir auch schon zur letzten Frage. Haben wir irgendwas was das Thema Rollenspiel angeht gerade noch nicht besprochen, was sie aber gerne mal loswerden würden? (lacht) #00:24:34-5#

82 B(TN1): (...) Was das Thema Rollenspiel angeht (...) #00:24:37-6#

83 I: Oder allgemein worüber wir gesprochen haben. #00:24:36-3#

84 B(TN1): (...) Mir fällt nichts ein, nein. #00:24:55-8#

85 I: Okay. (...) Dann danke ich Ihnen ganz, ganz herzlich dafür, dass Sie sich hier auf die ganzen Fragen eingelassen haben. #00:25:04-7#

Interview TN2

1 I: Zu Beginn würde ich ganz gerne allgemein mit Ihnen über das Rollenspiel sprechen, so wie das hier in der Maßnahme stattgefunden hat. Also immer, wenn ich von Rollenspiel spreche, meine ich das Fantasy-Rollenspiel Dungeons and Dragons, wie wir das drüben zusammen gespielt haben. Nur das Sie es wissen, ich kürze es immer mit Rollenspiel ab. Okay, genau, und da interessiert mich als erstes, haben Sie vor dem Förderzentrum schon mal Erfahrung mit einem Rollenspiel gemacht? #00:00:33-7#

- 2 B(TN2): Nicht mit Pen and Paper, also eher dann so Fantasy-Welten die halt schon sag ich mal vorgegeben waren, MMORPGs, also im Gaming. Aber ansonsten nicht. // Okay // Also (...) ich (...) ja. #00:00:54-1#
- 3 I: Also ja, am PC? #00:00:54-1#
- 4 B(TN2): Genau. Aber es war halt nicht wirklich mit (...) / also, wenn wir jetzt eine Story erzählen, ist es ja noch mal was anderes, dass man dann da eintaucht, als wenn man ein gewisses Terrain gegeben hat und dann da rumläuft und (...) / ein BISSCHEN anders, würde ich behaupten. #00:01:06-6#
- 5 I: Okay. Und als Sie dann das erste Mal von dem Rollenspiel in der Maßnahme gehört haben, was waren Ihre Gedanken dazu? #00:01:14-4#
- 6 B(TN2): Das ich das schon immer mal ausprobieren wollte. Hat sich nur nicht so ergeben jetzt in der Schulzeit und dergleichen und (...) ja, auf jeden Fall Interesse und Lust das mal auszuprobieren. #00:01:29-3#
- 7 I: Okay. Und wie waren dann die ersten Male, als Sie mitgemacht haben? #00:01:33-6#
- 8 B(TN2): Erst war ich relativ zurückhaltend, (...) ich weiß nicht ob das so rüberkam. Aber weil das halt auch fremde Menschen waren sag ich mal jetzt. (...) Sie kannte ich ja vorher zum Beispiel auch nicht. (...) Da habe ich immer so bisschen Probleme gehabt eigentlich, aber das war eigentlich ganz okay. Und dann (...) was war die Frage noch mal? (lacht) #00:01:59-1#
- 9 I: (lacht) Wie die ersten Male dann für Sie waren. #00:02:00-8#
- 10 B(TN2): Ach so. Ja dann hat sich das halt so aufgelockert mit der Zeit, dass man dann (...) ja. Sag ich mal selbst die alltäglichen Dinge die man im Spiel dann sagt, was man macht, das ist dann / da hält man sich vielleicht zurück, weil man dann nicht so offen schafft zu reden oder (...) aber (...) ja, eigentlich ganz gut (...) so im Großen und Ganzen. #00:02:20-6#
- 11 I: Okay. Und letztendlich haben Sie sich dann ja dazu entschieden, REGELMÄßIG daran teilzunehmen. Was hat Sie denn konkret dazu motiviert, regelmäßig teilzunehmen? #00:02:33-5#
- 12 B(TN2): (...) Einmal war es schön / also jetzt in der Zeit zuletzt war ich relativ viel alleine, ich denke das geht mehreren Menschen so die jetzt arbeitslos sind oder das man sich irgendwie ein bisschen zurückzieht. Und auch wenn man die Leute nicht speziell KENNT, ein paar lernt man auch DADURCH kennen. (...) Ein paar sieht man anderweitig NICHT, aber es ist trotzdem angenehm, so eine Abwechslung halt. Dann einfach etwas miteinander zu machen und halt auch nicht GEZWUNGEN, dass man jetzt auf der Arbeit ist, sondern man trifft sich einfach da und hat SPAß. Das ist noch mal ein ganz anderes Setting. (...) Ja (...) und das Spiel halt an sich hat mir Spaß gemacht. #00:03:14-4#
- 13 I: Okay. Sie sagten gerade ALLEINE, dass das bei den Personen eventuell häufiger so wäre? #00:03:21-9#
- 14 B(TN2): Ja, also das habe ich so gesagt bekommen, das viele Arbeitslose sich irgendwie, dadurch das sie arbeitslos sind und vielleicht irgendwie dann (...) / Ja manchmal entwickelt man ja auch blöde Gedanken dazu, vielleicht auch weil arbeitslos zu sein (...) insgesamt nicht so gut tut, weil also / weil wenn man ja Bewegung hat schafft man meistens trotzdem mehr, auch wenn man dann ausgelaugt ist, also vom / etwas widersprüchlich, aber (...) so

ist der Mensch. Und dann ziehen sich viele denke ich mal zurück. Aber das war bei mir auch krankheitsbeginnend, also nicht nur (...) die Arbeitslosigkeit. #00:04:03-8#

15 I: Und was gefällt Ihnen konkret am Rollenspiel? #00:04:07-4#

16 B(TN2): Man kann sein wer man will. Ich meine natürlich sind da Rahmenbedingungen und gerade vor fremden Menschen macht man jetzt nicht komplett das, was man jetzt vielleicht unter Freunden machen würde, aber jetzt speziell an Rollenspielen. Ja man kann quasi Sachen ausprobieren, wie wäre dies, das. (...) Es ist halt nicht dasselbe wie wenn man das jetzt in echt wäre, aber das macht mir eigentlich ganz Spaß. Man kann auch so ein bisschen ABTAUCHEN und (...) ich finde das ganz interessant, das wenn man jetzt in eine andere Zeit geht quasi, was dann an WISSEN ausgetauscht wird je nachdem, das ist ziemlich interessant auch. #00:04:54-6#

17 I: Okay und können Sie mal ein Beispiel nennen was Sie zum Beispiel machen können im Rollenspiel, das sagten Sie gerade? #00:04:57-6#

18 B(TN2): (...) Ja es ist eine Art Schauspiel ohne den Körper und dadurch kann man quasi ALLES sein. Also ich könnte ja vom Prinzip her (...) das ist jetzt blöd (lacht) eine Fliege sein und dann als Fliege da in dem Spiel irgendwie auf Leuten rumkrabbeln und sagen, ich mach jetzt dies das. Also da hat man ja keine Grenzen eigentlich. Natürlich wenn man jetzt in einer Gruppe spielt, dann weiß man, man spielt jetzt einen Menschen oder man darf jetzt nicht böse sein, aber im Großen und Ganzen (...) ist da freies Spiel, Ideen und Fantasien. #00:05:37-1#

19 I: Und gibt es etwas, was Ihnen NICHT daran gefällt? #00:05:41-1#

20 B(TN2): (...) Da habe ich mir noch gar nicht so Gedanken drüber gemacht. (...) Was mir NICHT daran gefällt. (...) Jetzt speziell in der Gruppe oder insgesamt am Rollenspiel? #00:05:59-2#

21 I: Was Ihnen einfällt, ja. #00:05:58-9#

22 B(TN2): (...) Nein. #00:06:02-7#

23 I: Nein, okay. #00:06:02-7#

24 B(TN2): Das ist ja frei erfunden, also entweder man hat Spaß dran, oder nicht. (...) Also, wenn ich ein Buch kenne, dann lese ich es, wenn ich es interessant finde und wenn nicht, dann nicht. Aber jetzt speziell Nachteile oder / (...) kenne ich keine. Zumindest meiner Meinung nach nicht. #00:06:25-1#

25 I: Alles klar. Dann, dazu haben Sie eben auch schon was gesagt, und zwar Sie begeben sich ja in eine FANTASIEWELT. (...) Wie ist das so für Sie, sich in eine Fantasiewelt zu begeben? #00:06:38-3#

26 B(TN2): Also auf jeden Fall interessant, je nachdem in welche. (...) Ja man lernt sozusagen so ein bisschen alles NEU kennen, so als wenn man neu geboren wäre, vielleicht (...) kann man sich das so vorstellen. (...) Ich denke das kommt noch mal darauf an was man dann für Neigungen hat, ob man lieber sag ich mal, in der Zeit zurück geht ins Mittelalter oder halt mit Magie. Das man halt Sachen tun kann, die man sonst NICHT tun kann, das ist vielleicht ein wichtiger Punkt für viele. (...) Halt auch wegen dem, dass man jemand sein kann, der man normalerweise nicht ist. Zum Beispiel das man in dem Spiel (...) ja, sehr aufgeschlossen auf Leute zu geht und in der echten Welt ist man eigentlich sehr zurückhaltend und traut sich das halt einfach nicht. (...) Ich habe wieder die Frage vergessen. (lacht) #00:07:39-1#

- 27 I: (lacht) Wie das für Sie ist oder wie Sie das erleben, in eine Fantasiewelt einzutreten quasi.
#00:07:43-9#
- 28 B(TN2): (...) Ja das ist schwer zu / also das genau zu beschreiben ist schwer. Aber ein Stück weit (...) wie wenn man ein BUCH liest, also dass man in eine Geschichte abtaucht (...) aber die halt (...) AKTIV beeinflussen kann und mitmacht. (...) #00:08:10-1#
- 29 I: Ja, okay. (...) #00:08:15-1#
- 30 B(TN2): (flüstert) Reicht Ihnen das als Antwort? (lacht) #00:08:17-2#
- 31 I: (lacht) Mir reicht alles als Antwort. // Okay. // Sie können so VIEL oder so WENIG erzählen, wie Sie möchten // Falsch und richtig gibt es ja nicht (lacht) // (lacht) Gut. (...) Dann ein wichtiger Aspekt beim Spielen ist auch natürlich die GRUPPE und über die würde ich Sie gerne auch noch ein paar Fragen fragen. Und zwar, als erstes würde ich Sie bitten, mal ganz allgemein zu beschreiben, was Ihnen zur GRUPPE beim Rollenspiel einfällt.
#00:08:41-3#
- 32 B(TN2): Jetzt mit der Gruppe die wir hatten quasi? #00:08:44-2#
- 33 I: hm (bejahend) ja. #00:08:43-6#
- 34 B(TN2): (...) Was mir dazu einfällt? (...) Das ist eine sehr BUNTE Gruppe, vor allem auch weil die Altersunterschiede relativ groß sind (...) / sind groß, nicht relativ. (...) Ich glaube, was es auch irgendwo interessant macht, ist, obwohl man sich nicht kennt, spielt man ja dasselbe und hat (...) / wird dadurch mehr oder weniger zu Freunden, im Spiel jetzt zumindest, oder vielleicht auch in echt dadurch so unterbewusst. Und dadurch das jeder (...) andere Dinge vielleicht mag (...) also im ECHTEN Leben jetzt oder in einer anderen Lebenssituation steht (...) kommen da manchmal lustige, eigenartige Dinge zu Stande (lacht). (...) Oder halt auch einfach das WISSEN das dann so vermittelt wird, finde ich immer sehr interessant. #00:09:43-4#
- 35 I: Okay. Und (...) miteinander SPRECHEN ist ja letztendlich eine GRUNDLAGE von dem Spiel. Wie war das immer für Sie? #00:09:54-6#
- 36 B(TN2): Jetzt zu Beginn war ich da recht zurückhaltend und das wurde dann immer besser, weil das ist ja Hauptbestandteil des Spiels, das man spricht. Es ist ein bisschen komisch, wenn manche nichts sagen. (...) Ich neige dazu dann zu versuchen die mit einzubeziehen, aber das fiel mir da SEHR schwer, also (...) das ist ein bisschen komisch, vielleicht auch (...) insgesamt eine eigenartige Situation. Aber das kommt dann glaube ich auf die Gruppe speziell an, wie man dann miteinander spricht. Es ist natürlich jeder anders, der dann mit Fremden vielleicht NOCH mehr Probleme hat oder (...) WENIGER Probleme hat. Aber so an sich war die Gruppe sehr angenehm, sodass man (...) das Spiel spielen konnte (lacht). Ja. #00:10:48-2#
- 37 I: Okay. Und, genau, es kam ja dann immer wieder zu Situationen, wo Sie irgendwas gemeinsam entscheiden mussten. // Ja. // Wie wurden denn Entscheidungen in der Gruppe getroffen? #00:11:00-2#
- 38 B(TN2): Ich glaube das unterscheidet sich dann nicht sehr von der Realität wie das wäre, wenn man Problem lösen möchte. (...) Ja, also wenn jetzt / Natürlich ist das noch mal unterschiedlich, wenn sich jemand mit der Sache auskennt oder Erfahrungen hat und jemand nicht, dann bringt man sich denke ich mal mehr ein. Aber manche haben halt nichts gesagt, manche haben sich aktiv dann versucht irgendwie zu melden. Manche haben auch aneinander vorbeigeredet, oder (lacht) an anderen Stellen quasi schon viel weiter

- irgendwie versucht das Problem zu lösen. Aber (...) ich glaube das unterscheidet sich NICHT in der realen Welt zur (...) in dem Fall Fantasiewelt. Bis auf die Probleme selbst. (...) Also, wenn man jetzt einen Angriff startet, dann (lacht) ist das natürlich etwas anderes, als wer putzt jetzt das oder weiß ich nicht, was da so (...) #00:12:02-4#
- 39 I: Okay (lacht) ja, stimmt. (...) Erzählen Sie doch mal von schwierigen Situationen im Rollenspiel, wenn Ihnen welche einfallen. #00:12:17-8#
- 40 B(TN2): (...) Schwierige Situationen? // hm (bejahend) // (...) Jetzt von der GESCHICHTE her, oder Zwischenmenschlichens zu den anderen? #00:12:28-1#
- 41 I: Kann / also je nachdem, WAS Sie als schwierig empfunden haben. #00:12:36-7#
- 42 B(TN2): (...) Also ich empfinde es generell schwierig (...) wenn andere Leute eine komplett andere Meinung haben als ich. Aber das ist / hat ja nicht wirklich was mit dem Rollenspiel selber zu tun. (...) Im Rollenspiel selber (...) / Manche können da mehr eintauchen, abtauchen als andere, (...) dann wird es quasi zum Teil sehr detailliert, dass jetzt einer sich wäscht oder Fische fängt, keine Ahnung. Die anderen (...) machen dann vielleicht gar nichts, oder sagen gar nichts. Das ist dann immer so bisschen (...) ja vielleicht ein bisschen eigenartig. (...) Aber schwierig? (...) Ja, was vielleicht schwierig ist, wenn jetzt (...) MISSVERSTÄNDNISSE entstehen (...) und man die nicht direkt klären kann. Oder man da quasi dann darüber redet und es nicht geklärt ist und wenn das keinem auffällt. Also eine Sache war gewesen mit dem Spielleiter das eine Geschichte (...) / also es sollte was passieren und die Umstände waren letztendlich ganz anders als wie es gewesen ist und dann konnte man (...) also man hat dann auf falschen Informationen / Aber das, weiß nicht, wie man das (...) ist ja nicht typisch, das das passiert. (...) #00:14:03-4#
- 43 I: Aber klar, das war eine schwierige Situation. (...) Ja. (...) #00:14:09-0#
- 44 B(TN2): Also es war quasi nicht so zu lösen wie (...) der Stand der Informationen war und (...) ja. #00:14:16-5#
- 45 I: Okay. Und wie erleben Sie so das MITEINANDER in der Gruppe? #00:14:25-3#
- 46 B(TN2): Das war eigentlich gut. Also keiner hat jetzt irgendwie sich blöd jemand anderem gegenüber benommen, zumindest nicht in der Zeit wo ich jetzt da war. (...) Und da man auch irgendwie / Ja manche benutzen das Spiel auch um Zeit zu vertreiben, aber (...) insgesamt wollen ja alle dann das Spiel spielen sag ich mal und dann einigt man sich vielleicht auch BESSER auf Dinge, als wenn man jetzt quasi das (...) / der eine macht es aus / (...) Wenn man jetzt arbeiten geht oder so, dann MUSS man das ja machen, ist dann ne andere Situation, (...) als wenn man das machen MÖCHTE. (...) Ja. #00:15:04-4#
- 47 I: Okay. (...) Genau, dann ein wichtiger Aspekt sind ja auch ROLLEN im Rollenspiel, über die würde ich auch noch gerne mit Ihnen sprechen. Erzählen Sie doch mal von der Rolle, die SIE im Rollenspiel verkörpert haben. #00:15:20-2#
- 48 B(TN2): (...) Ich hatte einen Priester gewählt in dem Spiel und (...) / also eine UNTERSTÜTZENDE Rolle, aber gleichzeitig auch (...) / also ich konnte auch selber Dinge machen quasi. Die hat sich, meine ich, nicht (...) / also vom Gefühl her bin ich auch so wie im echten Leben da gewesen, zumindest in dem Fall, dass ich halt gerne HELFE, aber auch trotzdem nicht immer auf Hilfe angewiesen sein möchte. Also eigentlich das ich die Dinge selber kann bei denen ich anderen helfe, falls das logisch klingt (lacht). (...) Und auch vom Aussehen hat sie sich jetzt, also bis auf Haare oder so, nicht so sehr von mir unterschieden. (...) Da war ich dann bei dem Spiel doch ein bisschen zurückhaltender, als wenn ich das jetzt mit Freunden gespielt hätte, die ich jetzt schon länger kenne. #00:16:17-1#

49 I: Was wäre dann anders? #00:16:18-3#

50 B(TN2): (...) Ja wir hatten jetzt zum Beispiel / ich war jetzt ein Mensch gewesen. (...) Ich weiß nicht, ob das jetzt überhaupt möglich gewesen wäre, jetzt etwas anderes zu nehmen, aber dann wäre ich da sage ich mal experimentierfreudiger gewesen, dass ich etwas komplett anderes von der Gestalt bin. Oder (...) einfach das man wirklich das komplett abkapseln kann von der Realität und (...) ja, eine ganz ANDERE Person, Wesen (...) im Spiel dann sein kann. #00:16:49-1#

51 I: Okay. Und wie kam es dann dazu, dass Sie sich für DIESE Rolle entschieden haben? #00:16:54-7#

52 B(TN2): Jetzt speziell Priester, oder (...)? #00:17:01-1#

53 I: Für die Rolle, die Sie gespielt haben. #00:17:03-6#

54 B(TN2): (...) Ja ein bisschen war man ja eingegrenzt jetzt von den Regeln her, sag ich mal, was man nehmen KONNTE. (...) Aber ansonsten, dass mir DIE Rolle am meisten gefallen hat. (...) Ja. (...) Weil ich da am meisten Lust darauf hatte. Also ich habe auch versucht in die Gruppe so ein bisschen hinein zu passen. (...) Also das die Gruppe als solches gut funktioniert. Aber ich glaube, das wäre eigentlich nicht wichtig gewesen, aber (...) ja. Also das waren meine Entscheidungsgründe. #00:17:41-6#

55 I: Da haben Sie eben auch schon was zu gesagt. Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt es Ihrer Meinung nach von Ihrem REALEN zu Ihrem FIKTIVEN Charakter? #00:18:01-2#

56 B(TN2): Welche Unterschiede beziehungsweise Gleiche? #00:18:08-5#

57 I: Ja, also Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen Ihrem Charakter und dem im Spiel. #00:18:12-6#

58 B(TN2): (...) Ja also der Charakter im Spiel war eigentlich vom Charakter her und von dem was er getan hat eigentlich so wie ICH im Grundlegenden gewesen. Das liegt aber glaube ich daran, dass die Gruppe (...) quasi etwas fremder war und dadurch MICH als Person gar nicht so kennt. Und dadurch wüssten die gar nicht ob ich dann anders bin oder nicht. Ich glaube das spielt so ein bisschen mit rein. (...) Wobei andere auch KOMPLETT anders waren als wie im richtigen Leben jetzt. (...) Aber warum? Gleichheiten und Ähnlichkeiten. (...) Bis auf die Fantasie, dass ich dann zaubern kann oder kämpfen kann. (...) Vielleicht WÜNSCHT man sich das auch das man das könnte? (...) Vielleicht KANN ich ja auch zaubern? (lacht) (...) nein. #00:19:16-8#

59 I: Kann sein? Ich weiß es nicht (lacht). (...) Und wie war das für Sie so (...) wobei das (...) die Frage wäre jetzt, meine nächste Frage wäre, wie war das für Sie, eine andere Rolle zu spielen? #00:19:29-8#

60 B(TN2): (...) Also wie ich zu Beginn gesagt habe, da ich das schon mit anderen Sachen gemacht habe, jetzt eher halt am PC oder so (...) war das jetzt nichts NEUES an sich quasi, zum Beispiel einen Priester zu spielen, also das hatte ich schon mal gemacht. (...) Dadurch war das ein bisschen (...) na wie sagt man das? (...) Ja jetzt nicht wirklich etwas Neues, aber (...) es macht trotzdem immer wieder SPAß. (...) Und vielleicht auch in der Konstellation halt mit der Gruppe jetzt speziell, wo man / also, wenn man die Personen nicht KENNT und auch in der Realität nicht kennt quasi direkt in der Fantasiewelt einfach quasi was zu machen. (...) Ja wie kann man das beschreiben? (...) Da fällt mir jetzt nicht das Richtige ein. #00:20:30-2#

- 61 I: Aber ist definitiv ein sehr interessanter Aspekt, ja. #00:20:34-2#
- 62 B(TN2): Das hat (...) ja dadurch war das ALLES irgendwie so ein bisschen Fantasie, also auch das Treffen an sich, weil man die Menschen ja so nicht kannte. (...) Aber das hat es auch einfacher gemacht glaube ich die Menschen dann kennen zu lernen (...) oder den Umgang. (...) Wobei, das war gar nicht die Frage. #00:20:56-6#
- 63 I: (...) Aber das ist nicht schlimm, also wenn Sie da neue Ideen zu bekommen, können Sie immer gerne erzählen. Ja. (...) Und was können Sie mir so über die anderen Mitspieler und Rollen erzählen? Was fällt Ihnen da ein? #00:21:11-6#
- 64 B(TN2): (...) Also ich weiß jetzt nicht ob das damit zusammenhängt, das ich da in dem Sinne ein bisschen Erfahrungen hab, aber so von den Rollen die die Personen genommen haben war das auch das was ich mir gedacht hätte das die Personen das nehmen. (...) Das hängt dann vielleicht doch ein bisschen mit dem Charakter zusammen. (...) Also sag ich mal das einer ein Krieger ist und sich eher nach vorne stellt und dann (...) oder gerne stark sein möchte, sag ich mal so etwas. Das spiegelt sich dann doch wider in den Charakteren und in der ROLLE. (...) Vor allem das wie manche gerne sein WÜRDEN, also das jemand dann (...) stärker sein möchte oder (...) das probieren die dann gerne in dem Spiel aus, denke ich. (...) #00:22:05-8#
- 65 I: Können Sie dafür mal ein Beispiel nennen, vielleicht von unserer Spielerunde? #00:22:11-5#
- 66 B(TN2): Ja (...) wie waren denn die Namen? (...) #00:22:27-3#
- 67 I: Wenn Sie die Namen nicht nennen dann ist das auch nicht schlimm. #00:22:23-5#
- 68 B(TN2): Dann wissen Sie vielleicht nicht was ich meine. Aber wir hatten den / (...) ja, einen KRIEGER, der halt sehr SCHWER quasi auch war und halt der Starke, der alles tankt und weiß ich nicht. (...) So vom Menschen her, (...) würde er gerne, glaube ich, so sein, also dass er auch (...) der große Starke ist, zu dem alle aufsehen (...) und vielleicht auch nicht so vom Aussehen her beurteilen, (...) beziehungsweise, (...) ja, da eigentlich schon (lacht), weil er sich immer so dargestellt hat. Als der Große, der dann (...) also eigentlich immer erwähnt hat "Ich geh jetzt nach vorne, weil ich bin der und der" oder (...) ja als Beispiel. #00:23:16-3#
- 69 I: Okay. (...) Vergleichen Sie doch (...) Also jetzt würde ich noch gerne mal so ein bisschen was wie SIE das noch erlebt haben besprechen. (...) Mich würde da der Vergleich interessieren zwischen Situationen die Sie im Spiel erlebt haben und Situationen die Sie im Privaten erleben. Gibt es da Ähnlichkeiten und Unterschiede? #00:23:37-0#
- 70 B(TN2): (...) Die Ähnlichkeiten sind denke ich schon, dass man (...) die gleich angeht. (...) Unterschiede aber wiederum das man weiß, es ist Fantasie und man dann auf jeden Fall GELASSENER sag ich mal dran geht als wenn man das Problem was man lösen muss in der echten Welt. (...) Aber auch RISIKOFREUDIGER oder halt (...) zum Teil dann Ideen hat, die halt in echt gar nicht möglich sind, also das man dann zum Beispiel eine Entscheidung trifft wo man bei STERBEN kann oder / das würde man ja im echten Leben nicht machen. (...) Aber dann pokert man eben einfach darauf, dass man den Gegner vorher tötet oder so etwas in der Art. Also mögliche Entscheidungen kann man da ja auch treffen. Aber insgesamt ist die Herangehensweise denke ich gleich. (...) Also ich weiß nicht ob das der Grund ist, warum Sie die Frage stellen, aber ich denke das man so auch Entscheidungen (...) treffen ÜBEN kann. Das man da ein bisschen fitter ist, wenn man sich sonst nicht (...) traut oder Probleme hat. #00:24:53-0#

- 71 I: Okay. Und (...) gab es besonders herausfordernde Situationen im Spiel für Sie persönlich? #00:25:03-8#
- 72 B(TN2): Also herausfordernde Entscheidungen sind immer, wenn die Gruppe entscheiden muss, weil man dann mit der Gruppe zu EINER Lösung kommen muss. Ich glaube das übt man am meisten auch bei so etwas unterbewusst (...) ja. Das war es schon. #00:25:24-3#
- 73 I: Und wie sind Sie dann damit umgegangen, wenn so eine Situation kam? #00:25:22-6#
- 74 B(TN2): (...) Ich finde das immer schwer mich selber da zu beschreiben, weil / also ich habe jetzt auch zuletzt noch mal etwas gelesen wie andere mich da sehen in so einem Testverfahren. Aber (...) ich glaube das ich die Leute dann auch versuche so ein bisschen zu lenken oder vielleicht auch manchmal das Wort übernehme so quasi zu sagen, wir sind da und da und was meinst du dazu und was meinst du dazu oder (...) weil ansonsten Chaos entsteht. (lacht) (...) #00:26:11-0#
- 75 I: (...) Okay. Und (...) haben Sie über sich selber etwas gelernt durch das Rollenspiel? #00:26:15-7#
- 76 B(TN2): (...) Über mich SELBST? (...) Ja ich muss ehrlich sagen, ich habe erst durch das Rollenspiel über so etwas nachgedacht, wie ich in solchen Situationen quasi AUFTRETE und (...) wie mich andere vielleicht sehen. Das war mir vorher gar nicht bewusst oder ich habe auch gar nicht darüber nachgedacht. (...) Also in diesen ENTSCHEIDUNGSSituationen halt. (...) Ansonsten fand ich es sehr interessant die anderen zu beobachten. (lacht) (...) #00:27:05-6#
- 77 I: Ja. Okay. (...) Und hat das Rollenspiel in irgendeiner Weise einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben? #00:27:16-1#
- 78 B(TN2): (...) Speziell jetzt NACH dem Rollenspiel war ich, also kam es mir so vor, als wäre ich GELASSENER gewesen. (...) Und weil es halt einfach / Es ist ja quasi jetzt in der Arbeitszeit gewesen, wo ich hin MUSS, aber gleichzeitig etwas Entspannendes gewesen und diese Mischung ist irgendwie etwas Schönes, das man sonst eigentlich nicht hat. (...) Ich habe wieder die Frage vergessen (lacht). #00:27:46-7#
- 79 I: (lacht) Kein Problem. Ich habe gefragt, ob das Rollenspiel einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben hat. #00:27:51-7#
- 80 B(TN2): Ach so ja. (...) Ja außerhalb der Arbeit habe ich dann ein BISSCHEN mich informiert halt (...) inwiefern ich jetzt meinen Charakter erstellen möchte oder (...) / je nachdem, wenn jetzt etwas Großes zu entscheiden war haben auch manche dann außerhalb davon darüber gesprochen. (...) Was einen so ein bisschen VERWUNDERT würde ich mal sagen. Aber ansonsten / also auf jeden Fall nicht NEGATIV, eher POSITIV. (...) Also ich habe auch den Entschluss quasi gefasst, das dann mal irgendwann (...) selber zu machen, also außerhalb der Arbeit. (lacht) #00:28:40-1#
- 81 I: Okay. (...) Gut. (...) Das ist aber auch schon ein ganz guter Anknüpfungspunkt, weil jetzt würde ich gerne mit Ihnen darüber sprechen, wie das Rollenspiel in der MAßNAHME, also dieses Angebot des Rollenspiels in der Maßnahme war. (...) Und zwar, bitte vergleichen Sie doch mal das Angebot des Rollenspiels mit ANDEREN Angeboten die wir hier so haben. #00:29:05-9#
- 82 B(TN2): Ja. (...) Also auf jeden Fall ist das Angebot, was es halt sonst gibt, immer mit PFLICHTEN verbunden, also man MUSS halt auf jeden Fall hin gehen. Das ist ja freiwillig im Vergleich zu den anderen Sachen (...) und spricht eigentlich in der Regel / Wobei, die Jobbörse ist ja dann quasi etwas wo man etwas LEISTEN muss wieder, bei dem

Gesundheitsmodul war das dann, das man INFORMIERT wird. (...) Aber (...) dadurch, dass es freiwillig war, gehen halt in der Regel nur Menschen da hin, die das auch machen WOLLEN, dadurch (...) ist die Atmosphäre da insgesamt etwas LOCKERER, denke ich mal, und auch ANGENEHMER. (...) Ich glaube, das ist ein gutes Gefühl, zu wissen, dass man (...) obwohl man in einer Maßnahme ist auch (...) also das Gefühl vermittelt wird, dass man auch entspannen darf. Also auch wenn man sich jetzt mit den Leuten da trifft, das ist ja keine Arbeit im ersten Sinne, sondern halt SOZIALISIEREN würde ich mal so ein bisschen sagen. (...) Ja, mehr weiß ich jetzt gerade nicht, was ich sagen kann. #00:30:38-8#

83 I: Was meinen Sie mit SOZIALISIEREN? #00:30:41-0#

84 B(TN2): Ja also das Menschen, die sich vielleicht sonst eher zurückziehen, dann da die Möglichkeit haben, sich zu treffen mit anderen. (Also auch eine Möglichkeit zu bieten, wo man sich halt mit anderen austauschen KANN, treffen KANN. Was man eventuell sonst außerhalb der Arbeitszeit, wenn man quasi nicht irgendwo sein MUSS, nicht unbedingt macht. Also (...) ob das verständlich ist? // Ja. // (...) Vielleicht so ein bisschen wie ein geschützter Rahmen auch. (...) Man muss ja nicht wieder hin gehen, wenn du da (...) ja. #00:31:25-1#

85 I: Okay. Und was spricht denn aus Ihrer Sicht DAFÜR das in einer Maßnahme anzubieten, das Rollenspiel? #00:31:30-6#

86 B(TN2): Einmal die Abwechslung. Dann dass Menschen da etwas ausprobieren können was sie vielleicht sonst gar nicht für möglich halten, dass es denen gefällt, also Interessen irgendwie zu WECKEN sag ich mal. (...) Ich glaube für MICH ist es schon ein wichtiger Punkt, dass man (...) sich mit anderen Menschen trifft, wenn man sonst (...) komplett alleine ist (lacht). Und das ist halt eine gute Möglichkeit, wie ich schon gesagt habe, quasi dass man in der Arbeitszeit ist, aber dann (...) das halt nutzen kann. (...) Würde man sonst vielleicht nicht tun. Also ich speziell hätte es wahrscheinlich auch nicht gemacht. Vor allem nicht mit fremden Menschen dann da irgendwo Dungeons and Dragons zu spielen. (...) Ja. #00:32:26-0#

87 I: Und was spricht DAGEGEN, das anzubieten? #00:32:32-2#

88 B(TN2): (...) Das Einzige, was mir jetzt wirklich einfällt, wäre das manche das zum Fliehen nutzen und das dann aber auch nicht (...) wirklich wahrnehmen, sondern einfach dann dasitzen und (...) nichts tun. Oder, (...) aber das ist glaube ich eine Minderheit dann, weil viele das (...) an sich, wenn sie es nicht mögen, abschreckt und dann gar nicht (...) auch DAS nicht in Erwägung ziehen würden um Zeit zu überbrücken oder dergleichen. #00:33:02-2#

89 I: Okay. (...) Welche Personen sollten denn Ihrer Meinung nach beim Rollenspiel teilnehmen? #00:33:06-1#

90 B(TN2): Sollten? (...) #00:33:15-8#

91 I: Ihrer Meinung nach, ja. #00:33:15-8#

92 B(TN2): (...) Da spricht eigentlich für niemanden etwas dagegen, also (...) ich wüsste nicht warum jemand nicht daran teilnehmen sollte. Das ist ja letztendlich (...) Erfahrungen sammeln und (...) Spaß haben. Weiß ich nicht, warum das jemand nicht machen sollte (lacht). #00:33:43-2#

93 I: Okay. Und (...) die Personen, die dann mit machen, was meinen Sie können die davon lernen? Was haben Sie vielleicht auch bei anderen beobachtet? (...) Falls Sie etwas

beobachten konnten. #00:33:55-6#

94 B(TN2): Ja, das vielleicht, wenn jemand zurückhaltender ist und beispielsweise eine Rolle spielt bei der man mehr auf Menschen zu geht, lernt man eventuell auch das es halt (...) das nichts Schlimmes dabei passiert und ist dann in der echten Welt auch aufgeschlossener, so als Rückschluss quasi. Also das man so ein bisschen (...) ja ich weiß nicht, ob das vielleicht auch ins Negative gehen könnte, wenn man auf die falsche Gruppe trifft (...) #00:34:27-5#

95 I: Falsche Gruppe im Spiel oder in echt meinen Sie? #00:34:28-8#

96 B(TN2): In echt quasi. #00:34:28-8#

97 I: In echt, okay. #00:34:30-1#

98 B(TN2): Also das man die Personen mit denen man spielt dann einen noch mehr einschüchtern und man dann noch zurückgezogener wird, oder (...) aber das ist ja dann vielleicht schon in der echten Welt passiert, also (...). #00:34:46-0#

99 I: Okay. (...) Beim Förderzentrum handelt es sich ja um eine Maßnahme, die konkret für langzeitarbeitslose Personen ist. (...) Finden Sie, dass das Rollenspiel ein Angebot ist, was konkret bei DER Zielgruppe sinnvoll ist? #00:35:03-8#

100 B(TN2): Bei Langzeitarbeitslosen? #00:35:09-9#

101 I: hm (bejahend) #00:35:10-9#

102 B(TN2): (...) Ja, also was eben vielleicht noch gepasst hätte, was quasi hilft, wenn man das macht, war das die vorherige Frage? #00:35:20-7#

103 I: hm (bejahend) #00:35:20-7#

104 B(TN2): Das man eine Möglichkeit genannt bekommt, wo man Spaß mit Leuten haben kann um sich so (...) also (...) wie sage ich das? Viele neigen dazu dann einfach sich vor den Fernseher zu setzen und (...) quasi (...) zu sterben. (lacht) (...) Vor sich hin zu verwesen, keine Ahnung. Und mit dem Spiel (...) also es ist ja kein Sport an sich, jetzt eine Sportart die man mit der Gruppe macht, sondern das kann ja JEDER machen. JEDER kann sich hinsetzen und REDEN. (...) Das man eine Möglichkeit zeigt um zu entspannen, Spaß zu haben, also das Leben lebenswerter zu machen, was vielleicht viele so gar nicht wahrnehmen. (...) Und eventuell sich dann auch Leute aus dieser Gruppe vielleicht zusammentun und dann was machen würden. (...) Und falls das wirklich ein großer Aspekt ist, dass viele ALLEINE sind, die langzeitarbeitslos sind, wenn man sich halt / ja, man ist halt (...) permanent deprimiert oder (...) / wodurch das, ja. Und dann da quasi GEZWUNGENERMAßEN SPAß ins Leben zu bringen (lacht). Das ist nicht verkehrt. #00:36:36-2#

105 I: Gezwungenermaßen Spaß, ja. #00:36:38-5#

106 B(TN2): Ja, es klingt blöd. #00:36:42-3# #00:36:45-3#

107 I: Nein, ich verstehe was Sie meinen. Das ist ein sehr interessanter Aspekt auf jeden Fall. (...) Und was würden SIE konkret (...) wenn Sie jetzt für die Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen etwas anbieten könnten, was würden SIE anbieten? #00:37:00-3#

108 B(TN2): (...) Gute Frage. (...) Ich glaube es ist generell gut, die INTERESSEN zu wecken, also, (...) was zum Beispiel das Spiel macht, wenn man jetzt Spaß daran hat, dann (...)

informiert man sich dann mehr und hat wieder mehr Spaß quasi etwas zu TUN. Und wenn jetzt zum Beispiel jemand gerne malt, dann, ich weiß nicht ob sowas überhaupt möglich ist, aber dass man Malkurse anbietet oder halt etwas, wo sich die Leute (...) mit ihren Interessen (...) ich sag mal entwickeln können und dadurch auch wieder mehr LUST haben (...) AKTIV etwas zu machen. (...) Ja. Also viele sind ja nicht unbedingt arbeitslos, weil sie sich nicht bewerben können, sondern eher, weil man irgendwann so kaputt quasi ist von den ganzen Ablehnungen. Und vielleicht, weil man den Job verloren hat aus irgendeinem Grund, den man nicht kennt. Und dadurch verliert man vielleicht einfach generell die Lust, aktiv irgendetwas zu tun. Das ist glaube ich das größte Problem. (...) Meiner Meinung nach. #00:38:21-1#

109 I: Okay (...) ja. (...) Und haben Sie schon mal von einem ähnlichen Angebot gehört wie dem Rollenspiel, vielleicht auch bei einem anderen Träger? Oder irgendetwas, was in die Richtung geht? #00:38:31-5#

110 B(TN2): (...) Nein. #00:38:39-8#

111 I: Nein, okay. Auch nichts Vergleichbares oder Ähnliches? #00:38:43-8#

112 B(TN2): Was halt typisch ist sind dann die ganzen (...) BELEHRUNGEN, WIE man sich bewirbt, (...) WO man sich bewirbt. (...) Vielleicht auch, dass die Rechte aufgeklärt werden, was man DARF oder was man NICHT mit einem machen lassen sollte. Oder was man denkt, dass man das mit sich machen lassen kann. (...) Eigentlich nicht, nein. Zumindest nicht wo ich jetzt (...) war. #00:39:16-1#

113 I: Ja. #00:39:18-7#

114 B(TN2): Also die waren jetzt nicht schlecht bisher, aber (...) ja. (...) #00:39:23-9#

115 I: Ja, okay. (...) Und wir sind auch schon bei der letzten Frage angekommen. (...) Haben wir irgendetwas vergessen gerade, was Sie noch gerne ansprechen würden? #00:39:33-4#

116 B(TN2): (...) Fällt mir jetzt nicht ein, nein. #00:39:39-7#

117 I: Okay (lacht). Dann vielen, vielen Dank, das war es dann auch schon oder ja, einige Fragen (...) dann drücke ich mal auf Pause beziehungsweise auf Ende. #00:39:47-3#

Interview TN3

1 I: Am Anfang würde ich gerne ganz allgemein mit Ihnen über das Rollenspiel sprechen und da interessiert mich als erstes ob Sie vorher schon mal Erfahrungen hatten mit dem Rollenspiel? #00:00:14-3#

2 B(TN3): Nein, gar nicht. #00:00:16-6#

3 I: Gar nicht? #00:00:16-7#

4 B(TN3): Nein. #00:00:17-7#

5 I: Also auch nicht in irgendeinem anderen Kontext? Also PC, oder Ähnliches? #00:00:22-5#

6 B(TN3): Nein, nicht wirklich, nein. Das ist nicht so wirklich meins gewesen. Also jetzt bei jetzt Computer-Spielen. #00:00:28-7#

- 7 I: Ja, alles klar. Und (...) als Sie dann das erste Mal vom Rollenspiel in der Maßnahme gehört haben, was haben Sie sich dann dazu gedacht? #00:00:35-7#
- 8 B(TN3): Ich konnte mir das nicht wirklich vorstellen, wie das (...) / wie man das (...) spielen soll. Halt OHNE Computer, weil ich kenne das nur von Computerspielen. (...) Nein, das konnte ich mir jetzt gar nicht vorstellen und wollte am Anfang auch gar nicht erst mit machen. #00:00:54-1#
- 9 I: Okay, und wie kam es dann dass Sie DOCH mitgemacht haben? #00:00:56-4#
- 10 B(TN3): (...) Das erste Mal habe ich nein gesagt, wo Ihre Kollegin mich gefragt hat, dann hat sie noch mal gefragt und dann andere aus unserer Metall Gruppe mitgemacht, dann habe ich gedacht ja komm, Ihre Kollegin meinte wir können uns das ja mal angucken (...) und dann bin ich da einfach mitgekommen und hab mir das angeguckt. #00:01:13-0#
- 11 I: Okay. Und (...) als Sie dann die ersten Male dann dabei waren, wie war das für Sie? #00:01:19-2#
- 12 B(TN3): (...) Komisch. (...) Es war schwer, das ganze Spiel zu verstehen mit den Würfeln (...), wie genau alles funktioniert, aber dann auch wo man die Leute besser kennen gelernt hat und bisschen entspannter geworden ist, war es eigentlich ganz gut. #00:01:38-6#
- 13 I: Okay. Alles klar. Und letztendlich haben Sie sich dann ja auch dazu entschieden, REGELMÄßIG daran teilzunehmen. // Ja. // Und was hat Sie dann konkret dazu motiviert? #00:01:48-7#
- 14 B(TN3): (...) Hat einfach Spaß gemacht, war eine Abwechslung. (...) Sonst war man nur bei dem Kooperationspartner feilen und hier war das dann eine Abwechslung und das Spiel mit den Leuten an sich hat halt auch Spaß gemacht so. #00:02:07-6#
- 15 I: Okay. Und (...) was gefällt Ihnen denn konkret am Rollenspiel und was gefällt Ihnen nicht so am Rollenspiel? #00:02:15-9#
- 16 B(TN3): (...) Einfach mit einer Gruppe zusammen zu spielen, gerade wenn man sich gut versteht, (...) gefällt mir. (...) Was (...) generell am Rollenspiel, oder (...) auf die Gruppe bezogen? #00:02:32-6#
- 17 I: Was Ihnen einfällt. Kann sowohl als auch sein. #00:02:35-6#
- 18 B(TN3): Also generell fällt mir jetzt nichts ein, aber was mir jetzt an der oder bei der GRUPPE beim Rollenspiel nicht so gut gefallen hat war die Story, das man halt manchmal über Tage hinweg zu einer bestimmten Position geritten ist und sich das einfach nur lang gezogen hat und dann immer zwischendurch einfach gekämpft hat gegen die gleichen Monster und (...). #00:03:00-5#
- 19 I: Okay, alles klar. Und Sie sagten eben, dass Sie / also das mit der Gruppe zusammen, wie meinen Sie das konkret? Also das hat Ihnen gut gefallen sagten Sie, was gefällt Ihnen daran gut? #00:03:11-7#
- 20 B(TN3): Einfach dieses SOZIALE, mit Menschen Kontakt zu haben. #00:03:17-8#
- 21 I: Ja (...) okay. Und beim Rollenspiel ist das dann ja so, dass Sie sich in eine Fantasiewelt begeben, wie ist DAS für Sie? #00:03:26-8#
- 22 B(TN3): Fällt mir schwer, mir Sachen bildlich vorzustellen. (...) Aber (...) es ging nach einer Zeit. Also ich habe mich in das Spiel herein versetzen können, aber ich konnte mir das

nicht alles so gut bildlich vorstellen. #00:03:49-1#

23 I: Okay. Und (...) genau, das haben sie gerade schon gesagt, ein Aspekt ist ja die Gruppe beim Rollenspiel. Das wäre so der nächste Aspekt über den ich gerne mit Ihnen sprechen würde. Und da würde mich erst mal interessieren, was Ihnen allgemein so zu der GRUPPE beim Rollenspiel einfällt. #00:04:06-0#

24 B(TN3): Zu der Gruppe. Zu unserer Gruppe jetzt? #00:04:11-5#

25 I: Ja. #00:04:10-1#

26 B(TN3): (...) Waren halt alles nette Leute, verschiedene Alter, aber man hat sich halt trotzdem / konnte man OFFEN reden. (...) Und es war halt nicht so (...) / es hat halt nichts mit dieser MAßNAHME oder der Arbeit zu tun, es ist halt mehr so etwas PRIVATES, also hat sich mehr privat angefühlt. (...) Weil alles sehr gelassen war und es nicht wirklich irgendwie Regeln gab oder so. (...) #00:04:37-4#

27 I: Okay. (...) Und miteinander SPRECHEN ist ja letztendlich eine Grundlage von dem Spiel. // Ja. // Wie war DAS für Sie? #00:04:48-0#

28 B(TN3): Am Anfang bisschen schwerer, weil man sich nicht kannte. (...) Aber nach einer Zeit, also ich hatte dann kein Problem mehr so mit der Gruppe zu reden. Nur dieses (...) / so Gespräche zu führen, die in dem Spiel stattfinden, (...) das war nichts für mich. Also so altmodisch zu reden oder so, was andere Leute gemacht haben so, sowas (...) ist mir schwergefallen. #00:05:15-5#

29 I: Okay, ja. (...) Genau, immer mal wieder kam es dann ja dazu, dass Sie sich im Spiel irgendwie gemeinsam entscheiden mussten. Wie wurden denn Entscheidungen in der Gruppe getroffen? #00:05:32-3#

30 B(TN3): Durch Vorschläge. Leute haben Vorschläge gemacht und dann hat man halt diskutiert ob das so gut ist, oder was man anders machen könnte, oder ob der Vorschlag GENERELL nicht gut ist. Aber meistens hat es halt immer so angefangen das irgendjemand eine Idee hatte, wie man das machen könnte. #00:05:46-2#

31 I: Okay. Und (...) erzählen Sie doch mal von schwierigen Situationen im Rollenspiel. (...) Fallen Ihnen da welche ein? #00:05:56-3#

32 B(TN3): (...) Nicht so wirklich. Jetzt bei uns (...) fällt mir nichts ein. #00:06:08-5#

33 I: Also Sie haben für sich selber auch nichts schwierig empfunden oder so? #00:06:11-1#

34 B(TN3): Nein. #00:06:13-1#

35 I: Nein, okay. Gut. Alles klar. (...) Und allgemein, wie haben Sie das Miteinander in der Gruppe erlebt? #00:06:19-8#

36 B(TN3): Ganz gut. (...) Habe ich schon mehrmals gesagt, die Leute waren halt alle sehr nett und offen und (...) war halt mehr so ein privates Spiel und dadurch war das eigentlich sehr gut, ja. #00:06:34-3#

37 I: Okay. (...) Genau, dann geht es ja natürlich auch im Rollenspiel, wie der Begriff sagt, auch ganz viel um ROLLEN. (...) Da hätte ich auch noch ein paar Fragen zu, zu den ROLLEN. Und zwar (...) als erstes würde mich interessieren, (...) beziehungsweise ich würde Sie bitten mal von der Rolle zu erzählen, die SIE da verkörpert haben. #00:06:55-7#

- 38 B(TN3): Ja. (...) Also ich habe nicht / also Ich war ein Priester. Aber ich habe mir jetzt nicht ZU SEHR Gedanken gemacht wie andere, die dann eine bestimmte Auslegung hatten, bestimmte Sachen gern gemacht haben. (...) Ich habe mich da sehr bedeckt gehalten. #00:07:15-9#
- 39 I: Und woran lag das? #00:07:18-2#
- 40 B(TN3): Ich bin nicht so kreativ, mir fallen nicht so (...) bestimmte Sachen ein, die vielleicht GUT sein könnten oder LUSTIG sein könnten für das Spiel. #00:07:31-3#
- 41 I: Und wie kam das dann dazu, das Sie sich für die Rolle entschieden haben, als Priester? #00:07:36-5#
- 42 B(TN3): Das ist eine gute Frage. (...) Ich glaube hauptsächlich, weil wir noch einen Priester gebraucht haben. Und wo ich angefangen habe, hab ich ja nicht viel oder gar keine Ahnung von dem Spiel gehabt. Deswegen habe ich einfach zu der Rolle ja gesagt. #00:07:50-6#
- 43 I: Ja, und das war dann ok für Sie, das so zu übernehmen? #00:07:52-0#
- 44 B(TN3): Ja. #00:07:53-3#
- 45 I: Okay, ja gut. (...) Und wie war das für Sie, dann eine andere Rolle zu spielen? Also ein bisschen was haben Sie dazu ja schon gesagt, aber jetzt noch mal konkret die Frage. #00:08:03-7#
- 46 B(TN3): (...) Nicht sehr einfach. Also (...) ich habe mich halt nicht wirklich in einen Priester hineinversetzt. (...) Das war halt (...) Ich war halt immer noch normal ICH und (...) habe halt nur die Sachen gemacht, die ein Priester machen kann, aber habe jetzt nicht (...) mir spezielle Sachen ausgedacht wie mein Charakter sein könnte, sein soll. (...) #00:08:29-1#
- 47 I: Okay. Und (...) Da bin ich mal gespannt. Sehen Sie denn irgendwelche ÄHNLICHKEITEN und UNTERSCHIEDE zu Ihrem Charakter dann da im Rollenspiel? (...) Also von Ihrem ECHTEN Charakter zu dem im Rollenspiel. #00:08:50-6#
- 48 B(TN3): (...) Eigentlich nicht wirklich, nein. #00:08:58-0#
- 49 I: Also keine Ähnlichkeiten und auch keine Unterschiede? #00:09:01-0#
- 50 B(TN3): Also eher so (...) / Ich habe ihn halt so gespielt wie ich bin und ich habe mich halt nicht in wirklich in eine andere Rolle versetzt, deswegen eher ähnlich als unterschiedlich. #00:09:12-1#
- 51 I: Okay (...) also (...) haben Sie sich gespielt quasi als Priester (lacht). // Quasi, ja. // Okay (...) Und was können Sie zu den anderen ROLLEN und MITSPIELERN erzählen? #00:09:21-4#
- 52 B(TN3): (...) Da waren lustige Charaktere dabei. (...) Mit dem (...) dem (...) mir fallen die Namen gar nicht mehr ein von den ganzen Charakteren. (...) Einer war halt ein Krieger, der immer vorgegangen ist, einer hatte eine Schwäche für Alkohol und (...) konnte sehr gut REDEN. (...) War ganz lustig, ja. #00:09:48-4#
- 53 I: Ja. (...) Und haben Sie irgendwen darüber besser kennen gelernt oder so? #00:09:56-1#
- 54 B(TN3): (...) Nicht wirklich, weil ich die meisten Leute vorher gar nicht kannte oder nicht wirklich kannte. Nur ein bisschen. Deswegen ist das schwer eine Person anders kennen

- zu lernen, wenn man (...) sie noch nicht mal normal gut kennt. #00:10:13-3#
- 55 I: Stimmt. (...) Okay. (...) Wenn Sie jetzt da so in der Runde gesessen haben, mich würde da mal der Vergleich interessieren, von Situationen die Sie so im Rollenspiel oder da in der Gruppe erlebt haben zu Situationen die Sie privat erleben. #00:10:35-8#
- 56 B(TN3): (...) Schwere Frage. (...) Da fällt mir jetzt gerade nichts ein. (...) Also ich glaube, dass es im Spiel einfacher ist Entscheidungen zu treffen, weil es halt nicht wirklich um (...) etwas SCHLIMMES geht. (...) Wenn man Fehler macht, macht man Fehler, aber es ist nicht so / im echten Leben gibt es halt härtere Konsequenzen und in dem Spiel nicht, deswegen war das mehr so ein bisschen lockerer, man konnte (...) mehr ausprobieren ohne sich zu viele Gedanken zu machen. #00:11:12-7#
- 57 I: Ja. (...) Klar, das ist natürlich dann ein GROßER Unterschied zu der Realität. (...) #00:11:19-0#
- 58 B(TN3): Ja. Aber jetzt so eine bestimmte Situation fällt mir nicht ein. #00:11:18-8#
- 59 I: Ja, okay. Und (...) gab es dann konkrete Situationen im Rollenspiel, die für SIE herausfordernd waren, oder (...) Situationen also im Rollenspiel oder in der Gruppe? #00:11:28-1#
- 60 B(TN3): (...) Es gab manchmal Entscheidungen die wir treffen mussten (...) wo es länger gedauert hat. (...) Das war einmal mit diesen Golems glaube ich, die eine Stadt umzingelt haben. Da haben wir sehr lange gebraucht um als Gruppe heraus zu finden was wir am besten machen können. (...) Und haben dann am anderen Spieltag herausgefunden, (...) dass wir es (...) das wir einfach Drumherum laufen können, was am Anfang der Plan war. (...) Nur dadurch das wir (...) / das diese Option am Anfang, wir gedacht haben, dass die nicht offen ist, haben wir SEHR viel oder sehr lange gebraucht um da irgendwie einen guten Weg zu finden und uns viel zu viele Gedanken gemacht. #00:12:16-9#
- 61 I: Ja. Okay. Und (...) ja. (...) Ja, da haben Sie Recht, ich erinnere mich auch noch an die Situation (lacht). (...) Ja, okay. (...) Haben Sie über sich (...) oder (...) Erzählen Sie doch mal ob Sie etwas über sich selber durch das Rollenspiel gelernt haben. #00:12:33-1#
- 62 B(TN3): (...) Gelernt? (...) Nicht wirklich, nein. (...) Mir fällt jetzt nichts ein. (...) Die meisten Sachen wusste ich vorher, das ich etwas RUHIGER bin als andere, zum Beispiel. Dass ich mich nicht (...) / also ich bringe mich schon gern ein, aber ich lasse immer die anderen erst reden. Aber das waren Sachen die ich auch schon vorher wusste. Und so (...) fällt mir nichts ein. #00:13:08-1#
- 63 I: Okay. (...) Und hat das Rollenspiel irgendwie einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben gehabt? #00:13:15-4#
- 64 B(TN3): (...) Einfluss nicht unbedingt, aber war halt immer (...) eine schöne Abwechslung. Etwas, was man normalerweise nicht macht, so (...) mit anderen Leuten, die man halt von dem (...) Maßnahmeträger hier kennt. (...) Dann in einem (...) PERSÖNLICHEREN Umfeld (...) halt zu spielen, als NUR hier zu sein wegen der Maßnahme, wegen der Arbeit. #00:13:42-8#
- 65 I: Okay. Da sagen Sie auch schon einen ganz interessanten Punkt, und zwar die Maßnahme, also über den Maßnahmekontext würde ich auch noch ganz gerne mit Ihnen sprechen. (...) Und da würde mich erst mal Ihr Vergleich vom Rollenspiel zu anderen Angeboten hier im Förderzentrum interessieren. #00:14:01-9#
- 66 B(TN3): Wie schon gesagt, das Rollenspiel war halt (...) / man hatte nicht das Gefühl, das

man in der Maßnahme ist. (...) Man hatte das Gefühl, das man einfach mit NETTEN Leuten, mit Freunden (...) etwas spielt. Wie andere Leute abends sich mit Freunden treffen und ein Spiel spielen, ein Brettspiel spielen. (...) Also das hat sich halt eher SO angefühlt als (...) diese Maßnahme oder Arbeit. #00:14:25-8#

67 I: Und wie war das bei den anderen Sachen dann? #00:14:28-3#

68 B(TN3): Bei den anderen Sachen hat sich das mehr nach Maßnahme angefühlt, (...) auch wenn jetzt manche (...) / auch wenn die Gruppe, in der ich meistens war (...) man sich nach einer Zeit schon etwas länger kannte. Ich war aber auch etwas länger in der Maßnahme. Und da war es auch schon mehr (...) / Da war das auch nicht mehr so (...) Maßnahme. Da war das auch schon, das man unter Leuten war, die man kannte, die man nett findet, man hat sich mit allen gut verstanden, deswegen war das auch nicht SO schlimm. #00:14:58-2#

69 I: Okay. Ja. (...) Und dann interessiert mich noch, was Ihrer Meinung nach DAFÜR spricht, das Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:15:09-0#

70 B(TN3): (...) Einfach die Abwechslung zu dem normalen Alltag. Zu (...) jetzt in der Maßnahme halt (...) bei dem Kooperationspartner in meinem Fall (...) in der Werkstatt zu hocken oder Seminare zu machen. (...) Von denen einen viele (...) oder nicht viele, aber (...) wo es Themen gibt, die einen nicht wirklich interessieren, die man (...) LANGWEILIG findet, ist so ein Spiel einfach eine gute Abwechslung. Und man lernt die Leute in der Maßnahme auch BESSER kennen. (...) Gerade auch wenn Sozialcoaches dabei sind. Normalerweise ist das halt ein anderes (...) Verhältnis, wenn man nicht in diesen (...) / oder wenn man nicht zusammen ein Spiel spielen würde. Dann ist das halt mehr etwas PERSÖNLICHERES und nicht (...) Maßnahme oder Arbeit. #00:16:04-5#

71 I: Und (...) gibt es etwas, das Ihrer Meinung nach DAGEGEN spricht, das anzubieten? #00:16:12-0#

72 B(TN3): (...) Es war FREIWILLIG, also nicht wirklich. Man dürfte es (...) nicht übertreiben und nicht ZU viel Spielen, weil die Maßnahme hat ja auch einen Sinn. Aber so wie wir das gemacht haben, einmal in der Woche einen halben Tag würde ich nicht sagen, dass das irgendwie den Teilnehmern schadet (...) oder das die dadurch länger brauchen um Arbeit zu finden. (...) #00:16:40-1#

73 I: Okay. Und (...) Was meinen Sie, können Personen, die dann dabei mit machen, dadurch lernen? #00:16:51-4#

74 B(TN3): Einfach (...) wie nennt man das? (...) Soziales (...) mir fällt das Wort nicht ein. (...) Einfach mit Leuten zu REDEN. Also viele Leute die (...) länger arbeitslos sind (...) oder PROBLEME haben, deswegen keine Arbeit haben, sind öfters auch Leute, die nicht sehr viele soziale Kontakte haben (...) ein bisschen zurück gezogener sind als normale Menschen (...) und da einfach wieder mit Leuten zusammen zu sein die so sind wie man SELBST. (...) Und dadurch konnte man auch OFFENER sein, weil man sich nicht irgendwie schlecht fühlen muss den anderen gegenüber. (...) Da einfach so (...) soziale Kontakte pflegen, mit anderen Leuten sprechen. #00:17:50-1#

75 I: Okay (...) Und (...) bei dem Förderzentrum handelt es sich ja um eine Maßnahme, die konkret für langzeitarbeitslose Personen, beziehungsweise Personen die Arbeitslosengeld-zwei beziehen, bekommen. Meinen Sie, dass das Rollenspiel ein Angebot ist, das konkret für die Zielgruppe sinnvoll ist? #00:18:09-4#

76 B(TN3): (...) Ja. Gerade aus dem Grund was ich gesagt habe, das Leute, die länger arbeitslos sind, die (...) / viele fühlen sich halt irgendwie (...) fühlen sich so, als wenn sie

nicht zu der Gesellschaft gehören würden, weil sie auch von anderen Leuten schlechter behandelt werden oder (...) DENKEN, dass sie schlechter behandelt werden, blöd angeguckt werden. (...) Und dadurch ist es, glaube ich, ganz gut, dass die Leute mit GLEICHGESINNTEN (...) halt etwas zusammen unternehmen können, zusammen machen können. Vielleicht auch um ihr Selbstbewusstsein ein bisschen zu stärken. #00:18:52-6#

77 I: Okay, ja. (...) Und was wäre denn ein Angebot, dass SIE für diese Zielgruppe anbieten würden? #00:19:01-1#

78 B(TN3): Das ist schwer zu sagen. (...) Jeder hat andere Interessen, (...) Bedürfnisse. Deswegen ist das schwer zu sagen. (...) Es kommt halt immer auf die Leute an. Man kann schlecht (...) Gruppenspiele oder Gruppenunternehmungen machen, wenn die Leute sich nicht untereinander verstehen. Deswegen ist das schwer zu sagen. Aber (...) für mich so Gruppen- (...) nicht unbedingt Spiele aber so Gruppenaktivitäten. (...) Ja, Gruppenaktivitäten. #00:19:39-4#

79 I: Okay. Ja. (...) Und (...) gleich sind wir auch schon bei der letzten Frage. Bevor wir bei der sind, würde mich noch interessieren, ob Sie schon mal in irgendeiner Weise vergleichbares Angebot, also wie das Rollenspiel, bemerkt haben oder kennen gelernt haben, vielleicht auch bei einem anderen Träger, vielleicht weil Sie darüber erzählt bekommen haben, oder ähnliches. #00:20:07-4#

80 B(TN3): (...) Nein, nicht wirklich. Also ich war jetzt nach dem Maßnahmeträger war ich bei einem anderen Maßnahmeträger für eine kurze Zeit. (...) Die haben irgendeine Kampfsportart gemacht, an der man teilnehmen konnte. Aber sonst waren das auch nur Seminare. (...) #00:20:28-5#

81 I: Okay. (...) dann sind wir auch schon bei der letzten Frage. (...) Gibt es irgendetwas, das wir vergessen haben, was Sie noch gerne ansprechen würden? #00:20:36-0#

82 B(TN3): (...) Eine Sache die (...) ein bisschen (...) bisschen blöd war, war das Leute teilweise nicht teilnehmen konnten (...) und sich die Gruppe halt immer sehr verändert hat und es dadurch halt immer bisschen blöd war wenn neue Leute dazu kamen. Die Bearbeitungszeiten einen neuen Charakter zu erstellen hat halt (...) den halben Spieltag meist gebraucht und (...) man musste halt immer eine Woche warten bis der Spieltag wieder (...) bis der nächste Spieltag ist und dann einen halben (...) Tag damit zu verschwenden sage ich jetzt mal (...) war halt schon bisschen blöd. #00:21:26-2#

83 I: Okay und (...) Sie sagten, weil manche nicht kommen KONNTEN, was meinen Sie damit? #00:21:32-5#

84 B(TN3): (...) Ich glaube, ich habe das falsch gesagt, nein. (...) #00:21:41-8#

85 I: Okay, oder wie meinten Sie das? Dann habe ich es vielleicht auch falsch verstanden. #00:21:42-9#

86 B(TN3): Nein, ich habe das schon so gesagt, aber ich glaube, das stimmt gar nicht was ich gesagt habe (lacht) (...) Fällt mir jetzt irgendetwas ein wo etwas war, das Leute nicht kommen konnten? (...) Ich habe das irgendwie so in Erinnerung, aber ich glaube, dass war nur wegen MIR wegen der (...) Bewerbungsphase, dass ich öfters nicht kommen konnte. (...) #00:22:02-3#

87 I: Ah, okay, klar. (...) #00:22:06-9#

88 B(TN3): Und ich glaube DESWEGEN habe ich daran gedacht, aber nein, ich glaube das

das gar nicht so war. #00:22:07-7#

89 I: Okay (lacht) Ist ja kein Problem #00:22:09-5#

90 B(TN3): Gut, dass Sie nachgefragt haben. (lacht) #00:22:13-8#

91 I: Ja ich war mir nicht ganz sicher, was Sie meinen, oder weil jemand mal irgendwie einen Termin hatte oder was Ähnliches hatte, kann ja auch sein dass Sie das meinen. Ne aber klar, das hat ja dann zum Teil viel Zeit in Anspruch genommen. #00:22:23-4#

92 B(TN3): Ja. Vor allem auch haben manchmal Personen bestimmte Aufgaben in dem Rollenspiel bekommen, das nur eine Person ein Blatt bekommen hat, zum Beispiel eine Karte oder ein Schriftstück und wenn diese Person dann nicht da war das halt immer blöd, weil das dann jemand anderes übernehmen musste (...) der vielleicht noch keine Ahnung von diesem Blatt hatte oder (...) das war dann immer ein bisschen blöd dann. #00:22:49-2#

93 I: Okay, ja. (...) Gibt es noch etwas, das wir vergessen haben anzusprechen? #00:22:54-4#

94 B(TN3): (...) Mir fällt nichts ein. #00:23:01-4#

95 I: Okay, dann war es das auch schon (lacht). Vielen Dank, dass Sie mir die ganzen Fragen beantwortet haben. #00:23:07-9#

96 B(TN3): Kein Problem. (lacht) #00:23:09-1#

Interview TN5

1 I: Es läuft. Gut. (...) Alles klar. Zu Beginn würde ich ganz gerne allgemein über das Rollenspiel mit Ihnen sprechen und da interessiert mich, ob Sie vor dem Förderzentrum, da haben Sie ja begonnen damit, schon mal Kontakt zu einem Rollenspiel hatten. #00:00:20-7#

2 B(TN5): Kontakt zum Rollenspiel. (...) NEIN. (...) Ich kannte dieses Pen and Paper in Führungsstrichen Spiel ÜBERHAUPT nicht. (...) Und sonst, Rollenspiele. (...) Wir haben mal als Schüler aber aus JUX haben wir mal so irgendwie so ein bisschen (...) / da haben wir uns gegenseitig Todesanzeigen geschrieben. (...) Ich weiß nicht ob das ein ROLLENSPIEL ist? Da kamen so Sachen vor wie "er hinterlässt eine Frau und zwölf eheliche und fünfzehn uneheliche Kinder" oder so ein Quatsch, aber ich weiß nicht (...) ob man das als Rollenspiel auffassen sollte. (...) Man ist ja zum Teil, aber das wäre jetzt, wie hieß er noch, Dahrendorf? Was die Leute von einem erwarten. Im Leben ist man zum Teil DOCH in einem Rollenspiel. Aber ich habe jetzt nicht bewusst jetzt (...) an so etwas teilgenommen. #00:01:20-0#

3 I: Ja, okay. Und auch nicht am PC zum Beispiel ein Rollenspiel gespielt? #00:01:26-5#

4 B(TN5): Nein, am PC (...) Gibt es da so etwas? Da war ich noch nicht. Ich guck meistens nach Stellen und wenn ich etwas Kurzweil haben will, mich zerstreuen will, gucke ich mal nach Autos oder Wohnungen, das ist ja in dieser Stadt eine Katastrophe zu kaufen. Zu mieten ist, glaube ich, nicht so schlimm. (...) Ja, wo ich jetzt seit sieben (...) SIEBEN Jahren in meinem kleinen KABUFF da oben hause (...) und es sobald nicht verlassen werde (...) aber das ist kein Rollenspiel. Im Computer nicht, nein. Stellenanzeigen (...) uah, natürlich. #00:02:05-4#

- 5 I: Und als Sie dann vom Rollenspiel in der Maßnahme gehört haben, was waren Ihre Gedanken dazu? #00:02:11-4#
- 6 B(TN5): Zuerst mal hatte ich wenige Gedanken. Ich denke, lass ich das Ganze mal auf mich zukommen. Aber das man halt so die Figuren in einer Art Märchen oder Fairy Tale (...) oder FANTASY heißt es, glaube ich, spielen würde, das war mir schon klar. Aber (...) ja, das war es. Und ich habe die Rolle mir ausgesucht, von der ich annahm, dass sie von den angebotenen Rollen am besten zu mir passen würde. Also jetzt (...) RITTER und nicht Zauberpriesterin. Das wäre wohl nicht so das Wahre für mich gewesen. (...) Dachte ich, ja. #00:02:55-0#
- 7 I: Okay. Und als Sie dann die ersten Male mitgespielt haben, wie war das für Sie? #00:02:58-7#
- 8 B(TN5): Ja das war ganz nett, aber mir fehlte am Anfang natürlich etwas der Durchblick. (...) Man (unv.) (...) so Sachen annehmen konnte (...) und vor allem mit dem würfeln da, bis ich (...) / mein fähiger Nachbar, der VIEL mehr Ahnung davon hat, der hat mir auch vieles erklärt. (...) Da habe ich ein bisschen lang gebraucht um durchzusteigen, da wo man was abziehen soll, (...) Rüstungsklasse, (...) dass die als Ritter natürlich etwas höher ist (...) und (...) ja, also am Anfang habe ich doch ein bisschen gebraucht. #00:03:33-2#
- 9 I: Wie sind Sie denn allgemein so mit den Spielregeln und mit dem Spielmaterial was wir hatten zurechtgekommen? #00:03:41-2#
- 10 B(TN5): Dank des fähigen Spielleiters ganz gut, ja. (...) Das ist (...) wie gesagt bis auf diese Würfel, Zahlen was man abziehen muss, und welche Fähigkeiten man verliehen bekommt und immer dieses rumblättern, das dauert natürlich. Eine gewisse BÜROKRATIE ist das ja auch. (...) Aber ich konnte schlecht alles auswendig lernen. (...) Ja und da gab es ja auch ab und zu am Anfang, jetzt ja nicht mehr zurzeit, diese Texte dekodieren. Da hätte ich also ohne Hilfe, ich meine E, der häufigste Buchstabe im deutschen, das wusste ich auch vorher, aber da hätte ich doch wohl (...) alleine VIEL länger gebraucht um so etwas heraus zu kriegen. (...) Manche können das, das hängt, glaube ich, auch vom Lebensalter zusammen, die können das schneller (...) Da hätte ich wohl auch etwas länger gebraucht. (...) Ja. #00:04:41-0#.
- 11 I: Okay. Und (...) letztendlich haben Sie sich dann ja dazu entschieden, da REGELMÄßIG teilzunehmen // Ja. // Was hat Sie denn dazu motiviert? #00:04:50-2#
- 12 B(TN5): (...) Ja es ist mal etwas Neues, erforschen wie so ein Spiel ausgeht, (...) das wusste ich am Anfang auch nicht immer. (...) Das man in der Schlacht quasi unbesiegbar ist. Allerdings wird mir in dem Spiel ein bisschen viel totgeschlagen. (...) // Okay. // Das muss ich also dazu sagen. Wie heißt das Spiel jetzt noch mal? #00:05:14-5#
- 13 I: Dungeons and Dragons. #00:05:16-3#
- 14 B(TN5): Ja, dungeons sind KELLERGEWÖLBE, ne? Dragons sind DRACHEN, das ist klar. Ja (...) also da wurde mir doch ein bisschen zu sehr totgeschlagen. #00:05:29-0#
- 15 I: Okay. (...) #00:05:32-0#
- 16 B(TN5): Und ja, also Neugier, wie war die Frage? Was mich MOTIVIERT? #00:05:35-2#
- 17 I: Genau, was Sie motiviert, regelmäßig daran teilzunehmen. #00:05:40-7#
- 18 B(TN5): Ja, es ist mal etwas anderes, ne? Ja und jetzt sind da natürlich immer wieder neue Leute, die alten sind weg. Ich weiß gar nicht, von denen hört man auch nichts mehr, was

die zum Teil machen. Manche sind, die habe ich mal zufällig getroffen auf irgendwelchen Lehrgängen, als Erzieher oder Bürokaufmann. Von manchen weiß ich gar nicht (...) der Herr, ach wie heißt der? Der andere Teilnehmer, der war nach einem halben Jahr weg. Der wollte mit seiner kaputten Schulter immer noch Arbeiter sein. Der hätte doch damals als (...) so Richtung Werkschutz, da in der Stadt (...) da wollte er nicht hin, hat keinen Führerschein. Ja je nachdem (...) wie die Bahnverbindungen sind, kann man auch mit der Bahn fahren (...) Aber jetzt wieder zur Sache, nein, NEUGIERDE auch. Und sagen wir mal ein bisschen Abwechslung, also wenn man (...) einen halben Tag geht, hinter dem Computer sitzt (...) Stellen raussuchen muss, und immer noch nicht mit Word umgehen kann, was man dazu nicht braucht, (...) was ich aber dringend mal machen müsste (...) da ist man über ein bisschen Abwechslung auch mal froh. Ich meine ein halber Tag geht, einige motzen dann so rum. (...) Es geht an sich. Aber es war dienstags, glaube ich, da war es ein ganzer Tag. Das ist also doch etwas (...) manchmal HAARIG. Ja und am Anfang waren ja hier sehr viele Leute hier oben. Ich weiß gar nicht, wann hat das Spiel begonnen?
#00:07:06-2#

19 I: Das Spiel hat begonnen (...) also meinen Sie jetzt mit Ihnen // Ja. // oder ganz allgemein? Also mit Ihnen (...) Sie haben meines Wissens Anfang 17 auch dann schon direkt mitgemacht. #00:07:16-4#

20 B(TN5): Anfang 17 doch schon? Mein Gott bin ich schon SO lange hier? Und (...) ja, doch schon, ja. Das ist (...). Nein, wie gesagt, NEUGIERDE und ein bisschen so Ausrücken in die Fantasiewelt, das ist manchmal ganz gut. (...) Wenn man mal aus der RAUEN Wirklichkeit / ich meine das geht jetzt so bei mir einigermaßen, aber wenn man mal aus der rauen Wirklichkeit so (...) in eine Fantasiewelt entgleiten kann und (...) was mich allerdings ein bisschen (...) wurmt fast, dass (...) wir (...) das ich das Image des SÄUFERS (...) Zack, das hatte ich, und das kriegt man nicht mehr los. (...) Ja. #00:08:04-5#

21 I: Das wurmt Sie? #00:08:04-0#

22 B(TN5): Ja, das finde ich nicht so schön, auch im Spiel jetzt. (...) Und manchmal zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden (...) muss man manchmal auch etwas aufpassen. Ich meine so schlimm ist es jetzt bei mir nicht, aber (...) da immer wieder neue Leute kommen (...) paar abgesprungen sind ist das wahrscheinlich auch nicht so schlimm. Jetzt hat der Herr (...) wie heißt der, X, mit der Frau (...) wie heißt sie jetzt (...) Y, und ich haben uns bei der getroffen, aber Herr X hat (...) der hätte jetzt irgendeinen anderen Arbeitsbeginn, vielleicht hat der aber auch keine Lust das Ganze mit zu schleppen. Der wollte noch so einen Kumpel von sich dabei haben. (...) Ja von mir aus, ich fahre auch in den benachbarten Stadtteil, also (...) das war im Winter, das haben wir mal gemacht, nur abends da war ich manchmal doch ein bisschen müde, das lag aber nicht an dem Spiel (...) sondern an (...) ja ich weiß nicht, jetzt kann ich zur Zeit wieder einigermaßen schlafen. (...) Und ich musste aufpassen, dass ich nicht mit den beiden Geschichten durcheinanderkam. Ja da bin ich ein Halbfel oder war ich jetzt zurzeit (...) ich hatte die jetzt auch schon, weil ich ja hier öfter nicht da sein konnte, auch ein paar Wochen nicht gesehen, ja. #00:09:23-0#

23 I: Jetzt sind Sie ja jetzt gerade in einer besonderen Situation sage ich mal, Sie sind ja jetzt gerade gar nicht mehr im Förderzentrum (...) sondern in einer anderen Maßnahme bei uns. // Ja. // Und nehmen jetzt komplett freiwillig an dem Angebot teil. // Ja. // Komplett eigentlich unabhängig von der Maßnahme, in der Sie sind. // Ja. // Was bewegt Sie dazu? Also wie kam das, das Sie sich dann dazu entschieden haben, da weiter teilzunehmen? #00:09:48-9#

24 B(TN5): Ja jetzt ist man mal drinnen, jetzt kenne ich mich mit den Würfeln so ungefähr kenn ich mich aus. Es ist ein bisschen Abwechslung (...) und man kann mal etwas in die Fantasiewelt als (...) siegreicher Ritter gehen und nicht jemand, der jetzt in der

Nachbarstadt schon WIEDER eine Absage bekommen hat. (...) Ja, ich weiß nicht, der eine sagt "Ja man braucht das alles nicht so genau, das bringen wir bei". Und der andere Vertreter sagt (...) "Sie haben zu wenig MS dos Betriebssystemkenntnisse." Da fühlt man sich so richtig veräppelt. Und in die Nachbarstadt fahren war etwas / ich meine den Weg habe ich DIESMAL gut gefunden (...) ist natürlich auch etwas STRESSIG, ich war auch eine Stunde zu früh da, konnte aber da schön rumsitzen. Besser als wenn man so um zwei vor kommt. Ja. (...) Und. (...) ich wäre also für DIESES Projekt nicht (...) also ich fühlte mich doch relativ veräppelt. Der eine sagt SO, und da sagt der andere SO. Da war auch ein Mal (...) Vertreter da und naja. Das ist mir also schon öfter / das schärfste war damals in einer anderen Nachbarstadt, da hatten die mich ja ganz übelst (...) naja. Aber, da mit dem Weg und (...) da bin ich mit dem Auto gefahren. Ich fahre ja wenn es irgend geht lieber mit BUSSEN und Bahnen um nicht Parkplätze suchen zu müssen. (...) Ich habe mich mal in der Nachbarstadt (...) oder nein, der anderen Nachbarstadt, beworben, von wo ich früher oder (...) vom hier ist man da schnell drüben mit dem Auto Weg ein bisschen, aber mit Beschreibung, das ging. (...) Aber mit dem Bus oder mit der Bahn, da müsste ich von (...) warte mal. Von hier (...) da müsste ich, glaube ich, mit der Straßenbahn bis Nachbarstadt Hauptbahnhof und dann mit der Straßenbahn rüber Richtung Westen. Ich glaube, da gibt es nichts direkt rüber. #00:11:51-5#

25 I: Kann sein. Aber lassen Sie uns doch noch mal zum Rollenspiel kommen, ja? #00:11:53-6#

26 B(TN5): Ja, ich bin abgeschwiffen, ja. #00:11:55-4#

27 I: Kein Problem (lacht). (...) Da haben Sie jetzt gerade schon mal etwas zu gesagt. Und zwar (...) Sie begeben sich ja in eine Fantasiewelt. (...) Erwählen Sie doch mal davon, wie ist das für Sie, in eine Fantasiewelt zu gehen im Spiel? #00:12:12-6#

28 B(TN5): Ablenkung von der Wirklichkeit manchmal, obwohl man als Bewerber ja auch manchmal in so einer Art Rollenspiel drin ist. (...) Das ist, naja (...) Fantasiewelt. Und man kann sich mit der Person so ein bisschen (...) identifizieren. Scheiß Fremdwörter, ich wollte desinifizieren / ich denk um GOTTES Willen (...) das kommt da nicht hin. Identifizieren und (...) es passiert immer natürlich so ein bisschen Wiederholungen sind drinnen. (...) Das, ja. Und der Spielleiter macht das wohl auch recht (...) geschickt. Deswegen gehe ich da auch hin. Ja. #00:12:56-8#

29 I: Was gefällt Ihnen denn konkret da dran? #00:12:59-8#

30 B(TN5): Ja die Fantasiewelt, dass man gewisse Fähigkeiten hat (...) #00:13:04-8#

31 I: Also ich meine, Entschuldigung, an dem Rollenspiel im Allgemeinen, ich hatte die Frage nicht richtiggestellt. Was gefällt Ihnen konkret am Rollenspiel? #00:13:15-0#

32 B(TN5): Ja man kann in eine Fantasiewelt tauchen oder (...) ja. Und (...) es ist eine gewisse Ablenkung von der Wirklichkeit manchmal (...) und (...) man kann seine Fantasiewelt auch, ja, je nachdem durchaus / Es ist ja nichts FESTGELEGT da in seiner Fantasie. (...) Nachdenken was wohl das Beste wäre, wenn der Andere Recht hat sag ich „Gut, du hast recht“, so ist es auch nicht. Ich bin also nicht der Typ, der sagt ich habe unbedingt recht, es soll keiner neben mir (...) so bin ich also um Gottes Willen nicht, nein. (...) Und (...) Ja. Das sind an sich so HAUPTGRÜNDE und so ein bisschen ins Märchenhafte in alte Zeiten zurück. (...) Ja, also bei Science-Fiction wäre ich vielleicht nicht so begeistert, lieber ein bisschen zurück in eine Märchenwelt quasi. #00:14:11-6#

33 I: Und was gefällt Ihnen NICHT am Rollenspiel? #00:14:14-1#

34 B(TN5): Ja das die sich schon manchmal ein bisschen zu sehr totschielen. (...) Die

Opponenten nicht mal irgendwie veräppeln, was ja harmloser wäre als sie tot zu schlagen, oder irgendeine Übereinkunft mit ihnen treffen. "Wir geben euch ein bisschen Geld und dann lasst ihr uns hier weiterziehen" (...) das heißt (...) und ich weiß nicht mehr wo das war, die Forderung war so UNVERSCHÄMT, da mussten wir ja, da waren wir provoziert. Ich weiß wir (...) waren glaub ich in dem Spiel. Ja, was mir nicht so (...) Tja, sonst (...) einkaufen muss man immer, das wiederholt sich wie im wirklichen Leben auch, wiederholen sich ja doch viele Dinge, aber das ist nicht so schlimm an sich. Wie gesagt, das so ein bisschen viel draufgehauen wird, das ist. (...) Ja. #00:15:13-9#

35 I: Ein Aspekt ist dann vom Rollenspiel natürlich auch die GRUPPE und dazu würde ich Ihnen auch gerne noch ein paar Fragen stellen. Beschreiben Sie doch mal ganz allgemein, was Ihnen zur GRUPPE da beim Rollenspiel einfällt. #00:15:27-8#

36 B(TN5): Ja, es kommen immer wieder neue Leute, einige gehen weg, einige sehr schnell. Ich weiß auch nicht warum das (...) Ja je nachdem gucken sie sich das an und haben keine Lust (...) und (...) ein Herr X ist ja dabei, schon lange und ja, die Frau Y kann auch nicht mehr und (...) sonst zur Gruppe, es sind fremde Leute die ja fast alle JÜNGER sind als ich. (...) Während ich mit gleichaltrigen zusammen bin, ich denk ich bin irgendwie zurück geblieben da, ich (...) weiß nicht, ich (...) sagen wir mal früher, 30, als ich 20 war kamen mir 30-jährige verdammt alt vor. Und jetzt bin ich ja nun ein Stück älter, aber irgendwie (...) (unv.) sind ja auch ältere. Die sind zum Teil in meinem Alter, ich komme mir irgendwie zurück geblieben vor. #00:16:27-1#

37 I: Zurück oder jünger geblieben? (Lacht) #00:16:27-4#

38 B(TN5): Ja, jünger geblieben, das kann aber Einbildung sein. Ja. (...) So also zur Gruppe. Ja aber da das oft neue sind, kann man jetzt schlecht was zu sagen. (...) Da sind so viele Leute schon, die gewechselt sind (...) ich weiß noch wer da alles (...) ich weiß nicht, ich glaub der Herr Z, der hat nicht daran teilgenommen, der wollte wohl nicht. #00:16:50-0#

39 I: Nein, stimmt, der wollte nicht. #00:16:52-3#

40 B(TN5): Es gab einige, die nicht so von Anfang an. Herr W, ich weiß nicht, doch der war dabei. Ein paar Mal hingegangen und anschließend (...) ich weiß nicht, es sind einige doch weggeblieben. (...) Die hatten wahrscheinlich keine Lust da (...) ja. Also zur Gruppe relativ wenig, weil Leute immer wechseln. #00:17:15-2#

41 I: Ja, da haben Sie recht. (...) Miteinander SPRECHEN, das ist ja letztendlich eine Grundlage von dem Spiel. Wie war das für Sie? Oder wie ist das für Sie? #00:17:26-5#

42 B(TN5): Ja, das klappt doch meistens. (...) Nur wenn (...) manche Wörter, ich weiß nicht "Lenze", das verstanden die nicht, ja? Und dann Herr X mit seinem / Ich sag übersetze mal bitte. (...) Je nachdem (...) und (...) ja mit dem Sprechen geht aber noch. Es sprechen alle deutsch, ungefähr, ja. Und ja und die meisten (...) Frau Y, ja die ist ja nicht mehr dabei, die müsste mal (...) ja, ihr deutsch (...) seit 20 Jahren hier (...) aber so mit dem Reden geht es an sich. Ja ich bin ja manchmal auch etwas vorlaut, ne, das kann man nicht abstreiten. (...) So ab und zu mal, ja. Aber Reden geht da an sich, ja. #00:18:19-1#

43 I: Okay. (...) Es kam ja immer wieder zu Situationen im Spiel, wo Sie als Gruppe entscheiden mussten, was Sie gemeinsam tun. Wie wurden denn Entscheidungen in der Gruppe getroffen? #00:18:32-0#

44 B(TN5): Es wurde nicht abgestimmt, aber wir haben uns doch geeinigt, wenn sein Vorschlag besser war oder ihr Vorschlag, ja können wir auch so machen. Das ist (...) ja machen wir es halt so. Das hat mir also nichts ausgemacht, irgendwie. (...) Ja, es wurde nicht immer abgestimmt, ja ist gut, also machen wir das so. Es sah wohl jeder ein, dass

der Vorschlag etwas besser ist und dann (...) wurde das so gemacht. Ja. (...) Das war es. (...) #00:19:01-9#

45 I: Und (...) #00:19:03-6#

46 B(TN5): Es gab keinen Diktator, der jetzt sagte (...) das kann ja auch mal vorkommen. Oh, da würde ich wahrscheinlich FUCHSIG werden. Mit Argumenten, oder wenn es halt so besser ist, wenn die Mehrheit, merkt man ja manchmal, dafür ist, dann machen wir das halt so. Ja. (...) Das ist also kein Diktator bisher dabei, oder DIKTATORIN, gibt es ja auch ab und zu mal. Ja. (...) So, ich hatte Sie unterbrochen? #00:19:31-0#

47 I: Nein, ich hab Sie unterbrochen (lacht). Okay. Und (...) Gab es schwierige Situationen im Rollenspiel (...) für die Gruppe, und wenn ja, wie sind Sie damit umgegangen? #00:19:42-6#

48 B(TN5): Spielregeln? #00:19:44-4#

49 I: Nein, schwierige Situationen für die Gruppe. #00:19:47-1#

50 B(TN5): Haben versucht hoch zu würfeln. Jetzt im Spiel, ja? #00:19:53-9#

51 I: Ja, oder (...) drüben, genau, beim Rollenspiel. #00:19:57-7#

52 B(TN5): Im Spiel, ja, versucht die Situation zu meistern, aber (...) mit Ideen sagen wir mal, da müssen wir wahrscheinlich noch länger spielen um gute Ideen zu haben. Aber bisher sind wir doch immer rausgekommen, ne. (...) Ja man hat mir ja geholfen, als ich irgendwie mit SPINNENWEBEN (...) da haben mir die Leute (...) war das hier? Ich glaube ja. Als ich in irgendeine Falle gegangen bin, da haben die mir geholfen. Was heißt nicht aufgepasst, da habe ich wohl Pech gehabt vor allen Dingen. (...) Ja. Da hat man mich quasi rausgehauen. Das (...) ja. Und (...) wie heißt es. Mein Nachbar will immer ganz vorne gehen, ich sag ich kann ja auch mal ganz vorne gehen, oder hinten zum Abschluss als Krieger, ja. (...) Ja, sonst wüsste ich jetzt nichts. #00:20:57-5#

53 I: Wie erleben Sie denn das Miteinander in der Gruppe? #00:20:59-4#

54 B(TN5): Ist ganz nett, aber man kennt die Leute auch nicht so näher. (...) Hat jetzt nicht so viel Gemeinsames, ich weiß noch früher in der Uni, je nachdem, waren wir mal so (...) (unv.) Fußball gespielt. Da hab ich hinterher auch nichts mehr von gehört. Da war das doch ein bisschen, sagen wir mal, vertrauter halt. (...) Ja, die Uni ist ja eine Massenuni, aber wir hatten damals, ja wir waren zusammen, Fußball, wobei ich im Fußball schlecht bin, aber (...) das ging an sich, ja. (...) Und dann, ja, bin ich in diese Stadt gekommen (...) Referendarzeit, au weia. (...) Da hörte das Ganze auch etwas auf. Aber da war ich auch (...) bisschen alleine, aber (...) was soll es, ja. #00:21:58-3#

55 I: Okay. (...) Dann ein wichtiger Aspekt sind natürlich auch ROLLEN beim Rollenspiel, wie schon das Wort auch sagt. Erzählen Sie doch mal von der Rolle, die SIE im Rollenspiel verkörpern. #00:22:11-5#

56 B(TN5): Ja ich bin der kämpferische Ritter. (...) Tapfer und furchtlos, 19 Jahre alt, leicht VERSOFFEN, (...) nicht der schlauesten einer. Ja, das ist ja meine Rolle da, ne? (...) Wie so ein KRIEGER da draufzuhauen und (...) keine, wie heißt es jetzt, Priester und Hexer, haben wir so etwas? ZAUBERIN, Zauberin, meine ich. Die sind, ja, (...) die können schon mehr denken, von denen wird erwartet, dass sie mehr denken in dem Spiel so ungefähr. Ja, vermutlich auch mit Tieren umgehen können (...) als Rittersmann, ja. Wenn ich mir vorstelle, ich müsste so ein Pferd bändigen, AU WEIA. (...) Ja, ansonsten, ja (...) hier so (...) ja, was soll es. Ja, das ist an sich so, ne? #00:23:14-9#

- 57 I: Und wie kam es dazu, dass Sie sich für die Rolle entschieden haben? #00:23:15-9#
- 58 B(TN5): Ja, Ritter, ich denk (...) lieber männliche Rolle, nicht als PriesterIN (...) und (...) was war, ZauberIN (...) Dieb wollte ich auch nicht, das ist mir zu ehrenlos, nein. (...) Das ist (...) ja, da ist der Ritter quasi so übriggeblieben. Oder hatten wir sonst noch etwas, habe ich da etwas (...)? Ich meine, nicht. Ja im anderen Spiel war ich ein Halbelf. (...) Ja, das ist (...) ach ja und die Fähigkeiten die man hat, oder auch nicht hat. (...) Ja, da ist der Ritter halt übriggeblieben. #00:23:51-4#
- 59 I: Okay. (...) Und wie war das für Sie, eine andere Rolle zu spielen? #00:23:58-1#
- 60 B(TN5): (...) Ja ich muss (...) also in Wirklichkeit? #00:24:03-9#
- 61 I: Ja, also jetzt diese Rolle da zu spielen. #00:24:06-4#
- 62 B(TN5): Ja, ganz nett war es an sich, aber ich (...) musste erst mal sehen (...) wird ja alles demokratisch entschieden, wie bei den Seeräubern übrigens auch (...) früher, ja. (...) Und (...) Moment, wie es dazu kam? Entschuldigung, ich (...) #00:24:33-6#
- 63 I: Wie das für Sie war, eine Rolle zu spielen. #00:24:35-6#
- 64 B(TN5): Ja, warum nicht, ist ja nur ein Spiel. Ich brauch ja da nicht (...) mich da irgendwie als Glückspieler da zu (...) mit richtigem Geld da, um GOTTES Willen, da würde ich sagen (...) (unv.) wenn es um Geld geht, aber da ist man auch leicht Richtung Betrüger, das ist (...) wenn ich schon jemanden betrügen will, dann irgendwie nicht kleine Leute, sagen wir es mal so. Und (...) wovon ich immer träume aufzudecken, habe ich natürlich viel zu wenig Ahnung von (...) wofür Steuergelder verschwendet werden (...) beziehungsweise die Grünen haben ja ausgerechnet, dass diese internationalen Gesellschaften (...) 30 % Steuern zahlen müssen vom Reingewinn (...) und in Wirklichkeit 20 % zahlen. (...) Wenn sie mit ihren (...) in solchen Sachen, da mal, oder so. Naja, aber was soll es. (...) So bin ich halt Ritter geworden. #00:25:40-8#
- 65 I: Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt es denn zu der Rolle in dem Spiel, die Sie gespielt haben, zu Ihrem Charakter in der echten Welt? #00:25:48-4#
- 66 B(TN5): Ich wäre wahrscheinlich nicht so tapfer (...) würde nicht so draufhauen. (...) Ich habe mal erlebt, da am Geldautomat "Ich will mein Geld, ich will mein Geld", ich denk jetzt gibt es gleich eine Schlägerei (...) habe ich gedacht "Jung, komm, ganz großen Bogen in die andere Richtung". Oder (...) wo ich in der Kapelle mit spiele (...) da wäre auch beinahe (...) und das in der Kirche (...) oder (...) ja. Ich denke, da wurde mir auch leicht, ich kannte ja die Leute, leicht mulmig. Ich denk, gleich fliegen die Fäuste, war aber nicht der Fall, wobei der Beschimpfte das auch verdient hatte, also in dem Fall (...) naja, aber (...) also (...) das wäre ein Unterschied. Ähnlichkeit eher für das GUTE einzustehen, also nicht als Betrüger kleine Leute zu betrügen oder so etwas, nein, das machen wir nicht. Und (...) ja, ich kann nicht so gut mit Waffen umgehen in der Wirklichkeit (...) mit SCHWERTERN sowieso nicht. Ich war auch nie ein guter Schütze (...) beim Bund mussten wir ja schießen. Da war ich also (...) nicht der besten einer. Aber es ging immer noch so. (...) Und (...) ja, was haben wir noch für Ähnlichkeiten und Unterschiede (...) Ja, ALKOHOLKONSUM ist (...) in Wirklichkeit ganz gering. Ich war vor kurzem noch beim Arzt, am besten Sie trinken überhaupt keinen Alkohol, ich sag manchmal ein bisschen. Überhaupt keinen Alkohol, und (...) das wäre also ein Unterschied, ja. (...) Und (...) vielleicht auch nicht so gesellig, aber das hängt auch von den Umständen ab, ja. (...) Sonst habe ich jetzt (...) anders noch (...) also nicht so ein Haudegen (...) versuch immer ehrlich zu bleiben, ja. Ich glaube, das war es so ungefähr. #00:27:55-3#

- 67 I: Okay, das ist ja schon einiges. Okay. Und (...) was können Sie mir zu den anderen Rollen und Mitspielern erzählen? #00:28:03-9#
- 68 B(TN5): (...) Ja, der andere Ritter, der ist also so ähnlich, aber ist immer ganz vorne. Und jetzt (...) ja die sind alle neu, ne? Manche kennen sowas schon, da ist also so eine jüngere Dame, ich weiß (...) weiß den Namen mal wieder nicht. Ja kann ich aber auch nichts zu sagen, so eine GANZ junge ist das noch, ne. (...) Da kann ich (...) was spielt die überhaupt jetzt, ich weiß nicht? Neben Herrn X sitzt die, so an der Ecke, Richtung Spielleiter. #00:28:36-6#
- 69 I: Ja, die spielt eine Zauberin meines Wissens. #00:28:39-0#
- 70 B(TN5): Zauberin (...) Ja aber zu den Leuten kann ich nichts sagen, weil ich die ja nicht kenne. #00:28:45-0#
- 71 I: Okay, kein Problem (...) Okay. Dann vergleichen Sie doch mal Situationen, die Sie im Rollenspiel erleben, mit Situationen, die Sie privat im echten Leben erleben. #00:29:00-7#
- 72 B(TN5): Ja, also, Rollenspiel. (...) Fechten, da habe ich es nicht so sehr mit. (...) Ich müsste mich manchmal mehr durchsetzen. (...) Ich tendiere allerdings manchmal, das mache ich da in dem Rollenspiel nicht, manchmal FRECH zu werden, also ab und zu, je nachdem, da tendiere ich manchmal zu. (...) Aber jetzt wo ich da wohne will ich mit den Leuten nichts zu tun haben, das ist wohl auch besser so (...) deswegen (...) ja, Moment Ähnlichkeiten, oder? #00:29:35-8#
- 73 I: (...) einfach Situationen im Rollenspiel, mit Situationen aus dem echten Leben vergleichen. #00:29:42-7#
- 74 B(TN5): Ja ich muss mehr aufpassen, dass ich nicht betrogen werde, allerdings sind die Maschen zum Teil auch so raffiniert. (...) Da muss man im Internet auch aufpassen, da habe ich einmal nicht (...) aufgepasst und (...) bin dankbar, dass mir damals Leute geholfen haben, als es dringend nötig war. Das ist ja im Rollenspiel auch so. Ja und sonst wüsste ich jetzt nichts. (...) Ach so, ja, zum Alkohol trinken, in Wirklichkeit trinke ich kaum Alkohol. Es sei denn, es wäre mal so ein Fest, aber dann auch nur Bier. (...) Also (...) aber das ist sehr selten, ja. Und (...) sagen wir ich habe manchmal etwas Schwierigkeiten auf Leute zu zugehen. (...) Manchmal, also da bin ich (...) und wie gesagt, wenn ich zu sehr gereizt werde, dann werde ich manchmal, dann tendiere ich dazu FRECH zu werden. (...) #00:30:44-0#
- 75 I: Und das beides ist anders im Rollenspiel? #00:30:44-5#
- 76 B(TN5): Im Rollenspiel ist das GAR nicht, da bin ich noch NIE frech geworden, weil es wird einfach drauf geschlagen, das kann ich in Wirklichkeit ja schlecht machen, das wäre / auch wenn man ab und zu mal, die Vorstellung hab, manche Leute, das ist schon etwas länger her (...) naja. Da könnte man mal. (...) Ja, ist alles doch schon (...) ja. Sonst, das wäre es an sich so. #00:31:09-7#
- 77 I: Okay. (...) Gab es denn für Sie im Rollenspiel besonders herausfordernde Situationen? #00:31:17-3#
- 78 B(TN5): (...) Das ist aber schwer. Ja, wenn grundsätzliche Entscheidungen getroffen werden mussten. Aber da (...) die anderen auch da mir geholfen haben, waren die Situationen nicht so (...) herausragend. Nur ich glaube einmal, mit diesen Spinnensachen da, als ich da eingewebt worden bin, ich weiß nicht mehr. Eingewebt, gewoben worden, ist ja egal. (...) Da war ich doch etwas (...) ja, ich denk, mal gucken wie lang hast du noch, du musst bald aufhören, das ist (...) ja. #00:31:58-5#

- 79 I: Wie sind Sie dann damit umgegangen? #00:31:56-9#
- 80 B(TN5): Ja es war nicht so schlimm, das ist ja nur ein Spiel, das ist ja (...) ist ja nicht, nicht die raue Wirklichkeit. Das ist ja (...) ja. (...) #00:32:12-6#
- 81 I: Okay. (...) Berichten Sie mir doch mal davon, was Sie durch das Rollenspiel gelernt haben. #00:32:19-4#
- 82 B(TN5): (...) Vielleicht besser auf andere einzugehen? Ja, hab' ich schon vorher gemacht. So ein bisschen in der Fantasiewelt sich aufzuhalten. (...) Einzusehen, wie gut die heutige Zeit doch ist. Früher (...) das wird einem veranschaulicht. Wir waren ja bei einem Unternehmen in so (...) wie heißt es (...) einem Museum (...) wie armselig die Leute doch früher in der Mittelschicht da gelebt haben und das also (...) wie im Schrebergarten alles vorgeschrieben wurde, welcher Abstand die einzelnen Blumen zu einander haben, wer zu hacken hat, nur eine Wasserstelle im Haus, nur einmal die Woche baden. Dann musste das Wasser noch erhitzt werden. Das da doch VIELES besser geworden ist. (...) Das (...) habe ich gelernt. Ja, dass das Leben doch öfter gefährdet ist, als man denkt. (...) Das ist, das war vorher schlimmer, dass die Zeitspanne, die man hier auf Erden verbrachte in der Regel wesentlich kürzer war, als heute. Jetzt habe ich gelesen, jede dritte, aber ich weiß nicht wie die das hochrechnen, aus versicherungsmathematischen (...) jede dritte Frau soll 100 werden, aber Männer nur 88. Das ist ja auch schon was. (...) Aber (...) wenn nicht noch irgend so ein Meteorit hier einkracht, ne, kann man ja (unv.) (...) oder durch Dummheit so einen Atomreaktor hier irgendwo (...) das war in (...) diese Raketen, da hat einmal / zweimal war das bei den Sowjets damals 83, ich weiß nicht ob Sie das (...) und die dachten wohl schon, die Russen haben gedacht, also Sowjets, die Westler wollten losschlagen und (...) es ist irgendwie (...) ach ja, die durften überall hin (...) (unv.) und die haben die Franzosen und Engländer (...) People from great Britian (...) gesagt, die Laden da schon die Bomben ein. Sofort alles abgebrochen. Und einmal war bei den Sowjets irgendwie Software nicht in Ordnung (...) also (...) man musste annehmen, so ein Lichtstrahl, ein paar Raketen (unv.) der Offizier vom Wachdienst hatte schon Alarm gegeben, aber es wurden nicht mehr / und der denkt, so dämlich kann der Westen nicht sein, das müssten doch mehrere Raketen werden (...) und nach fünf Minuten war alles weg, da waren die Sonnenstrahlen wohl in einem gewissen Winkel und hätte der nicht richtig reagiert, nach Vorschrift, um Gottes Willen. (...) Ja, der ist aber nicht belobigt worden, den haben die irgendwie strafversetzt, irgendwie ganz (...) naja, wer weiß was im Westen hier war, kommt vielleicht gar nicht raus oder wird geheim gehalten. (...) Das weiß man natürlich nicht. Aber solche Gefahren gab es damals natürlich noch nicht, das ist ein Unterschied, ja. Die Zeiten, einzusehen, wie sich doch einiges verändert hat. (...) Das ist natürlich gefährlicher und (...) Atom, ja (...) Tschernobyl, da haben die natürlich Versuche gemacht, das war ziemlich hausgemacht (...) naja. Das gab es natürlich damals noch nicht, dafür waren die Leute grausamer, aber das kommt nicht so durch das Rollenspiel (...) ja oder doch, die werden ja alle totgeschlagen. Rollenspiel wird (...) ist grausamer (...) als heute. Und die hatten keine oder kaum Schmerzmittel. Das kann natürlich sein, das im Mittelalter so Kräuterweiblein, die dann als HEXEN später (...) das die schon was hatten, aber (...) wahrscheinlich auch nicht so (...) das das im 19. Jahrhundert erst mal mit (...) wie heißt das (...) also durch dieses Rollenspiel lernt man das nicht, aber man erinnert sich daran, das wusste ich sowieso schon vorher (...) wir heißt das, Äther und Chlorophorm muss wohl gefährlich sein, die haben es aber mit viel Zufall, Glück, die richtige Formel gefunden. (...) Das das als Schmerzmittel einzusetzen war, die haben früher ohne Schmerzmittel operiert. (...) Grausig, solche Sachen. Ja und dann ist im Rollenspiel natürlich auch nichts mit irgendwelchen Hexenverfolgungen (...) das muss also (...) die Leute waren da auch zum Teil nicht mehr ganz richtig im Kopf und (...) ja, das wird einem durch das Rollenspiel so ein bisschen gewahr. Das ist natürlich (...) schön in der Natur rum zu reiten, aber Gefahren gab es damals schon und heute, ja. (...) #00:37:39-3#

- 83 I: Und haben Sie etwas über sich selber gelernt durch das Rollenspiel? #00:37:40-5#
- 84 B(TN5): (...) Über mich selber? Da ist nicht mehr viel zu lernen. (...) Nein, aber (...) was habe ich über mich selber gelernt? (...) Ich muss manchmal besser aufpassen, aber (...) ist zurzeit besser geworden und mir ging es auch gesundheitlich nicht so. (...) Ich krieg jetzt wieder vom Magen her mehr Tabletten (...) und (...) ich muss aber noch bald noch mal ins Krankenhaus, allerdings nichts Schlimmes bisher, Gott sei Dank. (...) Über mich SELBER gelernt, ja. Es bleibt immer noch etwas zu tun, das ist klar. Ja mein (...) das hat natürlich nichts mit dem Rollenspiel zu tun. Tabak gab es damals nicht (...) Das Rollenspiel an sich, ja immer schön frische Luft, ist schön, nur nicht im Winter. (...) Und (...) was hab ich noch gelernt im Rollenspiel? Über mich selbst? Ja, manchmal etwas mehr Beharrlichkeit und ja, ich laufe immer durch die Gegend. (...) Ach schade, dass ich nicht mehr zu der Gymnastik darf, da (...) durch (...) wie heißt es (...) was hab ich noch über mich gelernt? Ja ich zögere manchmal Sachen zu sehr raus. (...) Im Rollenspiel mach ich das auch, dass ich das das manchmal verbessern müsste. PROKRASTINATION ist das. Also Wegschieben von Problemen, unangenehmen Aufgaben, die man zu lösen hat, ja. Das kann natürlich vielleicht auch an meiner Schilddrüse (...) ach (...) ja. Sonst, das war es an sich so. Was mir jetzt so aus dem Stehgreif ex Tempora einfällt. #00:39:38-9#
- 85 I: Das war doch einiges (lacht). // Ja. // Und hat das Rollenspiel irgendeinen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben? #00:39:45-6#
- 86 B(TN5): Nein, bisher nicht. (...) Ich esse, ich müsste öfter kochen (...) und (...) manchmal habe ich auch nicht so viel Hunger. (...) Öfter aufräumen, früher putzen (...) meine Schwester kommt (...) dann krieg ich wieder Druck. Aber (...) mein Leben (...) ich war immer gewöhnt der jüngste zu sein, Nesthäkchen (...) in der Familie und auch in der Schulklasse früher übrigens. Ja, das ist da nicht so. Alle Leute, die sind alle noch so jung. (lacht) Ach, ich wünschte ich wäre noch mal so jung. (...) So, ich weiß nicht wie die Frage war. #00:40:32-0#
- 87 I: Ob das Rollenspiel einen Einfluss auf ihr alltägliches Leben hat, aber das haben Sie ja dann klar beantwortet. #00:40:38-8#
- 88 B(TN5): Ja, also sehr wenig. Eher nicht. #00:40:42-9#
- 89 I: Okay. (...) Jetzt würde ich gerne noch über das Rollenspiel als ein Angebot in dieser Maßnahme sprechen. (...) Und da würde mich Ihr Vergleich zwischen dem Rollenspiel zu anderen Angeboten aus dem Förderzentrum interessieren. #00:40:59-3#
- 90 B(TN5): Was war Förderzentrum? Gymnastik, Kochen? #00:41:00-8#
- 91 I: Das war wo Sie beim Kollegen waren, genau. Am PC, die ganzen Angebote wie Sie gerade gesagt haben. Als Sie im Bereich Wirtschaft und Verwaltung waren. #00:41:08-3#
- 92 B(TN5): Ja. (...) Ja und was ist jetzt, wo ich das Rollenspiel hintue? #00:41:13-9#
- 93 I: Wie Sie das mit anderen Angeboten vergleichen, also im Förderzentrum. #00:41:19-5#
- 94 B(TN5): Ja. (...) Ist (...) das Rollenspiel war FREIWILLIG, man konnte auch vor dem PC sitzen oder dem Laptop, während man (...) / Ja oder Kochen war auch freiwillig, oder? #00:41:31-7#
- 95 I: (...) Nein. #00:41:33-5#
- 96 B(TN5): Musste man hin oder DURFTE man hin. Gymnastik war freiwillig, da bin ich auch (...) / ja, das hat mir gutgetan, weil ich immer unsportlich war. (...) Aber wo ich das jetzt

einordne. Ach so meinen Sie die Stufe eins? #00:41:46-8#

97 I: Einfach nur ein Vergleich, vergleichen. #00:41:50-5#

98 B(TN5): Vergleich (...) ja, es ist was anderes sagen wir mal als Gymnastik zu machen. Das ist ja wohl gänzlich anders, als ein Rollenspiel zu machen. (...) Wobei die Frau, wie heißt sie jetzt (...) nicht Frau Spitzname, Frau Nachname? (...) Sehr höflich immer war. Und (...) ja, das ist (...) ich habe manchmal so die Marotte so auf die Uhr zu gucken aber ich habe die da dann ausgezogen, manchmal hat man so ein Splin irgendwie, ich weiß auch nicht woran das liegt. Also da habe ich (...) weg (...) das war sehr (...) aber nach einer Stunde reichte das einem auch. (...) Drahtig, sportlich. (...) Ja also das eine ist also Gymnastik für den GEIST, gesunder Geist im gesunden Körper, oder wie heißt das? Mensana korposanoo oder so ähnlich. Ja das eine ist für den (...) Körper (...) PC war was für die Ausdauer, ein bisschen für den Geist auch, aber (...) ach, habe ich da oft gesessen, mir Anzeigen daraus gesucht und dann, naja (...) und das ist hier was für die FANTASIE, (...) dann hatten wir auch Unterricht, der war zum Teil ja auch so (...) da waren ja auch so Rollenspiele, ne? (...) Im Unterricht, ich weiß nicht mehr genau was irgendwie. Wie man sich fühlt (...) ach zum Beispiel mit Lügen, da gibt es so Wizards als Zauberer, die können jemanden (...) können die so (...) an ganz kurzen Bewegungen erkennen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt. Das war auch erbaulich, aber doch eher was für den Geist. (...) Und das war, ist hier mehr was für die Fantasie. (...) Was hatten wir (...) immer was anderes, das ist gut so. (...) Ja. (...) Ja, kochen ist klar, das ist auch für den Körper (...) das ist (...) so möchte ich das mal charakterisieren, was jetzt für jeden (...) was der Einzelne meint, was am wichtigsten für ihn, für sich, sei, das sei jetzt dahingestellt. (...) Für sie sei als Frau, immer in der Sprache oft etwas (...) da ist noch nicht die Emanzipation da, benachteiligt, ja. Und also, das wäre was für die Fantasie, das andere war was für den Geist, dann für den Körper (...) so möchte ich das mal kategorisieren. Ich möchte nicht sagen das war toll und das war / klar, dem Einen gefällt DAS besser, dem Anderen das, ja? Hätten wir eine Fußball-AG machen sollen, oder so? Und damit ein paar Knochenbrüchen oder was weiß ich. Ja, alte Herren Liga. (...) Ja. War mal etwas Abwechslung, so möchte ich das jetzt (...) ja, einordnen. #00:44:55-4#

99 I: Okay, ja. (...) Mich interessiert, was Ihrer Meinung nach DAFÜR spricht, ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten. #00:45:01-3#

100 B(TN5): Wenn genug Zeit da ist (...) ja. Steigerung der Fantasie und auch mal so (...) das Begehen einer Art MÄRCHENWELT so (...) Arthur der edle Ritter oder so, das sind ja oft die Rittersagen, die sind ja oft nichts anderes als (...) sich so in Vergangenheit, in Fantasiewelt zu begeben. (...) Das sollte dabei sein. Ich weiß natürlich nicht wie das mit zeitlich, finanziell, aber das ist ja nicht so teuer, nein, das geht ja an sich. (...) Das ist (...) ist empfehlenswert, das dabei zu lassen. Ja, kochen war ja auch nicht so teuer. Ja Sie haben ja hier (...) ist städtisch, ne? // Hm (bejahend) // Immer schön Unterlagen (...) hier kochen und dann den einen Einsatzort, ich meine gegen den anderen Einsatzort, da kann man auch nichts sagen. Das war wahrscheinlich so von der Küche besser, obwohl sagen wir mal im einen Einsatzort war Atmosphäre (...) obwohl, (...) die Atmosphäre besser fand, aber was soll es, das ist (...) das ging alles. (...) Und (...) ja. #00:46:13-6#

101 I: Was spricht denn Ihrer Meinung nach DAGEGEN, ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:46:16-7#

102 B(TN5): Was sollte dagegensprechen? (...) Tja. (...) Kommt auf das Spiel an, wenn das ein anderes Spiel wäre irgendwie (...) aber ist ja ROLLENSPIEL. (...) Ja, NICHTS. #00:46:38-5#

103 I: Okay. (...) Was können denn die Personen, die beim Rollenspiel teilnehmen, dadurch lernen? #00:46:44-3#

- 104 B(TN5): Auf andere einzugehen, ihre Fantasie etwas zu entwickeln. (...) Ja sich ein bisschen im Märchenreich aufzuhalten. (...) Was noch? Fähigkeiten anderer auch einzuschätzen, je nachdem. Ja, sicher, der Rüstungsgrad, die Klasse des Gegners. (...) Schön, wenn man sie gesagt bekommt, das müsste man aber selber herausfinden. Dann kriegt man auf den Däz, dann weiß man, dass man sich überschätzt hat. (...) Das, ja. Ja mir ist noch aufgefallen, paar waren sofort weg und paar sind so die immer dableiben. Ja (...) das liegt auch nicht so jedem. (...) Ja, muss jeder selber wissen (...) #00:47:31-7#
- 105 I: Da sagen Sie aber auch einen Punkt. Das ist ja ein FREIWILLIGES Angebot, das heißt Personen können sich aussuchen, ob sie daran teilnehmen möchten, oder nicht. // Ja. // (...) Was glauben Sie, warum manche Personen sich dann dagegen entscheiden? #00:47:46-1#
- 106 B(TN5): (...) Tja, wenn ich das wüsste. (...) Vielleicht am Anfang, wenn sie es gar nicht kennen, muss man sich ja doch etwas eingewöhnen erst einmal, mit den ganzen Würfeln und Fähigkeiten und der Geschichte. Und dass es da sozusagen kaum feste Regeln gibt, das ist vielleicht für manche (...) doch etwas ungewohnt. Für manche auch vielleicht keine Lust, hocken da eher am PC rum, ich weiß nicht ob die da immer so intensivst gearbeitet haben, wahrscheinlich nicht. (...) Oder (...) ich (...) oder haben schon sehr oft gespielt, ist für die nichts Neues. Manche kannten ja Pen and Paper, kannten ja einige schon, ne. (...) Ich war am Anfang auch etwas skeptisch, also (...) muss ich sagen, weil ich ja vom Computerspiel sowieso wenig Ahnung habe. (...) Was ich gerne mache ist SKAT spielen, aber habe ich schon mal gesagt eben. Wo ich da bin mit dem Drachen (...) naja. Die spielen aber um Geld, das mach ich ja nicht. (...) Das kann ich mir nicht leisten. Das war um (...) nein (...) ein Zehntel Pfennig oder Pfennig? Aber ohne Bock-Reh, das ist begrenzt bei denen. Und sonst ein Glücksspiel, die haben da auch Bingo, die spielen da um zwei Mark fünfzig oder so. Da ist es immer voll, wenn Bingo ist, das ist (...) ja (...) Glücksspiel. (...) Vielleicht ist es für manche auch zu anspruchsvoll, ich weiß nicht? (...) Denn da sind doch einige, sind ganz neu und haben keine Lust sowas (...) zu machen. Das kann natürlich auch sein. (...) Ja. #00:49:33-8#
- 107 I: Bei dem Förderzentrum handelt es sich ja um eine Maßnahme für sogenannte langzeitarbeitslose Personen. // Ja. // Ist das Rollenspiel ein Angebot, welches konkret für die Zielgruppe sinnvoll ist? #00:49:47-1#
- 108 B(TN5): Ja, also für mich ja. Wie es bei den anderen ist kann ich (...) natürlich nicht (...) wir hatten ja auch sowas wie "wie bewerbe ich mich?" und solche Sachen auch, aber das ist ja quasi nicht tot ernst, aber ernst, und (...) hier ist mal ein bisschen ZERSTREUUNG, braucht man nicht alles so ernst zu nehmen. Wie bewerbe ich mich, habe ich mich richtig hingesetzt? So, sitze ich so? (setzt sich um) (...) Oder sitze ich so? Und solche Sachen. Und wie ist das Outfit? Und das ist ein bisschen Zerstreung hier, das ist also ganz angenehm mal. Ja, das ist nicht so tierisch ernst dann zu nehmen ist, wie (...) sagen wir mal, wenn man so Bewerbungsgespräche führen muss, da ist ja immer etwas zu finden. Das ist (...) ja. #00:50:45-8#
- 109 I: Okay. (...) Was wäre denn ein Angebot, das Sie für die Zielgruppe anbieten würden? #00:50:52-4#
- 110 B(TN5): Ich kenne die Leute jetzt zu wenig, da kann ich jetzt nichts zu sagen. #00:50:58-2#
- 111 I: Dann vielleicht nicht zu konkreten Personen, die Sie kennen, oder nicht kennen, sondern wenn Sie jetzt so ganz allgemein die Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen nehmen würden, was würden Sie für die Personen anbieten? #00:51:08-4#

112 B(TN5): Ja ich weiß ja nicht, welche Berufe (...) hier ist ja wohl vom Bäcker bis zum (...) Diplom Skandinavisten alles dabei, ne? (...) Ist alles dabei, ne? (...) Da kann ich jetzt also (...) zu der Zielgruppe, da kann ich jetzt nicht, weil ich die zu wenig kenne (...) ach manche von Metall, die waren dann auch (...) den interessiert das, für irgend so ein Diplom Skandinavist (...) ist das vielleicht, die finden das etwas zu (...) kindlich oder märchenhaft, obwohl Märchenforschung ja an sich auch (...) naja. Also das wüsste ich jetzt nicht genau. #00:51:59-9#

113 I: Okay. (...) Wir sind auch schon fast am Ende. (...) Bevor wir aber zur letzten Frage kommen, würde mich noch interessieren, ob Sie andere, ähnliche Angebote wie das Rollenspiel aus anderen Maßnahmen oder auch bei anderen Trägern (...) kennen? Also ob Sie das schon mal kennen gelernt haben etwas Ähnliches? #00:52:16-5#

114 B(TN5): Nein, nein. Also so etwas (...) wir haben also als Schauspieler (...) so du bist jetzt der Personalmensch, oder Direktor oder wie die heißen oder (...) Recruiter heißt es ja heute, Recruiter. (...) Und (...) ich bin der Kandidat, sowas, das kenne ich (...) aber so mit hier im Mittelalter Ritter, wie hieß ich jetzt hier, Thorbrand, (...) ja (...) und (...) das kannte ich nicht, habe ich bisher auch nicht erlebt sowas. (...) Das ist, ja (...) das kannte ich also gar nicht, habe ich auch noch nicht bisher (...) wir hatten mal so Sachen wie irgendwie, da Stand "Welche Eigenschaften hat man? Wie verbringe ich meine Tage?", Einteilung was man macht, Schlafen, Essen, Trinken, Fernsehen gucken, Einkaufen (...) Aber das ist ja kein Rollenspiel (...) genau aufschreiben (...) sollte ich auch mal wieder. Wobei ich (...) ja aber, sowas kannte ich gar nicht, habe ich noch nicht mitgemacht. #00:53:25-4#

115 I: Okay. (...) Dann kommen wir auch schon zur letzten Frage. Haben wir jetzt während diesem Interview irgendwas vergessen, dass Sie noch gerne ansprechen würden? #00:53:35-9#

116 B(TN5): (...) was hatten wir denn bisher alles? (lacht) #00:53:40-0#

117 I: Einiges. (lacht) #00:53:39-6#

118 B(TN5): Ja. (...) Das ist (...) ja. (...) vergessen? (...) Das kann man nicht sagen. Zurückbesinnung auf Märchen, Märchenwelt, das ist ja immer noch da. Ja, vielleicht Verbindung zwischen Lebensalter und zum Rollenspiel? Ich meine für ab wie viel Jahren, kann man schlecht sagen (...) sind ja meistens doch alles jetzt nicht mehr ganz jung. (...) Also insofern mit dem Lebensalter vielleicht, aber hier nicht, das wäre (...) vielleicht doch (...) anders. Oder ab wie viel Jahren kann man denn sowas spielen? Fragen wir mal so. #00:54:27-7#

119 I: (...) Eigentlich gibt es da keine Altersgrenze. Das kommt natürlich auf die Geschichte an, ne, ob das dann für Kinder beispielsweise geeignet wäre. (...) #00:54:36-7#

120 B(TN5): Ja, Jugendliche (...) #00:54:40-5#

121 I: Ja, aber da gibt es auch für unterschiedliche Zielgruppen unterschiedliche Spiele tatsächlich, in Form von diesem Pen and Paper Rollenspiel. #00:54:47-7#

122 B(TN5): Ja, das ist jetzt ein klassisches Rollenspiel oder typisches // Ja // Feder und Papier, Pen and Paper? Auf denglisch, Rollenspiel. Ja vielleicht ein bisschen nach dem Alter, das heißt das ist hier nicht mehr so. Bildungsgrad, ich weiß nicht ob der ausschlaggebend ist, ob der eigentlich (...) #00:55:12-2#

123 I: Wie meinen Sie das? #00:55:12-4#

124 B(TN5): Ja sagen wir mal das ein Metallarbeiter, oder (...) vielleicht nicht so gerne spielt,

wie (...) ja, ein zwei Stufen höher, sagen wir mal so ein KAUFMANN oder (...) das weiß ich natürlich nicht. // hm (bejahend) // Aber an sich gibt es da doch keine (...) wie heißt es, ja jetzt (...) Einschränkungen kann man nicht sagen, oder? (...) Oder sagen wir mal (...) Dachdecker, vielleicht spielen DIE das besonders gerne. (...) Ich weiß nicht, also oben auf dem Dach rum zu klettern (...) die haben zwar so Gurte, aber (...) die benutzen die oft nicht, müssten sie an sich (...) und (...) aber ich weiß nicht, ob man da nach sozialer Herkunft irgendwie (...) oder eher auch nicht (...) ob es da irgendwelche Einschränkungen oder Bevorzugungen gibt oder (...) Einschränkungen (...) oder nicht Bevorzugungen (...) jetzt fällt mir das Wort nicht ein (...) Bevorzugungen, was kann man da sagen? Naja, auf jeden Fall (...) Sonderstellung gibt aufgrund (...) des beruflichen Hintergrundes, so, da haben wir es. Das weiß ich nicht, da müssten Sie jetzt (...) aber haben Sie genug Leute für so etwas? Aber das wissen Sie ja sowieso, ne? Ich weiß nicht ob das irgendeine Rolle spielt, weil manche auch sagen, kein Bock, ich sitze da oben lieber, hier sind ja auch zum Teil die unterschiedlichsten Typen // Ja das stimmt // (...) ja, ich weiß nicht ob es da irgendeinen Zusammenhang, wie gesagt, zwischen Beruf und (...) gibt oder Lebensalter (...) oder (...) Ich weiß noch in Irland, da wurde ich gefragt, in Deutschland Disko Musik oder Kneipenmusik, da war ein bisschen mehr Herzschmerz und ich war in Irland und ich dachte „Komm Jung, kannst mal was singen“, ja, habe ich ein Lied gesungen. Die sangen da selber so, sofften sich ihr Bier, mag ich nicht so gerne, dieses (...) Guinness. Das mag ich nicht. Aber (...) und (...) die, die sangen auch selber, da ist also was dran in Irland. Dafür waren sie auch Faulpelze. (...) Die Zeitung strotzte vor Druckfehlern und vor neun Uhr morgens lief da nichts. Also das ist doch ein bisschen (...) also ist schon etwas länger her, aber (...) #00:57:51-1#

125 I: Fällt Ihnen sonst noch etwas zum Rollenspiel ein, was wir vergessen haben? #00:57:54-8#

126 B(TN5): (...) Rollenspiel. Wie verbreitet sind so Rollenspiele, werden die oft benutzt? #00:58:00-4#

127 I: (...) kann ich gar nicht so genau sagen. #00:58:03-3#

128 B(TN5): Gibt es da keine statistischen Erhebungen oder Computer Erhebungen, wie viele PC-Besitzer oder sowas? #00:58:10-3#

129 I: Also meinen Sie jetzt auf PCs bezogen? Also gibt es bestimmt, aber kenne ich nicht. (lacht) #00:58:18-0#

130 B(TN5): Also ich weiß nicht, PC ob es da (...) wie heißt es (...) irgendwelche Zahlen gibt, wie viele Leute (...) oder wie PCs, ich weiß nicht ob man das rauskriegen kann? (...) Sich so etwas runterziehen, oder (...) sind die teuer die Spiele? Ich weiß das nicht. #00:58:32-3#

131 I: Naja gut das ist ja jetzt ein (...) Pen and Paper Rollenspiel, das ist natürlich etwas anderes als ein PC-Rollenspiel und da gibt es natürlich Unterschiede. #00:58:42-4#

132 B(TN5): Ach, das wusste ich nicht. Was ist der Unterschied zwischen Pen and Paper und PC-Rollenspiel? #00:58:45-7#

133 I: (...) Da bei Pen and Paper Rollenspiel, hier sitzen wir ja am Tisch zusammen, und am PC spielen Sie ja ganz alleine. Das ist ein Unterschied. #00:58:52-4#

134 B(TN5): Ach so. (...) Über Pen and Paper, ich weiß nicht ob es da so bei Wikipedia irgendeinen Artikel gibt (...) wie viel (...) #00:59:04-2#

135 I: Kann sein, können Sie mal nachgucken (lacht). #00:59:07-2#

136 B(TN5): Ja. Wie lang gibt es eigentlich schon diese Spiele? #00:59:11-0#

137 I: (...) Gibt es schon länger, so in den 80ern ist das so sehr stark durchgekommen, aber kann auch gut sein, dass es die schon vorher gab. Ja. (...) Ne aber sonst, wenn Sie nichts mehr Konkretes haben, dann würde ich jetzt ausmachen, dann können wir aber gerne uns noch weiter unterhalten. #00:59:28-5#

Interview TN6

1 I: Super. Ok. (...) Ja es geht ja um das Rollenspiel und was mich da als allererstes interessieren würde, wäre, ob Sie vor dem Förderzentrum schon mal mit einem Rollenspiel, auch in anderen Formen, zum Beispiel am PC oder so etwas, Kontakt hatten. #00:00:15-2#

2 B(TN6): Ja. Ich spiele auch AKTIV eins. / Ja? / Ja. #00:00:20-5#

3 I: Welches? #00:00:19-1#

4 B(TN6): Aion. So ähnlich wie WOW, World of Warcraft. #00:00:24-6#

5 I: Okay, also am PC. #00:00:24-6#

6 B(TN6): Ja, PC. #00:00:25-3#

7 I: Okay, und ist das ein Onlinespiel mit anderen Leuten? #00:00:27-6#

8 B(TN6): Ja. #00:00:28-9#

9 I: Okay. Und als Sie das erste Mal von dem Rollenspiel hier in der Maßnahme gehört haben, was waren da Ihre Gedanken zu? #00:00:37-3#

10 B(TN6): Als ich zuerst von dem KOMMUNIKATIONSworkshop gehört hatte, war ich NICHT so begeistert und als ich von dem Spiel gehört hatte, war ich dann doch bereit das mir mal anzugucken und dann auch sofort begeistert, weil ich mich halt auch schon seit Jahren halt damit auseinandersetze. #00:00:50-7#

11 I: Ja, okay. Und KOMMUNIKATIONSworkshop hatte Sie abgeschreckt, das Wort? #00:00:54-9#

12 B(TN6): Ja, ich konnte mir darunter nicht so viel vorstellen, habe mir eher so einen Haufen Leute vorgestellt, die versuchen irgendwie miteinander zu kommunizieren und dabei Schwierigkeiten haben (lacht) und es einen gibt der dabei hilft aber (...) durch so ein Spiel wird das ja dann doch verschönert, vereinfacht. #00:01:10-9#

13 I: Ja, okay. Und als Sie dann die ersten Male dabei waren, wie war das für Sie? #00:01:17-2#

14 B(TN6): (...) Erst einmal komisch, weil man ja schon in eine vorhandene Gruppe reinkommt, aber dadurch, dass die so klein ist und dann doch alle sehr NETT miteinander umgehen und man auch gar nicht so persönlich werden kann, weil man an das Spiel gebunden ist, bin ich dann auch sehr schnell aufgeschlossener geworden. Dann ging das gut. #00:01:36-7#

15 I: Okay. Und Sie haben sich dann ja letztendlich auch dazu entschieden, das dann

REGELMÄßIG mit zu machen, also da regelmäßig daran teilzunehmen und was motiviert Sie konkret dazu? #00:01:47-8#

16 B(TN6): (...) Auf der einen Seite, weil ich die Leute liebgewonnen habe, die dort sind, weil ich das Spiel mag und neugierig bin, wie es weiter geht (lacht). Aber auch, weil mich die verschiedenen Weltanschauungen der Leute interessieren, (...) die verschiedenen Meinungen, wie die Leute sich ausdrücken und was es so für verschiedene Menschen auf der Welt gibt, weil ich auch so wenig Kontakt zu der Menschheit halt habe. #00:02:12-2#

17 I: hm (bejahend) okay. Und (...) was / vielleicht wiederholt sich das, aber was gefällt Ihnen konkret am Rollenspiel? #00:02:23-8#

18 B(TN6): (...) Das jeder einmal dran kommt, dass jeder reden MUSS. (...) Wenn man nicht spricht, dass man isst und schläft, dann verhungert man halt (lacht). Und dazu wird man dann halt irgendwie gezwungen auf der einen Seite, aber irgendwie auf einer NETTEN Basis, sodass man sich da ganz einfach herantasten kann, irgendwie auf seine eigene Geschwindigkeit. Deswegen finde ich das sehr ansprechend. Gerade für Leute, die nicht so aus sich herauskommen können, wie ich, denen fällt das dann leichter. #00:02:50-0#

19 I: hm (bejahend) okay, ja. (...) Und gibt es etwas, das Ihnen nicht daran gefällt, am Rollenspiel? #00:02:56-2#

20 B(TN6): (...) Am Rollenspiel an sich nichts, nur vielleicht wie die Leute dann damit umgehen. (...) Wie sie sich so verhalten, nicht unbedingt im Spiel selbst, sondern ganz persönlich am Tisch. #00:03:11-1#

21 I: Können Sie ein Beispiel nennen dafür? #00:03:12-5#

22 B(TN6): (...) Aufgrund dessen, dass so verschiedene Leute dahin kommen, in so verschiedenen ALTERSKlassen und (...) ist es doch manchmal ein bisschen komisch, weil man dann doch aneinandergerät. Ja. #00:03:28-7#

23 I: Okay. #00:03:29-8#

24 B(TN6): Aber durch das Spiel geht das dann eigentlich wieder schnell weg, weil man ist ja wegen dem Spiel da und man trifft sich nicht irgendwie um Smalltalk zu halten. Deswegen (...) geht. #00:03:38-6#

25 I: Okay, verstehe, ja. Und Sie begeben sich ja bei dem Spielen in eine Fantasiewelt. Wie ist das für Sie? #00:03:47-9#

26 B(TN6): (...) Ich weiß nicht, ganz NORMAL? (lacht) Ich bin das halt schon so gewohnt, ich habe eine ausgeprägte Fantasie, mir fällt das LEICHT mich da hinein zu versetzen und dann auch nicht mehr die Person da zu sehen, sondern die Leute die im Spiel sind, ja. (...) #00:04:14-2#

27 I: Okay, das ist normal für Sie. Ja, schön (lacht). // Ja. (lacht) // Und beim Spielen da gibt es ja bestimmte REGELN und Spielmaterialien. Wie ist DAS so für Sie, wie kommen Sie DAMIT zurecht? #00:04:28-3#

28 B(TN6): (...) Das finde ich ganz gut, auch mit den Würfeln. Ich weiß nicht genau WAS das so toll macht, aber irgendwie dieses interaktiv noch etwas dabei machen und (...) das ist schön irgendwie. Ich weiß nicht was genau die Würfel machen, aber die machen das ganze rund (lacht). #00:04:44-2#

29 I: Ja, okay. (lacht). Und ein Aspekt ist natürlich auch die GRUPPE da beim Rollenspiel. (...)

Da man eben in einer Gruppe da zusammen sitzt und das spielt. Was fällt Ihnen konkret zu der Gruppe ein, wenn Sie an die Gruppe denken? #00:05:00-5#

- 30 B(TN6): (...) Das der Spielleiter super ausgewählt wurde sag ich mal (lacht). Erfahrener Kerl, super sympathisch, leitet das Spiel auch toll, hält die Gruppe auch gut so im Schach. Macht auch, dass es voran geht, auch dass den Leuten nicht alles so VORGELEGT wird, da merkt man halt, dass es Kommunikationstraining ist, so von wegen "Was ist denn Ihr Problem?", "Ja was macht man denn dann?", "Und jetzt bitte in einem ganzen Satz formulieren". Dann, dass die Leute mal so ein bisschen aus sich herauskommen müssen, das finde ich super. Und auch so, wie die Leute miteinander agieren, von wegen "Du musst deine Steine oder Pfeile noch auswürfeln". So agiert man auch wieder miteinander und spricht mit anderen (...) durch das Spiel. Und das ist auch so schön irgendwie. Da muss man nicht jemanden an der Bushaltestelle nach der Uhrzeit fragen (lacht) so doof irgendwie, sondern einfach ein Spiel spielen. #00:05:51-9#
- 31 I: Ja, ja stimmt. hm (bejahend). Und miteinander SPRECHEN ist ja letztendlich die Grundlage davon. Wie ist DAS für Sie, also das miteinander sprechen in dem Rahmen? #00:06:04-9#
- 32 B(TN6): (...) Wie meinen Sie das? #00:06:07-5#
- 33 I: (...) Also das Spiel würde ja, das haben Sie eben auch schon gesagt, ohne das Sprechen sag ich mal gar nicht funktionieren // Ja. // Und wie Sie damit umgehen, wie Sie damit zurechtkommen quasi, dass man das machen MUSS in dem Rahmen. #00:06:21-2#
- 34 B(TN6): Ich finde das eigentlich ganz einfach, das geht mir locker von der Hand. Ich finde auch dass das den anderen scheinbar locker von der Hand geht so mit der Zeit, wenn man sich da rein gefunden hat. Gerade auch, weil man dann auch so ein bisschen Spielereien machen kann durch das Rollenspiel, ist jemand dreckig dann schüttet man dem halt einen Eimer Wasser über den Kopf und dann lachen mal alle am Tisch. Und dadurch agiert man halt wieder miteinander und das ist dann irgendwie schön. Dadurch wird das dann auch irgendwie so dynamisch und nicht so gezwungen irgendwie. #00:06:51-4#
- 35 I: hm (bejahend) Ja. Und es kommt ja im Rollenspiel auch immer mal wieder zu Situationen wo die Gruppe sich in irgendeiner Form entscheiden muss, weil man verschiedene Auswahlmöglichkeiten hat. Wie werden da Ihrer Ansicht nach Entscheidungen in der Gruppe getroffen? #00:07:10-2#
- 36 B(TN6): Demokratisch nach Abstimmung. Ganz einfach, da gibt es keine Diskussion, keine Streiterei, fertig. #00:07:17-9#
- 37 I: Ja. (...) Und es gab ja immer mal sicherlich SCHWIERIGE Situationen im Rollenspiel, wie ist die Gruppe DAMIT umgegangen? #00:07:27-0#
- 38 B(TN6): (...) Aufgrund dessen das meistens dann nur ein zwei Leute dann vielleicht mal einen Vogel haben holen die anderen die dann wieder runter und dadurch / diese GRUPPENDYNAMIK ist halt da. Und dadurch hält sich dann jeder irgendwie an die GESETZE des Spiels sag ich mal und auch an die moralischen Tischgesetze. Und (...) ja. Da wird einem noch ein bisschen Benehmen beigebracht teilweise und auch ein bisschen Allgemeinwissen und (...) das ist schön. Das rundet alles so schön ab. #00:07:56-6#
- 39 I: Moralische Tischgesetze sagten Sie gerade, finde ich ganz interessant. Wie meinen Sie das konkret? #00:08:03-0#
- 40 B(TN6): Ja Gesetze die nicht unbedingt auf dem Papier stehen, aber in jedem Kopf drinnen sind, wie man sich zu benehmen hat, was einfach HÖFLICH ist und wo der Respekt einfach

endet dann. #00:08:11-2#

41 I: Ja, okay, ja. Und beim Rollenspiel kommen ja schon sehr unterschiedliche Personen zusammen sage ich mal. Wie ist das für Sie da in dem Rahmen? #00:08:24-8#

42 B(TN6): (...) Meinen Sie jetzt von den Personen am Tisch oder von den Personen im Rollenspiel? (lacht) #00:08:29-9#

43 I: Am Tisch (lacht) in echt. Ja stimmt, da muss man immer so ein bisschen switchen, // Ja (lacht) // das ist ein Unterschied. #00:08:35-4#

44 B(TN6): (...) Ja finde ich / kann ich nichts anderes zu sagen wie ich eben gesagt hab, finde ich einfach nur interessant, wie die Leute miteinander agieren und wie auch dann immer mal Leute gehen und auch neue Leute kommen und wie die dann auch aufgenommen werden und auch IN dem Spiel da mit aufgenommen werden. Und da ist dann das Spiel so der Bote, der Träger davon. Da fällt mir nichts anderes mehr zu ein. #00:09:00-0#

45 I: Okay. (...) Und welche Rolle spielt für Sie, dass da gemeinsam etwas mit anderen Leuten beim Rollenspiel gemacht wird? #00:09:08-3#

46 B(TN6): (...) Wie meinen Sie das? #00:09:13-2#

47 I: Also als Beispiel jetzt so am PC, da spielt man ja in der Regel alleine. Jetzt bei DEM Spiel ist es ja so, dass man zwangsweise mit anderen Leuten irgendwie zusammenkommen muss und wie Sie das quasi empfinden. #00:09:26-7#

48 B(TN6): Ich finde das sehr gut. Gerade weil Leute, denke ich mal, auch hier hinkommen, die vielleicht ein bisschen einsam sind, oder auch ein bisschen Angst haben vielleicht neue Kontakte kennen zu lernen, gerade weil sie halt arbeitslos sind. Und deswegen finde ich das ganz gut das man so auch neue Leute kennen lernt, man muss ja keine neuen Freunde finden, aber wenigstens mal mit Menschen in Kontakt kommen. (...) Das finde ich SEHR gut. Das ist auch der HAUPTgrund, weswegen ich daran teilnehme. #00:09:52-0#

49 I: Ja, okay. (...) Und jetzt würde ich gerne mit Ihnen über ROLLEN im Rollenspiel sprechen, das ist ja auch so ein Bestandteil, wie auch schon der Name sagt. Erzählen Sie doch mal von der Rolle, die SIE da im Rollenspiel spielen. #00:10:11-2#

50 B(TN6): Ich spiele die Rolle des Magiers, eine Magierin namens Aljena. (...) Blonde Haare, ein bisschen pummelig für ihre kleine Größe (...) und (...) ich versuche mich auch irgendwie ein bisschen mit ihr zu identifizieren und vielleicht auch ein bisschen da rein zu stecken, was ich gerne sein würde. So diesen kleine-Mädchen-Traum, dieses schon immer mal ein paar Blitze schießen und (lacht) irgendetwas schweben lassen und so etwas. Ja. #00:10:41-1#

51 I: Und wie kam es dazu, dass Sie sich für die Rolle entschieden haben? #00:10:44-8#

52 B(TN6): (...) Weiß ich gar nicht so genau. Vielleicht, weil ich eine zurückhaltende Person bin und ein Magier ja auch eher etwas zurückhaltender ist und (...) dann doch seine versteckten Talente hat. Ich denke, man sucht sich dann doch das aus, was man dann auch im echten Leben so ein bisschen verkörpert. #00:11:03-5#

53 I: Ja. (...) Da sagen Sie auch schon einen ganz interessanten Punkt, und zwar würde mich Ihr Vergleich zwischen der Rolle die Sie da spielen zu Ihrem Charakter in der echten Welt interessieren. (...) Ob Sie da Ähnlichkeiten, oder Unterschiede sehen. #00:11:23-7#

54 B(TN6): (...) Außer das ich gerne etwas kräftiger wäre und deswegen auch die Dame etwas

pummeliger gemacht habe (lacht), eigentlich alles gleich. In dem Spiel spiele ich im Endeffekt mich selbst, meine eigene Meinung und alles natürlich angepasst an die Zeit und die Welt an sich. Aber im Endeffekt spiele ich MICH dort. So wie ich gerne sein würde, wie ich eigentlich bin, ohne mich zu verstecken, ohne mich zu verstellen, weil man ja dann doch beim Arzt sich bisschen anders benimmt als bei der Mutter oder so. Ja. #00:11:55-6#

55 I: Okay. Und was können Sie mir zu den anderen Rollen und Mitspielern erzählen, die da am Tisch sind? #00:12:03-9#

56 B(TN6): Auffällig viele Krieger. // Stimmt. (lacht) // Ja und sehr wenige Schurken, finde ich schade. Und die Priester sind meistens immer schnell wieder weg. Ich weiß nicht, ob das irgendetwas über die Leute sagt, (lacht) die das gewählt haben aber die Krieger scheinen ja schon irgendwie alle etwas gemeinsam zu haben. Und auch das der andere Herr X, auch einen Magier spielt, der ist ja auch sehr zurückhaltend und schüchtern, wundert mich nicht (lacht). Ja. #00:12:35-8#

57 I: Okay. (...) Was mich auch interessieren würde, wäre der Vergleich von Situationen, die irgendwie im Rollenspiel passieren zu Situationen, die im Alltag von Ihnen passieren. Gibt es da irgendwelche Ähnlichkeiten oder Unterschiede, fällt Ihnen irgendetwas dazu ein? #00:12:54-4#

58 B(TN6): Wie meinen Sie das? #00:12:55-6#

59 I: Also im Rollenspiel kommt man ja in Situationen, die natürlich aufgrund des Fantasyspiels so nicht direkt im Alltag passieren, aber mich interessiert ob Sie da trotzdem irgendwelche Ähnlichkeiten oder NUR Unterschiede sehen. #00:13:14-2#

60 B(TN6): (...) Doch schon Ähnlichkeiten, definitiv. Meine große Fantasie, wenn man halt gegen einen Drachen kämpft, dann ist das jetzt nicht unbedingt der Drache, sondern, ein doofes Beispiel, die Schwiegermutter. (lacht) Also man kann ja dann schon immer irgendwie Parallelen ziehen und dann denkt man auch vielleicht ein bisschen mehr über sein eigenes Leben nach und wie man so sich generell verhält, weil man dann ja doch im Spiel ein bisschen freier agiert und dann im Nachhinein "Hm hätte ich demjenigen jetzt unbedingt einen Wassereimer über den Kopf kippen müssen?" Ja. #00:13:44-1#

61 I: Okay. Und mich interessiert, ob es Situationen im Rollenspiel gab, die für Sie persönlich irgendwie herausfordernd waren und wenn ja, wie Sie damit umgegangen sind. #00:13:57-4#

62 B(TN6): Ja, ganz am Anfang mich der Gruppe zu öffnen, allein schon diese Vorstellung, dieses sich auf dem Weg begegnen und alles, da war schon ziemlich AUFREGEND so in der Anfangsphase. Aber je mehr man mit der Gruppe halt zusammen ist und unterwegs ist, und je mehr man auch mitbekommt, wie DIE so Späßchen machen, und auch mal zwischendurch interagieren, dann ist man auch da etwas freier, etwas offener und dann sagt man auch mal was und macht auch mal ein bisschen Blödsinn. Und das macht dann auch Spaß und dann fühlt man sich ein bisschen freier und schön, dass man mit Leuten geredet hat (lacht). #00:14:31-9#

63 I: hm (bejahend) okay. Und konnten Sie irgendetwas über sich selber durch das Spiel lernen? #00:14:35-2#

64 B(TN6): (...) Nein, über mich selber nicht, nein. (...) Aber ich finde interessant die anderen Leute kennenzulernen und da dann vielleicht ein paar Erfahrungen mitzunehmen und paar Geschichten. #00:14:53-0#

- 65 I: Okay. Und hat das Rollenspiel in irgendeiner Weise einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben? #00:15:00-0#
- 66 B(TN6): Ja, auf meine Träume. Ich träume davon. (lacht) // Echt? (lacht) // Ja. #00:15:07-5#
- 67 I: Ist ja spannend. (lacht) (...) Können Sie etwas dazu erzählen? Also Sie müssen jetzt nicht total (...) / nein aber sind das dann irgendwie Situationen, die Sie dann vielleicht erlebt haben, oder geht es eher darum, dass Sie dann da das Spielen, oder wie kann ich mir das vorstellen? Also nur wenn Sie erzählen möchten natürlich. (lacht) #00:15:24-7#
- 68 B(TN6): (lacht) Ja das ist so ein bisschen Flucht aus dem Alltag raus in dem Spiel / in dem Spiel sage ich schon. Also in dem Traum bin ich halt wirklich ich selber, nicht diese Aljena. Und bin halt auch wirklich mit den Leuten aus der GRUPPE unterwegs. Und da merke ich dann doch wie mein Unterbewusstsein doch sehr viel da reinsteckt. Dass das das nicht mehr trennen kann. Ich spiele mit den Leuten und nicht mit deren Charakteren, die sie verkörpern. (...) Ja. #00:15:52-9#
- 69 I: Das ist ja interessant auf jeden Fall. (...) Was mich auch noch interessiert wäre mit Ihnen darüber zu sprechen, über das Spiel halt in dem Maßnahmekontext. Das finde ich auch ganz interessant. Das wird ja im Förderzentrum in erster Linie angeboten. (...) Und mich würde da interessieren, wie Sie das Angebot des Rollenspiels mit anderen Angeboten oder dem Förderzentrum allgemein vergleichen. #00:16:21-9#
- 70 B(TN6): (...) Vergleichen. (...) Ich finde es ist mal eine gelungene Abwechslung von diesen trockenen Vorträgen. Frau X macht auch den Gesundheitsvortrag wunderbar, super, aber andere Sachen waren dann doch ein bisschen sehr trocken, sehr langweilig. Und man sitzt einfach nur da, man weiß gar nicht ob die Leute die neben einem sitzen da richtig zuhören und alles. Und auch das man da mal aus sich rauskommt, mal reden muss. Ich denke auch mal dass hilft einem das man dann auch vielleicht das man mal eher den Mund auf kriegt beim Jobcenter. Auch das man vielleicht mal eine andere FORMULIERUNG findet und so. Dadurch dass man auch nicht so viel mit anderen Leuten spricht vielleicht, VERLERNT man auch ein bisschen das Sprechen und auch einige Wörter. Und da ist es dann auch wieder schön, dass die verschiedenen Altersklassen zusammen kommen mit den verschiedenen Erfahrungen und alles. Und da kommt SO viel dann zusammen auch an Wortschatz, das bringt, denke ich mal, auch vielen Leuten etwas. #00:17:15-3#
- 71 I: Und was spricht denn allgemein für Sie dafür, ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:17:22-2#
- 72 B(TN6): Genau der Punkt, dass man ordentlich miteinander spricht und ein bisschen mehr aus sich herauskommt und alles. Genau das. #00:17:31-2#
- 73 I: Ja. Und spricht etwas dagegen aus Ihrer Sicht? #00:17:34-5#
- 74 B(TN6): (...) Dagegen? Nein. (...) Dafür das das nur EINMAL angeboten wird die Woche, dass es nicht so ein überdimensionales Angebot ist, da jeder UNBEDINGT rein muss und es gibt keinen Zwang und es ist auch nur eine kleine Gruppe und (...) wunderbar. #00:17:50-6#
- 75 I: Okay, ja. Genau, das ist ja ein freiwilliges Angebot, das heißt Personen hier aus der Maßnahme können sich aussuchen, ob sie daran teilnehmen oder eben nicht. Was glauben Sie denn, könnte eine Person davon abhalten, daran teilzunehmen? #00:18:05-2#
- 76 B(TN6): Das es ein Rollenspiel ist und Fantasy. Dass das halt blöde Elfen und so etwas ist.

Man sollte so etwas vielleicht noch mal anbieten aber nicht unbedingt mit so FANTASY Kram. Dass dann vielleicht auch, klingt jetzt blöd, aber in der Gruppe sind ja relativ wenig Leute die schlecht deutsch sprechen und so könnte man diese Leute da mit reinholen. Und ich finde gerade DIE Leute bräuchten das dann auch. Denen würde es mehr helfen als wir, die da sind. #00:18:33-0#

77 I: Also Menschen, die ihre Deutschkenntnisse verbessern müssen? #00:18:37-2#

78 B(TN6): Genau. #00:18:39-0#

79 I: Okay, ja. Was glauben Sie denn allgemein können Personen, die bei dem Rollenspiel teilnehmen dadurch lernen? #00:18:46-9#

80 B(TN6): (...) Den Umgang mit anderen Menschen, die Wortschatzverbesserung. (lacht) Und auch dass man sich selbst vielleicht ein bisschen besser kennenlernt, weil man dann doch in der lockeren Umgebung vielleicht einmal ein bisschen blauäugig ist und einfach mal etwas lapidar sagt und dann die Reaktion natürlich sofort kommt vom Tisch. (...) Dass man sich selber ein bisschen mehr kennenlernt, vielleicht auch ein bisschen etwas an sich verändert dadurch. (...) Ja. #00:19:20-9#

81 I: Okay. (...) Das Förderzentrum ist ja eine Maßnahme, bei der in der Regel Personen sind, die längere Zeit nicht gearbeitet haben. Glauben Sie, dass das Angebot des Rollenspiels für DIESE Personen besonders gut ist oder sinnvoll ist? #00:19:38-3#

82 B(TN6): Ja, würde ich sagen, doch. (...) Gerade so wie ich bin ja auch JUNG und LANGZEITARBEITSLOS und NATÜRLICH mag ich PCs und NATÜRLICH kenn ich Rollenspiele. Und dadurch probiert man das dann einfach mal aus, zwangsweise. #00:19:58-2#

83 I: Okay. (...) Jetzt haben Sie ja gerade auch in die Richtung schon etwas erzählt. Was wäre denn ein Angebot, das SIE für die Zielgruppe anbieten würden? Also wenn Sie sagen würden langzeitarbeitslose Personen, die brauchen dieses oder jenes. (lacht) #00:20:13-8#

84 B(TN6): (...) Puh. (...) Auch vielleicht so eine Art / auch so einen Kommunikationsworkshop (lacht). Aber vielleicht mit einem anderen Spiel, halt nicht dieses Fantasy. Oder aber (...) vielleicht muss es nicht unbedingt dieses Pen and Paper sein und mit Würfeln. Vielleicht kann man ja auch andere Sachen machen, ganz einfache KENNENLERNspiele, sodass man wirklich kleine Gruppen formiert von fünf bis zehn Leuten die dann IMMER zusammen sich treffen einmal die Woche und dann vielleicht so zwei Stunden von jemandem begleitet werden und dann wirklich KINDERGARTEN oder GRUNDSCHUL Spiele machen, so albern das ist, das macht Erwachsenen auch Spaß. Die lernen sich dadurch kennen, die werden dadurch ein bisschen offener und haben auch mal ein bisschen SPAß im Leben und kommen auch mal raus und fangen an vielleicht auch nicht nur Negatives mit dem Förderzentrum zu verbinden. (...) #00:21:08-3#

85 I: Ja, stimmt, gute Idee auf jeden Fall. Ja. (...) Wir sind auch schon fast am Ende der Fragen. Was mich interessieren würde noch, ist ob Sie schon mal von einem ähnlichen Angebot wie dem Rollenspiel gehört haben. Oder ob Sie ähnliche Angebote vielleicht auch persönlich kennen, auch bei anderen Trägern oder so. #00:21:28-7#

86 B(TN6): Nein. (...) Nein. #00:21:34-0#

87 I: Okay. Und gibt es / das wäre jetzt die letzte Frage. Gibt es irgendetwas, dass wir gerade noch nicht besprochen haben zum Rollenspiel oder allgemein, was Sie gerne noch loswerden möchten? #00:21:46-2#

88 B(TN6): Nein. (...) #00:21:48-8#

89 I: Nein, okay. Alles klar, dann waren das die ganzen Fragen, ich mache hier mal aus. (lacht)
#00:21:58-4#

Interview TN7

1 I: Okay, es nimmt auf. Alles klar. Gut. Zu Beginn würde ich ganz gerne allgemein mit Ihnen über das Rollenspiel sprechen. Und da interessiert mich erst einmal, ob Sie vor dem Rollenspiel hier schon mal in irgendeiner Weise Kontakt zu einem Rollenspiel hatten, also vielleicht auch in einer anderen Form, PC oder ähnliches. #00:00:19-7#

2 B(TN7): Nein, überhaupt nicht. PC-Spiele spiele ich sowieso gar nicht. Das ist hier das erste Mal, dass ich jetzt so etwas mitmache. #00:00:28-0#

3 I: Okay und als Sie dann davon gehört haben, dass das hier angeboten wird, was waren da Ihre ersten Gedanken zu? #00:00:34-9#

4 B(TN7): Erst einmal Neugier, wie das wohl so aussehen mag. Deswegen bin ich auch zum ersten Mal hin. Es macht Spaß, deswegen komme ich auch jede Woche. #00:00:45-3#

5 I: Okay. Genau, Sie haben sich dann ja dazu entschieden jedes Mal daran teilzunehmen // Genau. // Was motiviert Sie konkret dazu? #00:00:54-9#

6 B(TN7): Es ist mal etwas Anderes, von dem Alltag ganz verschiedene zwei Paar Schuhe sage ich jetzt mal. (...) Ja. #00:01:04-9#

7 I: Zwei verschiedene Paar Schuhe, wie meinen Sie das? #00:01:06-5#

8 B(TN7): Also man ist da jetzt irgendwie als ein anderer Mensch sage ich jetzt mal. Es hat mit der Realität nichts zu tun. Es ist ja nun mal ein Fantasy-Spiel. So meine ich das halt. #00:01:17-7#

9 I: Okay. Ja. Und was gefällt Ihnen konkret am Rollenspiel? #00:01:22-8#

10 B(TN7): Konkret? Sagen wir mal so. Man sitzt in der Gruppe, man unterhält sich auch zwischendurch über andere Sachen, es macht einfach Spaß auch mit anderen Menschen zu kommunizieren. Oder auf das Spiel bezogen, wie gesagt, mal etwas anderes, ja. #00:01:37-6#

11 I: Und gibt es etwas, das Ihnen NICHT daran gefällt? #00:01:40-0#

12 B(TN7): Nein, nicht das ich wüsste. #00:01:44-6#

13 I: Okay. (...) Im Rollenspiel begeben Sie sich ja letztendlich in eine Fantasiewelt. Wie ist DAS für Sie? #00:01:52-1#

14 B(TN7): In Ordnung. Also um ehrlich zu sein habe ich mir da jetzt nicht wirklich Gedanken drüber gemacht. Aber so wie Sie fragen, in Ordnung. Kurz und bündig, mach ich immer so. (lacht) #00:02:07-7#

15 I: Das ist okay (lacht). Okay. (...) Und wir nutzen da ja verschiedene Spielmaterialien und allgemein gibt es ja Spielregeln, wenn wir dann da drüben sind beim Spielen. Wie ist das für Sie, oder was fällt Ihnen dazu ein? #00:02:22-0#

- 16 B(TN7): Verstehe die Frage jetzt nicht wirklich. #00:02:26-0#
- 17 I: Okay. Also Spielmaterialien, damit meine ich so etwas wie die Würfel und so weiter, was wir dann quasi beim Spielen benutzen. Und Spielregeln, da meine ich wie das Spiel so abläuft und so weiter. Und da interessiert mich einfach, wie das für Sie ist oder wie Sie damit zurechtkommen. #00:02:41-9#
- 18 B(TN7): Zurecht im Prinzip ganz normal, sehr gut. Im Prinzip für alles im Leben gibt es irgendwie Regeln. Und so ist das beim Spiel genauso oder meistens so. Deswegen ich komme damit ganz gut zurecht. Ja ganz gut zurecht. Kurz und bündig (lacht). #00:02:57-8#
- 19 I: Okay. Ja. (lacht). Genau ein Aspekt, ist natürlich auch die Gruppe, wenn wir da zusammensitzen. Was fällt Ihnen denn zu der Gruppe ganz allgemein ein? #00:03:12-0#
- 20 B(TN7): In welchem Zusammenhang? #00:03:14-3#
- 21 I: Also da die Gruppe die wir sind, wenn wir da gemeinsam spielen. Ganz allgemein, was Ihnen zuerst einfällt zu der Gruppe. #00:03:23-2#
- 22 B(TN7): Also (...) was mir dazu einfällt. Gut, es ist erst einmal eine nette Abwechslung, sage ich mal, wenn man jetzt den ganzen Tag vor dem PC sitzt. Dann die Gruppe an sich allgemein. Also man unterhält sich jetzt auch bei Zigarettenpausen sage ich jetzt mal auch über private Sachen ab und zu mal. Sie meinen jetzt nicht wirklich das Spiel, sondern tatsächlich jetzt die Gruppe? #00:03:44-8#
- 23 I: Ja. #00:03:46-0#
- 24 B(TN7): Ja, also ich finde die Leute in Ordnung, nett. Wie gesagt man unterhält sich und zwischendurch spielt man auch ein bisschen (lacht). #00:03:53-0#
- 25 I: (lacht) Okay. Und miteinander sprechen, das ist ja letztendlich so eine Grundlage vom Spiel. Ohne das Sprechen funktioniert das gar nicht. Wie ist das für Sie? #00:04:04-9#
- 26 B(TN7): Das ist in Ordnung. Ich finde vielleicht (...) sagen wir mal so, wenn ich jetzt bei verschiedenen Vorschlägen, oder mache ich selber zu wenige Vorschläge, zumindest am Anfang, jetzt wird es, glaube ich, ein bisschen besser. Und ich glaube, es entwickelt sich noch mehr. #00:04:22-2#
- 27 I: Ah okay. Ja, also haben Sie da schon eine Veränderung gemerkt? #00:04:27-4#
- 28 B(TN7): Doch schon, also am Anfang, also beim ersten zweiten Mal, habe ich gar keine Vorschläge gemacht. Davon abgesehen, ich verstehe das Spiel so richtig bis heute immer noch nicht, so mit den Würfeln et cetera. Also im Sinne ich hoffe es kommt noch. Ansonsten (...) ist alles gut, ja. #00:04:45-5#
- 29 I: Okay. (...) Im Spiel kommt es ja immer mal zu Situationen, wo Sie in der Gruppe eine Entscheidung treffen müssen. Wie wird denn aus Ihrer Sicht in der Gruppe eine Entscheidung getroffen beim Spielen? #00:04:58-7#
- 30 B(TN7): Ich meine, es wird viel zu viel diskutiert und darüber nachgedacht. Also, ich bin schon so ein Typ, schon eher entweder oder. Und da wird viel überlegt, ja vielleicht doch, vielleicht auch nicht. Das würde ich gerne ändern. Also schon entweder klares "ja" oder klares "nein". #00:05:18-3#

- 31 I: Ja, okay. Und wie würden Sie das gerne ändern? #00:05:22-7#
- 32 B(TN7): Man kann das ja auch als Vorschlag in die Gruppe einbringen. Einfach fragen, ob man das jetzt so entscheiden kann, oder nicht. Beziehungsweise es hängt auch von jedem Menschen einzeln ab. Der eine ist halt so, der andere so. Und deswegen, ob man das ändern kann, das weiß ich nicht. Aber (...) für mich wäre es auf jeden Fall in Ordnung. #00:05:40-5#
- 33 I: Okay. (...) Beim Spielen gibt es ja auch immer mal wieder SCHWIERIGE Situationen, sowohl im Spiel, in der Geschichte, als auch in der Gruppe vielleicht. (...) Wie wird damit umgegangen, oder fallen Ihnen da Situationen ein wie damit umgegangen wird? #00:06:00-1#
- 34 B(TN7): Also, wenn ich die Frage richtig verstanden habe, um ehrlich zu sein, ist mir jetzt nichts Besonderes in dem Sinne aufgefallen. Also ich meine schon, dass die Gruppe irgendwie zusammen funktioniert, ich sehe da keine Einwände beziehungsweise könnte ich jetzt nichts Negatives dazu sagen. #00:06:16-8#
- 35 I: Okay. Alles klar. Und (...) beim Rollenspiel, jetzt wie wir es da spielen, kommen ja sehr unterschiedliche Personen zusammen sage ich mal. Wie ist DAS für Sie? #00:06:30-6#
- 36 B(TN7): Gar kein Problem. Ich komme allgemein auch im normalen Leben sage ich mal (lacht) mit Menschen sehr gut zurecht und nein, gar kein Problem. #00:06:38-7#
- 37 I: Okay. Und welche Rolle spielt für Sie, dass man sich da gemeinsam mit anderen Leuten zusammensetzt und was gemeinsam macht? #00:06:48-0#
- 38 B(TN7): Ich empfinde es eigentlich als ganz normal. Ich habe auch privat einen großen Freundeskreis, von daher, sehe ich da tatsächlich kaum Unterschiede. #00:06:56-1#
- 39 I: Okay. Ja. Alles klar. Genau ein Aspekt beim ROLLENSpiel sind natürlich auch die ROLLEN, das sagt ja der Name schon. Da würde mich interessieren, was Sie für eine Rolle da im Rollenspiel spielen. Erzählen Sie doch mal von der Rolle die Sie da spielen. #00:07:17-3#
- 40 B(TN7): (lacht) Gut das ist so wie ich das jetzt mitbekommen habe, ich bin in der Rolle als Jurek ein Krieger in eurer oder unserer Gruppe, Mannschaft. Ja und wir lösen halt verschiedene, wie soll man sagen, AUFGABEN. Und dann kommt es wieder, was ich schon angesprochen habe, die Entscheidung in der Gruppe. Es wird viel zu viel überlegt meiner Meinung nach. Ansonsten, ja meine Rolle ist halt, ich bin der Krieger in der Gruppe und wir treffen auch zusammen Entscheidungen. #00:07:50-8#
- 41 I: Ja und wie kam es dazu, dass Sie sich für DIESE Rolle entschieden haben? #00:07:55-5#
- 42 B(TN7): Das war reiner Zufall, weil das erste Mal als ich hier zur Probe war beziehungsweise drüben, hat man mir die Rolle angeboten, also als Krieger. Das hat mir eigentlich ganz gut gefallen und beim nächsten Mal hat man mich gefragt ob ich die Rolle übernehmen möchte oder eine andere aussuchen will. Ich habe mich dann doch für die gleiche entschieden. #00:08:16-2#
- 43 I: Okay. Und wie ist das für Sie allgemein, eine andere Rolle zu spielen? #00:08:21-9#
- 44 B(TN7): Gar kein Problem. #00:08:24-4#
- 45 I: Okay. (lacht). Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt es denn zu der Rolle die Sie

da im Spiel spielen zu Ihrem Charakter in echt? #00:08:34-5#

46 B(TN7): (lacht) Ja, gute und schwierige Frage. Charakter, okay. Das Spiel ist jetzt irgendwie, keine Ahnung, im zwölften Jahrhundert, oder wie auch immer. Deswegen ja kann ich das schlecht vergleichen. Ich habe ja in der Zeit logischerweise nicht gelebt. Also ich weiß ja nicht, wie die Leute damals getickt haben. Jetzt nur als Spieler in der Rolle, aber jetzt mit meinem Charakter es wirklich zu vergleichen, ist einfach schwer. Also im Prinzip kann ich auch gar nicht antworten. #00:09:06-5#

47 I: Okay. (...) #00:09:11-3#

48 B(TN7): Also nicht, dass ich nicht will. #00:09:11-2#

49 I: Nein, alles gut. (lacht) Vielleicht so Richtung Verhalten. Gibt es da Unterschiede, wie Sie sich im Spiel verhalten und wie Sie sich, also wie sie sich als diese Rolle verhalten, und wie Sie sich in echt verhalten würden? #00:09:26-1#

50 B(TN7): (...) Ja. Sagen wir mal so. Im Spiel, wie der Name schon sagt, ist ja nur ein Spiel, fallen die Entscheidungen ganz leicht. Man hat keine Konsequenzen in dem Sinne, also keine reellen Konsequenzen, das meine ich damit. Und im echten Leben überlege ich dann schon zweimal, ob ich das jetzt so machen will, oder so machen soll, oder nicht. Weil natürlich, man rechnet damit, alles was man tut hat seine Konsequenzen. In dem Spiel natürlich auch, nur es ist nun mal ein Spiel. Und die Konsequenzen sind mir dann halt nicht wichtig sage ich mal. In dem Spiel natürlich. #00:09:59-9#

51 I: Ja, stimmt. Ja. Übrigens, wenn Sie zwischendurch mal etwas trinken möchten // Danke. // dann nehmen Sie sich einfach etwas. #00:10:05-7#

52 B(TN7): Obwohl, doch (lacht). #00:10:10-0#

53 I: Okay. Was können Sie mir denn zu den anderen Rollen und anderen Mitspielern erzählen? #00:10:16-4#

54 B(TN7): (...) (schüttet Wasser ein) Das wird jetzt laut, Entschuldigung. #00:10:23-0#

55 I: Gar kein Problem. #00:10:22-9#

56 B(TN7): Also so wie ich das jetzt mitbekommen habe, Sie sind ja der Priester, der auch zaubern kann. Dann gibt es ja noch zwei Magier, wie der Name auch schon sagt. Dann gibt es auch noch mich und den Kollegen der auch Krieger ist und dann halt den Spielführer sage ich jetzt mal. Sie meinen jetzt, warum ich mich jetzt noch mal für die Rolle entschieden habe oder? #00:10:47-6#

57 I: Nein, ganz allgemein was Ihnen jetzt so zu den anderen Rollen und Mitspielern einfällt. #00:10:49-0#

58 B(TN7): Ich finde das gut, dass es verschiedene Rollen gibt und auch verschiedene zum Beispiel Zauber. Das man jetzt nicht nur mit dem Schwert kämpfen muss, sondern man kann auch etwas verzaubern et cetera. Also es gibt verschiedene Möglichkeiten und ich finde schon, das Spiel ist sehr gut aufgebaut oder ausgebaut. Ausgereift, so. #00:11:12-5#

59 I: Okay. Und (...) wie würden Sie Situationen, die im Spiel passieren, mit Situationen die so im alltäglichen Leben von Ihnen passieren vergleichen? #00:11:23-6#

60 B(TN7): Im Prinzip das gleiche was ich schon gesagt habe. Das Spiel / natürlich hat man

Konsequenzen, aber nur in dem Spiel. Deswegen kann ich das so nicht vergleichen, weil wie schon gesagt, im echten Leben überlege ich schon, dass da keine Fehler passieren, dass ich so wenige oder keine Konsequenzen habe. In dem Spiel ist mir das tatsächlich relativ egal. Natürlich gibt es Konsequenzen, aber das ist jetzt nur ein Spiel, und auch noch nicht mal ein Glücksspiel wo ich jetzt Fortuna oder viel Geld verlieren könnte, dann hätte ich mir das auch jetzt überlegt, natürlich (lacht). Hier geht es im Prinzip, ja, sozusagen um gar nichts. (...) Und deswegen nehme ich das auch locker. Deswegen kein Vergleich zum echten Leben. #00:12:10-9#

61 I: Okay. Und gab es im Spiel irgendwelche für Sie herausfordernde Situationen? Und wenn ja, wie sind Sie dann damit umgegangen? #00:12:21-6#

62 B(TN7): Herausfordernd. Eigentlich nicht wirklich, nein. (...) #00:12:26-7#

63 I: Okay. Und konnten Sie durch das Spiel etwas über sich selber lernen? #00:12:33-2#

64 B(TN7): Ich glaube nicht, nein. #00:12:37-5#

65 I: Okay. (...) Dann noch eine Frage. Und zwar, hat das Spiel in irgendeiner Weise einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben? #00:12:47-2#

66 B(TN7): Nein. Gar keinen. #00:12:48-4#

67 I: Okay. (...) Dann ein ganz wichtiger Aspekt, ein interessanter Aspekt, ist das Rollenspiel im Kontext von der Maßnahme, Förderzentrum. (...) Es gibt ja verschiedene Angebote hier im Förderzentrum, wie eben auch das Rollenspiel. Und mich würde da Ihr Vergleich zwischen dem Rollenspiel zu anderen Inhalten und Angeboten des Förderzentrums interessieren. #00:13:14-0#

68 B(TN7): Andere Angebote, wie meinen Sie das jetzt? #00:13:16-7#

69 I: Also zum Beispiel andere Gruppenangebote, aber auch beispielsweise der Bereich Wirtschaft und Verwaltung. Also eigentlich auch alles andere was so Bestandteil im Förderzentrum ist im Vergleich zum Rollenspiel. #00:13:29-7#

70 B(TN7): Ja. Wie soll ich sagen. (...) Im Prinzip, ob das jetzt das Spiel ist, oder ab und zu auch mal irgendwie ein Seminar. Beides finde ich eigentlich gut. Weil, wenn ich jetzt den ganzen Tag, vielleicht kennen Sie das auch, vor dem PC sitze, dann ist das natürlich eine nette Abwechslung. Ob das jetzt das Spiel ist, ist mal etwas anderes, man sitzt in der Gruppe, wie schon gesagt, man unterhält sich auch mal privat. Und Sie meinen auch die anderen Seminare? #00:13:57-8#

71 I: Ja, zum Beispiel. Also alles, was Ihnen allgemein so im Förderzentrum einfällt, was Sie damit vergleichen können. #00:14:03-2#

72 B(TN7): Also ja was wir ja jetzt hatten, war auch mit Ihnen, auch interessantes Thema. Also ich finde das gut, ja. #00:14:11-2#

73 I: Okay. Und mich interessiert auch, was ihrer Meinung nach DAFÜR spricht, so ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten. #00:14:22-3#

74 B(TN7): (...) Wie wichtig das sein könnte? #00:14:27-2#

75 I: Was dafürspricht, also quasi Argumente dafür. #00:14:28-8#

76 B(TN7): Ah, okay. Argumente dafür. Also ganz klar, Abwechslung. Je nachdem, manche

haben vielleicht weniger Freunde oder wie auch immer, oder sind öfter mal alleine zu Hause. Für die ist das auf jeden Fall sehr gut. Also allein durch soziale Kompetenz, man trifft sich mit Leuten dann ob man will oder nicht. Ja meistens muss man auch etwas reden, sprechen. Also für die ist das auf jeden Fall gut. Jetzt tatsächlich in meiner Situation, wie schon gesagt, ja, viele Bekannte, viele Freunde. Mir macht das jetzt nicht wirklich etwas aus, aber ich komme trotzdem gerne. #00:15:02-8#

77 I: Und gibt es für Sie auch Argumente, die DAGEGEN sprechen? #00:15:06-9#

78 B(TN7): Nein, nein. #00:15:09-3#

79 I: Okay. Alles klar. (...) Was glauben Sie denn, können Personen die dabei mitmachen beim Spiel, dadurch lernen? #00:15:17-2#

80 B(TN7): (...) Dadurch lernen. Sie stellen Fragen (lacht). (...) Ich weiß es nicht, vielleicht tatsächlich mit anderen Menschen umgehen. (...) Vielleicht sich respektvoller zu verhalten. Ja, da fällt mir jetzt tatsächlich nichts ein. #00:15:41-5#

81 I: Ihnen sind doch zwei Sachen eingefallen (lacht) // (lacht) // Okay. Dann ist das Rollenspiel, ist ja ein freiwilliges Angebot in der Maßnahme, das heißt Personen können sich aussuchen, ob die daran teilnehmen, oder eben nicht. (...) Was könnte denn dagegensprechen, daran teilzunehmen, aus Ihrer Sicht? #00:16:02-1#

82 B(TN7): Dagegen. Ich finde, wenn es jetzt ein Zwang sein sollte, also das ich jetzt dahin muss, also ist nicht jedermanns Sache so ein Fantasy-Spiel. Dann vielleicht für Menschen die so verschlossener sind, vielleicht für sie kann es schon sein, dass es zu viele Menschen in einem Raum sind. Also jetzt aus meiner Perspektive, mir fällt da tatsächlich nichts ein. Ich versuche jetzt nur für die anderen. #00:16:29-2#

83 I: Genau, darum geht es ja, Sie haben sich ja DAFÜR entschieden aber was denn für andere vielleicht dagegenspricht. #00:16:33-0#

84 B(TN7): Ja vielleicht auch nur die zwei Argumente, sonst fällt mir da auch nichts ein. #00:16:38-0#

85 I: Okay. (...) Genau dann ist es ja so, dass das Förderzentrum eine Maßnahme ist, in der in der Regel Personen sind, die längere Zeit nicht gearbeitet haben. Glauben Sie, dass das Angebot des Rollenspiels ein sinnvolles Angebot ist für diese Zielgruppe sage ich mal? #00:16:57-7#

86 B(TN7): Ich könnte mir vorstellen, dass es schon was bringt im Sinne so eine Art Vorbereitung für ein Vorstellungsgespräch. Klar, Vorstellungsgespräch ist irgendwie ja vielleicht ein bisschen stressig, und wenn jemand tatsächlich wenig Kontakte oder wenig mit anderen Leuten zu tun hat oder redet, ist das vielleicht schon sinnvoll, weil man sich schon mal die Woche irgendwie mit anderen Menschen unterhält. Also so in dem Sinne vielleicht schon, ja. #00:17:27-6#

87 I: Okay. Was wäre denn ein Angebot, was SIE, wenn Sie könnten, für die Zielgruppe anbieten würden? #00:17:34-9#

88 B(TN7): Kickern. (lacht) #00:17:36-3#

89 I: Kickern? Ja? (lacht) Das machen Sie doch demnächst quasi beim Fest. #00:17:41-5#

90 B(TN7): Je nachdem, wenn es möglich ist, dann wahrscheinlich ja. Also ist als Vorschlag auf der Liste. #00:17:49-7#

91 I: Und wie kamen Sie auf die Idee, zu kickern? #00:17:52-0#

92 B(TN7): Ich weiß es nicht, ich habe früher mal gerne gekickert, beziehungsweise bei dem Mann von meiner Nichte, die haben da auch einen Kicker stehen. Wenn ich mal da bin, dann kickern wir auch schon eine Runde, ja. (lacht) #00:18:04-7#

93 I: Okay. (...) Ja, wir sind auch schon fast bei der letzten Frage angekommen. Was mich interessiert ist, ob Sie schon mal von einem ähnlichen Angebot wie dem Rollenspiel gehört haben, bei einem anderen Träger? #00:18:18-9#

94 B(TN7): Nein. #00:18:20-1#

95 I: Okay, auch noch nicht über eine andere Person oder ähnliches? #00:18:20-5#

96 B(TN7): Nein. Ich wusste gar nicht, dass es so etwas gibt. Also am PC, ja, schon gehört, aber wie gesagt, nie gespielt, ist nicht mein Fall am PC, war noch nie. Aber nein, habe noch nicht gehört, dass es so etwas gibt. #00:18:34-3#

97 I: Okay. Dann sind wir bei der letzten Frage. Ich habe Sie ja jetzt ganz viele Fragen gefragt, aber gibt es irgendetwas, was Ihnen noch einfällt, was wir vielleicht noch nicht besprochen haben zum Rollenspiel oder allgemein, was Sie loswerden möchten? #00:18:48-8#

98 B(TN7): Nein, ich würde sagen, Sie sind sehr gut vorbereitet (lacht). #00:18:52-6#

99 I: (lacht) Okay, alles klar. Dann vielen Dank. #00:18:59-3#

Interview TN8

1 I: Läuft. Ok. #00:00:01-2#

2 B(TN8): Test, Test, eins, zwei, drei, Test. #00:00:04-2#

3 I: (lacht) // (lacht) So. // Müsste funktionieren. Okay. Als erstes würde mich ganz allgemein interessieren, ob Sie, bevor Sie an dem Rollenspiel hier teilgenommen haben, schon mal in irgendeiner Art und Weise an einem Rollenspiel teilgenommen haben. Also zum Beispiel auch am PC oder so, also irgendeine Form von Rollenspiel. #00:00:22-0#

4 B(TN8): Ja, das war das was mich überhaupt erst mal zu diesem Ding animiert hat. Klar, Rollenspiele in, wie nennt man das, Entertainment- oder Videospielequalität, halt eben das, ja habe ich schon mal gemacht. Auch von diesem Pen and Paper vorher gehört, aber nie selber dazu gekommen es auszuprobieren, weil ich keine Gruppe gefunden hatte wahrscheinlich. Interesse war auf jeden Fall da, aber ansonsten alles, lief das nur virtuell, oder eben im, wie nennt man das überhaupt, computerspielmäßig eben. #00:00:52-1#

5 I: Okay und als Sie dann das erste Mal davon gehört haben, was haben Sie sich dazu dann gedacht? Also dass es hier angeboten wird. #00:00:59-1#

6 B(TN8): Als ich das allererste Mal davon gehört habe, ist schon Jahre her gewesen. Das war in den Medien. Und da haben die gesagt "Ja, die Arbeitslosen müssen da Würfelspielchen machen" und so und das klang jetzt alles nicht so berauschend. Aber bei mir ist halt natürlich, dadurch dass ich wirklich Interesse daran hatte, auch durch diese Videospiegelgeschichte, sind Sie da offene Türen eingelaufen. Für mich war das von Anfang an "Alles klar, du bist dabei, dass willst du jetzt, jetzt hast du die Chance das kennen zu

lernen, das machst du". #00:01:27-5#

7 I: Also das heißt Sie haben schon mal davon gehört, das so ein Spiel angeboten wird in einer Maßnahme? #00:01:32-7#

8 B(TN8): Jaja, klar, also wenn Sie sich mit Rollenspielen auch hier im virtuellen oder so beschäftigen, dann kriegen Sie auch Pen und Paper unweigerlich mit. Das ist ja das GRUNDspiel quasi von allen Rollenspielen. #00:01:44-5#

9 I: Okay. Und als Sie dann die ersten Male daran teilgenommen haben hier beim Spielen, wie war das für Sie? #00:01:50-2#

10 B(TN8): (...) Sehr lehrreich. Also diese ganzen Würfel die es da gab von eins bis zwanzig oder was, da muss man ja erst mal hineinkommen. Und klar, man lernt neue Leute kennen, das fand ich ganz gut, ja. Geschichte, man ist da hereingeführt worden, muss sich vorstellen. Das hat ja auch ein bisschen etwas, jetzt auch zum Thema Kommunikation, man muss ja sich so etwas ausdenken, sich einen Charakter ausdenken, vorstellen, wie sieht der aus und (...) so wie jeder. Wenn ein neuer dazu kam, musste er sich ja auch dann erst einmal der Runde vorstellen und sagen „Ich bin der und der und so und so“ und dann. So ähnlich wie man das halt auch bei einem Bewerbungsgespräch macht sag ich. (...) „Mein Name ist so uns so, ich kann das und das und bin der und der.“ Ja. #00:02:33-9#

11 I: Ja, stimmt. (lacht) Ja und letztendlich haben Sie sich dann ja auch dazu entschieden, regelmäßig daran teilzunehmen. Was hat Sie konkret dazu motiviert? #00:02:42-6#

12 B(TN8): Ja erst einmal, weil mich das sowieso interessiert hat und es ist halt eben eine GUTE Ablenkung gewesen von dieser Maßnahme, dieses ständige Bewerbungstraining, Bewerbungen schreiben, Recherche und so weiter. Da konnte man mal zwei, drei Stündchen ein bisschen abschalten, etwas anderes mitkriegen und dann wieder weiter an die Recherche gehen. Das war super. #00:03:01-0#

13 I: Okay. Und was gefällt Ihnen denn konkret am Rollenspiel? #00:03:06-3#

14 B(TN8): Ja, was soll ich sagen. Es ist diese Fantasie, diese Möglichkeit sich etwas auszudenken, eine andere Person zu sein. Je nachdem was Sie möchten. Und diese Abenteuer, die man halt erlebt durch diesen Spielleiter, der sich dann so etwas ausdenkt. Das hat man ja so im normalen Leben nicht. Wann trifft man mal auf irgendwelche Hexen, Kobolde oder so einen Kram? (lacht) Selten. // Selten. (lacht) // So und wenn man dann natürlich Interesse daran hat, was ich ja natürlich auch durch das Videospielen hatte, ist das (...) / war das einfach für mich "Okay, das musst du mit machen." Das war gut. Ja. #00:03:41-9#

15 I: Und gibt es etwas, das Ihnen nicht daran gefällt? #00:03:44-7#

16 B(TN8): (...) Es war etwas kurz fand ich halt eben. Die ganze Sache hätte etwas länger gehen können. Weil wenn man dann gerade so in den Spielfluss hereingekommen war, dann Zack, war die Runde schon wieder beendet und man musste wieder weiter. Das hätte ruhig etwas länger gehen können. Und ansonsten war das alles super. Es gab Kaffee, es gab Tee. Die Plätzchen haben noch gefehlt (lacht). #00:04:05-1#

17 I: (lacht) Stimmt. Nächstes mal. #00:04:07-3#

18 B(TN8): Ja, soweit alles okay. #00:04:11-2#

19 I: Ja, okay. Und beim Spielen begeben Sie sich ja letztendlich in eine Fantasy-Welt. Wie ist DAS für Sie? #00:04:16-7#

- 20 B(TN8): (...) Ich würde sagen, da ich / wenn man jetzt mit den Entertainment- und Videospiele spielt, da begibst du dich auch ständig in neue Welten, sei es jetzt Science Fiction, Wild West, was weiß ich, Neandertaler. Alles Mögliche. Und sich da hinein zu finden ist recht einfach für mich gewesen und hat Spaß gemacht, ja. // Okay. // Man stellt sich das ja auch irgendwo im geistigen Auge dann vor, wenn der Spielleiter das dann erklärt, "So du gehst jetzt da und da die Gasse entlang" und dann hat man ja irgendwo im Kopf "Okay, da ist eine schmale Gasse, da sind Häusereingänge" und so etwas. Das kann man sich dann vorstellen. #00:04:54-5#
- 21 I: Okay. Und wir haben dann ja verschiedene Materialien benutzt, also zum Beispiel diese Charakterbögen und so weiter, die Würfel, ja und natürlich gewisse Spielregeln. Wie war das beides für Sie? #00:05:08-7#
- 22 B(TN8): Das mit dem Charakterbogen war halt eben neu. Aber das IST halt dieses, was Pen and Paper ausmacht, also der STIFT und das PAPIER. Ohne Papier können Sie es ja natürlich nicht aufschreiben. Ich war es gewohnt, dass sich das alles automatisch selbst ausrechnet, ja du drückst Knöpfchen und fertig. Aber das war, das war ein bisschen anders. Da musste man ein bisschen rechnen, mit diesem Gegenwert von dieser Rüstung und mit dem Angriffswert und so weiter, das war interessant. Ja. (...) Ich glaube genau richtig habe ich es nicht gemacht, manchmal habe ich auch die Lebenspunkte nicht abgezogen und so etwas. Also wenn man sich da wirklich intensiv damit beschäftigt, dann kann ich mir vorstellen, dass das wirklich sehr tief geht. #00:05:46-1#
- 23 I: Ja. Okay. Dann würde ich mit Ihnen gerne auch über die Gruppe sprechen, weil wir ja immer auch als Gruppe dasitzen und spielen. Was fällt Ihnen denn allgemein da zu der Gruppe ein? #00:05:57-8#
- 24 B(TN8): Ja da muss ich sagen, das war halt eben / das war nicht wirklich eine Gruppe. Das war ja ein ständiges Kommen und Gehen von irgendwelchen Menschen, die dann mal zwei, drei Mal dabei waren und dann kam wieder jemand Neues. So konnte sich keine richtige Gruppe bilden. Das war halt eben so ein durchlaufender Posten irgendwo. Mit einer richtigen Gruppe, da habe ich jetzt keine Erfahrungen mit. Wenn man sich wirklich einmal die Woche trifft und dann fünf Stunden, was weiß ich, macht und nächste Woche dann wieder die gleichen Leute da sind, dann kann man sich enger stricken. Dann kennt man die anderen auch hinterher, oder den Charakter den der andere spielt. (...) Wenn immer neue dazu kommen, das ist halt so eine Sache. Und zum aufleveln war es dann natürlich auch nichts. Wenn Sie da hochkommen wollten, dann war das nichts. #00:06:41-6#
- 25 I: Ja, da haben Sie recht. Genau. Dann beim Spielen ist es ja allgemein so, das miteinander SPRECHEN die Grundlage des Spiels ist. Wie war das für Sie? #00:06:53-2#
- 26 B(TN8): Ja notwendig. Man musste sich ja unterhalten, wie man jetzt in der Gruppe vorgeht. Zum Beispiel wenn man ein Rätsel lösen musste, dann hat man gemeinsam überlegt, was haben wir gesehen, was hat der Spielleiter an Informationen preisgegeben und hat dann diskutiert "Wie könnten wir den Fall lösen, was ist da passiert?". Das war die Kommunikation dahinter, die dann auch die Gruppe hatte. #00:07:15-1#
- 27 I: Und fiel Ihnen das leicht? #00:07:16-2#
- 28 B(TN8): Mir fiel das recht leicht, ja. Man hat ja immer irgendwelche Ideen im Kopf, was könnte passiert sein, wie ist das geschehen oder so? Das sagt man dann und die anderen können dann halt eben darauf reagieren. Oder haben vielleicht auch eigene Ideen, was passiert sein könnte. #00:07:32-2#
- 29 I: Ja. Und es kam ja auch immer wieder zu Situationen, wo Sie als Gruppe irgendetwas

gemeinsam entscheiden mussten. Wie war DAS und wie haben Sie sich entschieden in der Gruppe? #00:07:44-8#

30 B(TN8): Ja es kam eigentlich der Tenor, hat sich immer irgendwie eingespielt. Vielleicht waren mal zwei oder drei Meinungen da und dann hat man das ein bisschen diskutiert und im Endeffekt hat man sich wieder auf EINE geeinigt. (...) Das war halt eben "Das was du gesagt hast ist jetzt nicht so toll, weißt du, meine Version davon wäre besser, lass uns doch lieber das nehmen." Und irgendwie sagten die anderen dann, "Okay, das könnte so sein". Wahrscheinlich so eine Art Voting, ja. Wessen Meinung ist jetzt wohl die intensivere oder was könnte wirklich passiert sein? #00:08:19-5#

31 I: Okay. Ja. Und es gab ja sicherlich immer mal wieder eine schwierige Situation beim Spielen. Wie ist die Gruppe damit umgegangen? Oder fallen Ihnen überhaupt schwierige Situationen ein, und wenn ja, wie ist die Gruppe dann damit umgegangen? #00:08:33-3#

32 B(TN8): Ich glaube, dass hat der Spielleiter alles so geregelt, dass wir das auch schaffen konnten, was er uns vorgesetzt hat. Das war nicht unmöglich zu lösen. Ob da jetzt hundert Orks waren, oder irgendwelche Drachen oder so etwas, die haben wir halt besiegt. Da ist kaum einer gestorben, wir hatten auch einen Heiler dabei (lacht) der uns dann heilen konnte. Ja, und so hat das / war das, denke ich, ganz gut. (...) Jetzt nehme ich doch mal einen Schluck. #00:09:06-4#

33 I: Oh, dann hole ich Ihnen, passen Sie auf, ich hole Ihnen eine neue Flasche Wasser. (Holt eine neue Flasche Wasser.) Eine ganz frische Flasche Wasser für Sie. #00:09:27-1#

34 B(TN8): Grandios. So. (Schenkt sich ein). #00:09:38-2#

35 I: Ja wenn man erzählen muss, dann bekommt man doch Durst. (lacht) (...) Wo waren wir gerade? (...) Stimmt. Wie haben Sie denn das Miteinander in der Gruppe so erlebt? #00:09:49-5#

36 B(TN8): Also wie ich schon sagte, es war ja nicht diese feste Gruppe, es kam ja immer jemand neues mit rein. Und jeder, der neu reinkam und Interesse daran hatte, der wurde auch herzlich empfangen und gesagt "Komm setz dich, wenn du Fragen hast, wird dir erklärt." Das Miteinander war schön, ja. #00:10:08-5#

37 I: Okay. Ja es ist ja so, dass da beim Rollenspiel schon immer sehr unterschiedliche Personen zusammengekommen sind, sage ich mal. Wie war das für Sie? #00:10:16-8#

38 B(TN8): (...) Ich komme mit allen Personen klar. Ob es jetzt einer ist der besoffen neben mir sitzt sage ich mal oder einer der eigentlich überhaupt keine Lust auf so etwas hat und sich nur die Zeit vertreiben will, das war mir im Prinzip egal, ich hatte meine Sache was mich da interessiert hatte und das musste ich machen und so weit war das gut. #00:10:36-5#

39 I: Okay. Welche Rolle spielt denn für Sie, dass man sich da gemeinsam mit Leuten hinsetzt und etwas macht? #00:10:44-9#

40 B(TN8): (...) Das war einfach so. Das ging ja nicht anders. Und alleine Spielen macht keinen Spaß so großartig, außer jetzt / gerade so ein Pen and Paper Spiel geht alleine halt schlecht. Das gehört einfach dazu, dass man mit mehreren da spielt, alleine geht es nicht. #00:11:05-3#

41 I: Ja, stimmt. (...) Dann ein Aspekt der mich auch interessiert beim Rollenspiel sind natürlich die ROLLEN, wie ja schon das Wort sagt. Was können Sie mir denn zu der Rolle die Sie da gespielt haben erzählen? #00:11:21-7#

- 42 B(TN8): Zu den Rollen, das ist natürlich, wenn man da total unbedarft heran geht, dann weiß man erst mal gar nicht, was passiert überhaupt. Die meisten denken sich „Okay, ich will stark sein, ich will ein Krieger sein, ich will alles kaputt hauen“ oder so. Und wenn man sich ein bisschen auskennt, dann weiß man, dann kennt man die Charaktere die man spielen kann oder was es da eben gibt. Das wird auch vom Spielleiter erklärt, welche Klassen es da gibt und so und was man machen kann. Und dann entscheidet man sich eben. Und meistens entscheidet man sich für das, was man im wirklichen Leben so NIE machen würde. Damit man einfach mal etwas anderes erlebt. Also wer zaubert denn? Wer hat denn einen Zauberstab und macht irgendwas und spielt dann? Und so kannst du etwas anderes erleben als deinen tristen Alltag, sage ich mal. Jeden Tag immer aufstehen, arbeiten und wieder schlafen gehen und arbeiten. (lacht) #00:12:11-0#
- 43 I: Ja stimmt. (...) Und was hatten Sie da gespielt? #00:12:11-9#
- 44 B(TN8): Einen Schurken. Einen Dieb, einen Schurken, halt eben einer, der aus dem Hinterhalt agiert. Was ich ja in Wirklichkeit eigentlich auch gar nicht so mache, ich bin eher so Holterdiepolter (lacht). #00:12:25-1#
- 45 I: Ja. Okay. Und wie war das für Sie, eine andere Rolle da zu spielen? #00:12:31-4#
- 46 B(TN8): Das geht schon in Normalität über durch diese Videospiele. Das spielen Sie auch jedes Mal, wenn Sie ein anderes Spiel spielen, spielen Sie einen anderen Charakter, der andere Fähigkeiten, andere Einstellungen zum Spiel hat. #00:12:46-0#
- 47 I: Und welche Ähnlichkeiten sehen Sie zwischen der Rolle die Sie da gespielt haben und Ihrem Charakter in der normalen Welt sage ich mal? #00:12:56-4#
- 48 B(TN8): Gar nichts eigentlich so großartig. #00:12:57-9#
- 49 I: Weder Ähnlichkeiten noch Unterschiede? #00:12:59-9#
- 50 B(TN8): Nein. Also ich bin ja jetzt so kein Dieb oder Schurke, das würde ja keiner von sich behaupten. Und wenn einer sagt ich bin der Magier und ich kann zaubern im wirklichen Leben, dann stellen Sie den auch als / „Was ist denn mit dir?“ (lacht). Nein, da kann man keine Verbindung / das muss man aber auch strikt irgendwie trennen können. Man muss wissen, das ist das Spiel und das ist das echte Leben. Das ist der Unterschied. #00:13:21-7#
- 51 I: Okay. Und wenn Sie sich da im Spiel irgendwie als Ihr Charakter verhalten haben, in irgendeiner Form, würden Sie sich so auch in echt verhalten oder haben Sie sich anders verhalten im Spiel? #00:13:34-1#
- 52 B(TN8): (...) Es gibt ja gewisse Fertigkeiten die man hat. So als Charakter im Spiel. Und die fehlen mir halt zum Beispiel als normaler Mensch einfach. Ich kann keine Schlösser knacken, ich kann nicht irgendwas mit Seilen binden, oder so etwas, und deshalb gibt es da auch keine Verbindung irgendwie zu mir oder zu dem Charakter. Das muss halt strikt getrennt sein. #00:13:59-3#
- 53 I: Okay. Und was fällt Ihnen zu den anderen Rollen von den anderen Mitspielern ein? Oder zu den Mitspielern? Können Sie mir dazu etwas erzählen? #00:14:06-1#
- 54 B(TN8): Ja da ist halt jeder Mensch, erst einmal jeder Mensch sowieso willkommen nehme ich an und wie die Menschen so sind, die sind alle unterschiedlich. Und so haben Sie auch unterschiedliche Leute da. Die einen haben vielleicht mehr Interesse daran, die anderen nutzen es nur um mal heraus zu kommen von der ganzen Sache. So habe ich die Leute

wahrgenommen. Man merkt aber auch hinterher "Oh derjenige hat schon mehr Erfahrung in der Sache, der macht das öfters" und bei anderen "Was muss ich jetzt würfeln? Okay gut würfle ich mal." Und dann hat der auch wieder abgeschaltet. Der hat sich auch gar nicht mit seinem Charakter beschäftigt oder so. Wenn er dran war würfeln und alle anderen dann so "Oh ja, jetzt musst du fünf Punkte da abziehen" und so etwas. Ja, das war, das muss man lernen dann. #00:15:00-5#

55 I: Ja. Und (...) wahrscheinlich haben Sie das schon so ein bisschen beantwortet eben, aber wie würden Sie denn Situationen im Spiel mit Situationen im Alltag vergleichen? #00:15:13-7#

56 B(TN8): (...) Ja. Das kommt auf das Genre an, welches Sie spielen. Wir haben ja in der Fantasy-Welt, wie hieß das, nein Azeroth war das nicht, das war Aventhurien glaube ich. So eine Welt wie Aventhurien gibt es halt hier nicht. // Ja. // Wenn es aber jetzt ein Rollenspiel gibt was in einer urbanen Welt wie hier spielt, was ja durchaus auch möglich ist, dann kann man das eher vergleichen. Aber jetzt so, was wir gespielt haben, kann man mit der Realität halt nicht vergleichen. Es gibt ja wahrscheinlich auch Science-Fiction, es gibt Wild West. // Ja, gibt alles. // Ja und Warhammer und wie heißen die ganzen Dinger. #00:15:53-1#

57 I: Stimmt, ja. Okay. Und gab es bei dem Spielen oder im Spiel irgendwelche Situationen die Sie persönlich herausgefordert haben und wenn ja, wie sind Sie dann damit umgegangen? #00:16:04-0#

58 B(TN8): Herausgefordert hat mich da jetzt nicht wirklich irgendetwas, nein. Das war ja nichts SCHWIERIGES. Wie gesagt der Spielleiter hat das alles auch so gemanagt, dass wir das auf jeden Fall auch irgendwie schaffen konnten. Ja, hat uns nicht sterben lassen, und da hat mich nichts herausgefordert, das war okay. (lacht) War okay. #00:16:22-4#

59 I: Und konnten Sie etwas über sich selber durch das Spiel lernen? #00:16:26-0#

60 B(TN8): Nein. Nichts was ich nicht schon wusste. #00:16:33-8#

61 I: Alles klar. Hat das Spiel denn in irgendeiner Form einen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben gehabt? #00:16:37-7#

62 B(TN8): Nein. #00:16:39-4#

63 I: Auch nicht. #00:16:42-2#

64 B(TN8): Nein, ich wusste, das ist donnerstags dann musst du da hin, das war das einzige wo es mein Leben halt eben beeinflusst hat, aber zum POSITIVEN, weil ich dann ja wieder aus dieser Maßnahme herauskam und etwas anderes sah. Aber sonst so, hat mich das nicht, nein. Ich habe zwar mit anderen Leuten auch darüber gesprochen und gesagt "Hier, Pen und Paper und so." Ein paar haben erst einmal gelacht so. (lacht) Aber ansonsten hat mich das in meinem Leben nicht beeinflusst, nein. #00:17:07-7#

65 I: Okay. Da haben Sie aber auch einen ganz interessanten Punkt gesagt, und zwar diesen Maßnahmekontext in dem das stattgefunden hat. Dazu habe ich auch ein paar Fragen. Und zwar würde mich erst einmal ganz allgemein interessieren, wie Sie das Rollenspiel zu der Maßnahme und zu anderen Inhalten von der Maßnahme an sich, wie Sie das vergleichen würden. #00:17:28-2#

66 B(TN8): (...) Was gab es da denn. Lass uns erst einmal herausfinden was es noch gab. Also es gab dieses Rollenspiel, ja, dann gab es kochen und diese, na, oben bei der Mitarbeiterin, Gesundheit und Ernährung oder wie sich das auch immer nannte. Das waren

die drei, die mir angeboten wurden. Und da war jetzt kochen gar nichts für mich (lacht), Pen and Paper war ganz weit vorne und diese Geschichte "Gesundheit und Ernährung", ja gut, das hat man alles schon mal im Leben gehört. Dass ich mich gesund ernähren muss und Drogen schlecht sind und so etwas, das weiß ich. Und deswegen blieb nur dieses Pen und Paper, was mir halt eben / und wie gesagt, das hat mich von Anfang an, als der andere Maßnahmeteilnehmer, genau der hat mir davon erzählt, habe ich sofort gesagt "Okay, da bin ich dabei, das will ich gerne mal kennen lernen". #00:18:18-2#

67 I: Und allgemein im Vergleich zum Beispiel zu der Zeit in Wirtschaft und Verwaltung, oder Sie waren ja auch noch in einem anderen Bereich, wie war das dann im Vergleich zum Rollenspiel? #00:18:31-0#

68 B(TN8): Wie gesagt, Rollenspiel war immer wie so eine Art Auszeit, die Sie sich nehmen konnten, von dieser ganzen Wirtschaft und Verwaltung oder Kooperationspartner, oder was auch immer, wo die Leute herkommen. Da hatten Sie ein paar Stunden wo Sie dann sagen konnten "Okay, jetzt schalte ich ab, jetzt würfle ich hier, jetzt bin ich im anderen Aventurien hier mit meinem Charakter und mach das und danach geht es dann wieder weiter mit der ganz normalen Bewerbungsgeschichte." Fand ich so entspannend sage ich mal, dieser CUT, und dann weiter, das hat gepasst. Ja. Bei anderen ist es vielleicht das Kochen, wenn einer Koch werden will oder was, dann ist DAS vielleicht die Entspannung für ihn, aber bei mir war es DAS. #00:19:08-6#

69 I: Okay. Und welche Rolle hat für Sie gespielt, dass das ein freiwilliges Angebot ist? #00:19:14-2#

70 B(TN8): (...) Ja anders kann man sich das gar nicht vorstellen. Du kannst ja keine Menschen dazu ZWINGEN so etwas zu spielen, wenn der absolut kein Interesse daran hat. Ja. Ich kenne Leute, die würden sagen "Was macht ihr da? Wie ihr würfelt? Ihr sollt euch bewerben, ihr sollt da dies und das machen, ihr sollt etwas lernen und nicht da Würfelspielchen spielen." Kenne ich auch so Leute, die das gesagt haben, klar. #00:19:38-5#

71 I: Ja. Und was spricht denn Ihrer Meinung nach allgemein dafür, so ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:19:44-6#

72 B(TN8): Was DAFÜR spricht? // Ja. // Ja, es ist / man sagt immer, wenn sich die Gruppe bilden sollte, dann lernt man sich auch kennen, andere Leute, und das ist das schöne. Gut, machen sie in der Maßnahme auch. Und eben dieser BREAK den sie haben. Das ist das schöne. #00:20:05-8#

73 I: Und spricht irgendetwas aus Ihrer Sicht DAGEGEN das anzubieten? #00:20:06-8#

74 B(TN8): (...) Nein. Also ich finde so ein Rollenspiel besser als wie ich in den Medien gelesen habe, dass die Leute mit irgendwelchen Kamelen spazieren gehen, oder so, oder Schafen. Ja. Da gibt es ja auch solche Maßnahmen, die SINNLOS sind. Da fand ich das schon besser. Aber wie gesagt, bei mir sind da auch offene Türen eingerannt worden, das war das. Andere Leute würden sagen "Wie würfeln? Blah, Blah. Da geh ich lieber mit den Schafen spazieren." #00:20:31-2#

75 I: Aber da sagen Sie auch etwas. Eben WEIL es ein freiwilliges Angebot ist, entscheiden sich eben manche Personen daran teilzunehmen und andere NICHT. Was meinen Sie, könnten Gründe sein, was einen davon abhält daran teilzunehmen? #00:20:44-7#

76 B(TN8): (...) Man will zum Beispiel gar nichts mit einer Gruppe zu tun haben, man will sein Einzelkämpferleben einfach leben. "Ich will nicht in einer Gruppe sein, weg damit". Verständnisschwierigkeiten zum Beispiel könnten einen daran hindern. Wenn Sie jetzt die

Sprache nicht verstehen zum Beispiel, dann da mit zu spielen, wäre schwer. (...) Ja, so Sachen eben. Das dann eben irgendwo Hindernisse da sind, die das dann verhindern. (...) Hindernisse da sind, die das verhindern, ja (lacht). Doppelt verneint, ja. Gut. #00:21:19-7#

77 I: (...) Genau und meinen Sie, dass Personen die daran teilnehmen davon etwas LERNEN können? #00:21:26-0#

78 B(TN8): Ja. (...) Wenn einer jetzt überhaupt keine Ahnung hat, wie läuft ein Vorstellungsgespräch, wie verhalte ich mich, wie GEBE ich mich? Dann kann er das mit seiner Figur, die er sich erdacht hat, da muss er sich ja VORSTELLEN und sozusagen (...) kann er das üben. Weil wenn immer wieder ein neuer hereinkommt, dann muss er sich ja wieder von vorne vorstellen. Und das ist das gleiche wie in einer Bewerbung, wo Sie den Raum betreten und sagen "Hallo, guten Tag, ich bin der und der, ich habe das und das gemacht", dann geht einem das lockerer von der Zunge. (...) Und das ist das gute. #00:22:00-0#

79 I: Ja. Stimmt. (...) Was meinen Sie denn, was das Jobcenter zu so einem Angebot von einem ROLLENSPIEL in einer Maßnahme sagen würde? #00:22:12-8#

80 B(TN8): Ich glaube denen ist das Schnurzpiegegal. Wenn die Leute mit einem Schaf oder Kamel auf die Straße schicken zum Wandern, dann ist denen auch egal, wenn die irgendwelche Würfel rollen. WICHTIG ist denen nur, dass die aus der Statistik raus sind. In dem Moment wo die hier bei dem Maßnahmenträger sind. Und das ist eben diese Zahlenverfälschung, wo die dann hinterher in den Medien, wo die Leute immer sagen "Oh, diesen Monat wieder soundso viel Arbeitslose weniger." Das stimmt aber alles gar nicht, die sind nur in irgendwelchen Maßnahmen untergebracht und fertig. #00:22:44-3#

81 I: Okay. Ja. Und jetzt ist es ja bei dem Förderzentrum, das ist ja eine Maßnahme, in der in der Regel Personen sind, die länger nicht gearbeitet haben, also als langzeitarbeitslose Personen benannt werden sage ich mal. Glauben Sie, dass das Rollenspiel ein Angebot ist, das konkret für die Zielgruppe sinnvoll ist? #00:23:06-2#

82 B(TN8): (...) Nein. (...) Nein, was hat denn jetzt ein Langzeitarbeitsloser mit Rollenspiel zu tun? Ein Langzeitarbeitsloser kann ja auch / muss ja jetzt nicht unbedingt Interesse an Rollenspielen haben, der kann ja auch am Gärtnern Interesse, oder am Renovieren, gefunden haben, oder was weiß ich. Also das hat damit gar nichts zu tun, das glaube ich nicht, nein. #00:23:27-7#

83 I: Okay, gibt es irgendetwas, dass SIE persönlich für Personen anbieten würden, die längere Zeit nicht gearbeitet haben? Also wenn Sie jetzt quasi aussuchen könnten, was so ein Bestandteil von so einer Maßnahme sein könnte, oder ähnliches. #00:23:39-6#

84 B(TN8): (...) Ja, alles was die Leute irgendwie heraus holt aus ihrer Lethargie sage ich mal. Irgendwann ist es ja so, dass die als Arbeitslose einfach in den Tag hineinleben. Und da müssen die Leute herausgeholt werden. Erst einmal müssen Sie diese Maßnahme beginnen und dann natürlich in der Maßnahme interessante Sachen angeboten bekommen. Aber jeder Mensch ist anders, das stimmt schon. Mit dem Pen and Paper, das hat bei mir voll getroffen, aber bei anderen wird es nicht gehen. Deswegen müsste es irgendwo BREITER GEFÄCHERT sein, damit mehr Angebote da sind für die Leute. #00:24:13-2#

85 I: Ja, okay. #00:24:15-1#

86 B(TN8): Weil was soll einer, der auf dem Bau gearbeitet hat, was interessiert den jetzt hier Pen and Paper? Das glaube ich nicht. Wenn Sie DEM aber sagen, "Komm wir fahren auf den Bagger-Spielplatz hier irgendwo in der Nachbarstadt und baggern da etwas herum"

oder so, dann wird den das mehr interessieren. Aber das können Sie natürlich / ja, schwer zu bewältigen, zu bewerkstelligen. #00:24:45-7#

87 I: Okay. Wir sind auch schon fast am Ende der Fragen. Was mich aber noch interessieren würde ist, ob Sie schon mal mitbekommen haben, ob das Rollenspiel in einer anderen Maßnahme irgendwo angeboten wird? Oder vielleicht etwas ähnliches. #00:24:58-7#

88 B(TN8): In den Medien habe ich schon mal so etwas gehört, ja. Aber ich jetzt hier persönlich in der Umgebung nein. Ich kann mir vorstellen, dass es in der Nachbarstadt so etwas vielleicht gibt. Ich weiß aber nicht mehr wo das war, ich glaube im Osten irgendwo war das. #00:25:13-0#

89 I: Das finde ich auch interessant, das habe ich auch noch nicht gehört. #00:25:14-7#

90 B(TN8): Einfach mal googeln, ich denke, das gibt es bestimmt. #00:25:17-1#

91 I: Ja. Okay. Dann sind wir auch schon bei der letzten Frage. Ich habe Sie ja hinsichtlich ganz vieler verschiedener Aspekte ausgefragt. Aber haben wir irgendetwas vergessen? Gibt es irgendetwas, das sie noch gerne zum Rollenspiel loswerden möchten? #00:25:33-4#

92 B(TN8): (...) Ich würde es weiter machen, ohne das abubrechen, oder schlecht darüber reden zu wollen. Das ist eine gute Sache für Leute die sich dafür interessieren, aber wer kein Interesse daran hat, dem muss halt ANDERS geholfen werden. Wenn einer sagt "Okay das Würfeln ist jetzt gar nichts für mich und kochen und so", dann muss irgendetwas gefunden werden, wie man demjenigen auch sein BREAK sag ich mal von der ganzen Maßnahme- und Bewerbungsgeschichte geben kann. (...) Die einen kriegen es durch kochen, die anderen durch diese Pen and Paper- Geschichte. Weil fünf Tage die ganze Zeit immer nur Bewerbung und Recherche, das macht dich kaputt im Kopf. Du brauchst irgendwann den Break. #00:26:17-5#

93 I: Ja, also irgendwelche auch freiwilligen Angebote, die mal Personen da herausholen, sage ich mal. #00:26:22-4#

94 B(TN8): Genau. Und wenn es nur eine Wanderung ist oder ein Besuch irgendwo, was weiß ich, das kann man ja / bei dem Kooperationspartner haben wir beispielsweise mal eine Zeitung besucht, oder so. Wen das interessiert hatte, da sind die Leute dann mitgefahren. Aber das muss natürlich dann auch alles vom Amt wieder bezahlt werden. Das ist dann wieder so die nächste Sache, ja. Die sagen natürlich "Nein, wir haben kein Geld." (lacht). #00:26:49-2#

95 I: Klar, das muss beachtet werden. #00:26:48-7#

96 B(TN8): Ja, nur die Sache ist, jeder der hier hinkommt, der wird auch wieder vom Amt gesponsert sozusagen. Da geht es ja auch wieder nur um das Geld und so. Also ich habe Zahlen gehört von 2000 bis 2500 pro Teilnehmer, die der Maßnahmeträger hier bekommt, pro Monat, für jeden Teilnehmer. Ein Teilnehmer ist sechs Monate hier, sagen wir mal bei 20 bis 30 Teilnehmern, da können Sie sich dann schon ausrechnen, was dabei herum kommt im Endeffekt. Und das muss ja auch bezahlt werden. Und wenn Sie dann zum Amt gehen und sagen "Ja wir möchten gerne mit der Gruppe mal hier zur Post reisen, weil die einen Break brauchen", dann sagt das Amt auch "Moment mal, das geht so aber nicht, ihr kriegt ja schon das Geld, seht zu dass ihr damit zurecht kommt" (lacht). #00:27:35-2#

97 I: Ja verstehe. Also dann so kostengünstige Angebote sage ich mal. #00:27:39-8#

98 B(TN8): Ja, das ist aber natürlich schwer zu finden. Kostengünstig und gut, passt meistens

nicht so zusammen. Eher TEUER und gut, das ist immer, das was ist. #00:27:50-3#

99 I: Ja, interessanter Aspekt. #00:27:55-7#

100 B(TN8): Holzwerken und so etwas, das gibt es ja auch alles. Aber wenn Sie dann so Ihre Holzspielzeuge machen, die werden dann wieder weiterverkauft, da kommt dann wieder Geld in die Kasse, nur wo geht das hin? So ist das. (...) Okay? #00:28:14-7#

101 I: Okay. Ja super. Dann vielen, vielen Dank (lacht). #00:28:17-4#

Interview TN9

1 I: Alles klar, läuft (lacht). Gut. Am Anfang würde ich gerne ganz allgemein mit Ihnen über das Rollenspiel sprechen. Und da würde mich interessieren, ob Sie vor dem Förderzentrum, wo Sie ja damit begonnen haben, schon mal in irgendeiner anderen Form Kontakt zum Rollenspiel, auch beispielsweise am PC oder so, hatten. #00:00:21-8#

2 B(TN9): Also mein erster Kontakt mit Rollenspielen, das war zwanzig Jahre vorher. Also noch in meiner Jugend, da war ich noch nicht mal volljährig. Da habe ich das schwarze Auge gespielt, auch ein Pen and Paper Rollenspiel. ÄHNLICH wie Dungeons and Dragons, was wir gespielt haben. (...) Ja, das war der erste Kontakt. Ansonsten habe ich auch viele Rollenspiele auf dem PC gespielt im Laufe der Jahre, aber das Hobby Pen and Paper lag halt irgendwie zwanzig Jahre still, weil ich zu dem Zeitpunkt keine Spieler gefunden habe. (...) Und weil ich es dann irgendwann vergessen habe, und aufgegeben. (...) Inzwischen ist es wieder am Leben. #00:01:07-6#

3 I: Ja. Und als Sie dann das erste Mal davon gehört haben, also dass wir das hier anbieten, was waren da Ihre Gedanken zu? #00:01:14-9#

4 B(TN9): Also der HAUPTgedanke, und ich denke, das wird den MEISTEN so gehen, immer noch besser als die ganze Zeit vor der Kiste zu hocken. (...) Ich meine, mein Gedanke war auch "Du hast so etwas Ähnliches schon mal gemacht, warum nicht? Wird bestimmt Spaßig." (...) Und dann habe ich mir halt gesagt, da mache ich mal mit. Ja und seitdem bin ich dabei. #00:01:40-6#

5 I: Ja, stimmt. Und als Sie dann die ersten Male mitgemacht haben, wie war das für Sie? #00:01:45-0#

6 B(TN9): (...) Obwohl die Erfahrung des Rollenspiels, also ich muss sagen damals, als ich noch (...) Kind war, vielleicht acht oder fünfzehn, irgendwas in dem Bereich, da habe ich das gespielt. Da war das noch GANZ ANDERS mit den Rollenspielen, da ist man nicht so in die Charaktere gegangen wie heutzutage, da hat man das noch sehr mechanisch betrachtet, so spielmechanisch meine ich. (...) Allerdings muss ich sagen, mir gefällt es dann doch in die Rolle von jemand anderem zu schlüpfen und ein bisschen danach auszuleben. (...) Also die Erfahrung, das war dann aber auch relativ neu. Ich habe mich Anfangs auch noch ein bisschen unwohl gefühlt, weil ich aber auch mitunter die Regeln noch nicht so gut kannte, die Spielmechaniken waren mir nicht so vertraut, da musste ich mich erst einmal ein bisschen hineinfinden. Aber das haben so ziemlich alle die neu anfangen oder nach JAHREN neu anfangen. Das schwarze Auge hat ja auch ein ganz anderes Regelsystem gehabt. Und da konnte ich mich auch schon an das größte nicht mehr erinnern. Ich konnte mich nur noch an die Form der Würfel erinnern. Das war es dann aber auch schon. #00:02:56-3#

7 I: Okay. Und letztendlich haben Sie sich ja dann, nachdem Sie da mitgemacht haben, dazu entschieden, REGELMÄßIG daran teilzunehmen. Was hat Sie denn konkret dazu

motiviert? #00:03:07-7#

8 B(TN9): Es war einfach eine spaßige Erfahrung, ich hatte FREUDE daran. (...) Es ist / es war ein Spiel, das war unberechenbar. Man kann machen, was man will. Man kann einen Kuchen von einem Zwerg kaufen, oder halt ein Monster platt machen. Alles geht. Natürlich hat auch alles, wie im wahren Leben, Konsequenzen. Das entscheidet aber der Spielleiter. (...) Dazu vielleicht einmal anzumerken, inzwischen habe ich selbst Spielleitererfahrung wieder gesammelt, auch wenn auch nur kurz, ich habe aber Erfahrung gemacht, wenn man den Spielern nicht Konsequenzen aufsetzt, dann machen sie was sie wollen und laufen Amok. // Okay. // Zum Beispiel, ich habe ja nichts dagegen, wenn ich hier einen Köder für eine Story auswerfe, wo sie dran gehen sollen, dass die erst einmal ein bisschen herumlaufen und die Welt erkunden, Kuchen von einem Zwerg kaufen. Obwohl ich da die riesen Katastrophe geplant habe, aber sie erst einmal dafür erst einmal wo hinlocken möchte. Das ist dann etwas schwierig. Ich hatte aber auch eine Situation, da hatte sich die Gruppe schon zusammengefunden und (...) ja, einer meiner Spielerinnen hat dann sehr schön versucht zu beschießen in einem offenen Turnier. Die sollten das Turnier gar nicht gewinnen, das war gar nicht geplant, dass das Turnier bis zum Ende durchgezogen wird. Ich hatte geplant, dass auf dem Turnier eine Katastrophe passiert. Weil der Sinn des Turniers war es, ein Weingut als Heimatbasis auszuschreiben, aber ich konnte mich ja nicht darauf verlassen dass die Würfel sagen, die Spieler gewinnen. (Erzählt noch eine Weile weiter von der Geschichte, die er sich ausgedacht hatte und berichtet von seiner Rolle als Spielleiter und wie er versucht hat die Gruppe etwas zu lenken). Also das ist schon (...) mit viel Freiheit kommt viel Verantwortung. // Ja, das stimmt. // Eine der Sachen, die mich das Spiel auch lehrt. #00:07:36-7#

9 I: Ja. Was gefällt Ihnen denn allgemein am Rollenspiel? #00:07:41-0#

10 B(TN9): Das Rollenspiel gibt mir die Möglichkeit, entweder Aspekte meiner Persönlichkeit zu erkunden die ich sonst unter Kontrolle oder versteckt halte, ODER aber auch komplett persönlichkeitsfremde Aspekte zu erkunden und zu erforschen, was meine Empathiefähigkeit steigert. Zudem auch noch Teamfähigkeit. Ich bin sehr lange SEHR EINSAM gewesen, wenig mit Teambezug oder Personenbezug, dass ich sehr viele Probleme mit Teamarbeit hatte. Aber allein dieses Rollenspiel, das auf Teamarbeit angewiesen ist, hat schon sehr viel geholfen diesen Punkt bei mir zu verbessern. #00:08:27-9#

11 I: Ja, interessant. Und Sie sagten gerade, dass Sie Aspekte über sich kennen lernen konnten dadurch. Also konnten Sie allgemein etwas über sich selber lernen, durch das Spiel? #00:08:41-1#

12 B(TN9): Ich habe sehr viel gelernt. Zum Beispiel, dass ich sehr ungeduldig bin, was ich meinen Charakter manchmal auch ausleben lasse. Wie, zum Beispiel, wenn ein anderer Charakter, der eigentlich keine Segnungsfunktion hat, versucht Gräber zu segnen, die im Spiel halt manchmal geplündert werden. Und ich mir dann Realtime irgendeinen Segnungsspruch pro Grab anhören muss, bei einer Spielzeit von drei Stunden, dann denke ich mir, nein, jetzt mache ich einfach ein Grab auf. Oft genug habe ich dafür auch schon eins auf den Deckel gekriegt. (...) Oder hier eine Diskussion eine halbe Stunde Realzeit vergangen, ob wir eine Truhe öffnen oder nicht, wobei die einzige Frage ist, wir wollen öffnen, wir wollen wissen was drinnen ist, oder ob es ein MONSTER ist. Ja, eine halbe Stunde versucht, irgendetwas versucht um herauszufinden, ob es ein Monster ist, wobei die einzige Möglichkeit, die uns der Spielleiter mehr oder weniger eindeutig gelassen hat, versuchen es aufzumachen und es herauszufinden. (...) Und dann nach einer halben Stunde Diskussion und hin und her, dass mein Charakter dann mal sagt, bevor das hier jetzt noch in drei Stunden Diskussion endet, versuche ich das jetzt einfach mal. Auch DAFÜR habe ich schon oft einen auf die Schnauze gekriegt. Schön, dass mein Charakter sehr viele Trefferpunkte und eine hohe Rüstungsklasse hat (lacht). // (lacht) Glück gehabt.

// Ja, gut gewürfelt. #00:10:11-5#

13 I: Ja. Okay. Aber gibt es denn irgendetwas, das Ihnen NICHT gefällt am Rollenspiel?
#00:10:16-8#

14 B(TN9): Speziell jetzt das Regelwerk nur in der Edition, nicht das Dungeons and Dragons selber. Das ist noch sehr restriktiv und spielerbestrafend. Vor allem es ist sehr kompliziert mit dem subtraktiven Boni. (Erklärt welche Regeln er schwierig findet im Vergleich zu den Regeln einer neueren Edition). #00:15:57-8#

15 I: Ja, okay. Aber jetzt dann noch mal zu den Materialien und Regeln, wie WIR sie genutzt haben. // Ja, okay. // Wie ist das da für Sie gewesen? Also wir hatten ja verschiedene Spielmaterialien und verschiedene Regeln, wie sind Sie allgemein damit zurechtgekommen? #00:16:11-0#

16 B(TN9): Eigentlich relativ gut. Also ich hatte auch die Möglichkeit bekommen mir die Unterlagen zu kopieren für das Eigenstudium. Habe das auch sehr genutzt und habe dann auch sehr viel mehr über das Spiel gelernt. Wie gesagt, habe einige Dinge entdeckt die mir nicht gefallen haben. Habe mir aber auch dann später das Spielerhandbuch für die aktuelle Edition geholt und die gefällt mir halt jetzt besser, weil weniger bestrafend für die Spieler. (...) Aber ansonsten, ich habe das Regelwerk gut verstanden, ich komme damit sehr gut klar, also es war verständlich, aber es war sehr viel mehr Arbeit als im Vergleich zur anderen Edition. #00:17:00-0#

17 I: Okay. Wie ist das denn allgemein für Sie, sich da im Rollenspiel in eine Fantasiewelt zu begeben? #00:17:08-6#

18 B(TN9): Anfangs war es sehr schwer, das habe ich LANGE nicht mehr gemacht, weil ich war es gewohnt viel vorgekaut zu bekommen, allein durch die Visualisierung von Computerspielen oder Filmen oder sonst irgendetwas. Die Sache ist SEHR / war anfangs sehr schwer, aber das ist auch einer der positiven Aspekte, das ist ein Trainingsplatz für die Fantasie so ein Spiel. (...) Das ist übrigens ein Zitat von Vin Diesel. Das ist kein Witz. // Okay, wusste ich nicht (lacht) // Der spielt das sehr religiös. Also nicht im Sinne, weil er religiös ist, sondern für ihn IST dieses Spiel eine Religion. (...) Und der hat halt auch einmal ein Vorwort geschrieben zu einem Buch, ich weiß jetzt gerade nicht mehr welches, aber ich hatte die Gelegenheit gehabt da hinein zu gucken und der hat es wirklich als TRAININGSPLATZ für die FANTASIE bezeichnet. (...) Das heißt, mit der Zeit kommt das. Wie ich schon am Anfang gesagt hatte, ich hatte auch meine Schwierigkeiten, mich in das Ganze einzufinden. Nicht nur weil die Regeln fremd waren, sondern auch weil das ganze Konzept erst einmal sich einleben musste. #00:18:22-9#

19 I: Okay. #00:18:26-3#

20 B(TN9): Aber inzwischen, vielleicht haben Sie das gemerkt, ich experimentiere mehr damit. Zum Beispiel wo ich einfach mal versucht habe bauchzurednern, um aus einem Sarkophag die Stimme heraus klingen zu lassen "Ey mach die Tür zu". // Ich erinnere mich (lacht) // Oder das ich halt auch ein bisschen mehr in die Rolle hinein gehe, indem ich zum Beispiel Handgesten mache, zum Beispiel eine Tür öffne (Öffnet pantomimisch eine Tür, macht dabei Geräusche einer knarrenden Tür). Das ist jetzt alles so eine Entwicklung über die Zeit, was ich dann zumindest bei mir beobachtet hab. Ich weiß nicht, vielleicht haben Sie mehr beobachtet, was sich da entwickelt hat. Weil man selbst nimmt ja nicht alles wahr. (...) #00:19:12-6#

21 I: Okay. (...) Und ein interessanter Aspekt ist natürlich dann auch die GRUPPE, weil wir das in einer Gruppe zusammenspielen. // Natürlich. // Was fällt Ihnen denn allgemein zu der Gruppe ein? #00:19:20-6#

- 22 B(TN9): (...) Also bisher habe ich relativ positive Erfahrungen mit den Mitspielern gemacht, zumindest mit denen, die mehr als zwei Sitzungen geblieben sind. Die anderen zähle ich gar nicht mit, da ärgere ich mich teilweise nur drüber. Weil die kommen rein, wir wissen nicht mal ob sie bleiben wollen, aber wir stecken schon mal tausende Goldmünzen rein, um denen bessere Ausrüstungen zu beschaffen. Und ich denke mir nur "Hm, wehe die sind nächste Woche nicht da". Und was ist? Die sind nicht da. Und kommen nie wieder. Obwohl die gesagt haben, das interessiert sie. (...) Deswegen bin ich da immer SEHR, SEHR skeptisch, ohne es denen böse zu meinen. Es ist klar, die sollen reinkommen, sollen sich das mal angucken. MUSS man ja. Man kann ja nicht sagen "Oh, das gefällt mir", es sei denn man hat das schon was weiß ich wie lang gespielt. Aber ich finde das dann immer schade. Das ist auch so ein System IN der Gruppe, was mir ein BISSCHEN missfällt, dass ALLES an Geld, was gefunden wird, in einer Gruppenkasse verwahrt wird. Ich habe nichts gegen das Prinzip gegen der Gruppenkasse, nur gegen die Aufteilung ALLES geht in die Gruppenkasse. Das ist halt sehr wenig Spielraum für die Leute SELBER Entscheidungen zu treffen, ohne mit der Gruppe verhandeln zu müssen. Zum Beispiel ich möchte meinem Charakter jetzt eine LEICHTE Rüstung geben mit ein paar magischen Gegenständen, sodass die Rüstungsklasse im Endeffekt gleichbleibt, aber ich keinen Malus auf Geschicklichkeitswürfe kriege. (...) Dazu bräuchte ich aber 2000 Gold noch, was ich das beschlagene Lederwams das ich noch habe, das ich selber gekauft habe weil billig, zehn Gold, (...) noch zwei Mal aufwerten muss, damit das auf einen Bonus von fünf auf die Rüstungsklasse bekommt. Dann nehme ich noch so einen Armreif, den die anderen schon gekauft gekriegt haben von uns, die aber weg sind. (...) Dann bin ich wieder auf (...) minus zwei, was ich jetzt bin. Aber wie gesagt, dafür muss ich dann irgendwann mal mit der Gruppe verhandeln, dass das Lederwams aufgepumpt wird. Die Sache ist halt die, wie rechtfertige ich 2000? Ich habe doch eine gute Rüstung. (...) Das bringt mich in eine Zwangslage. Würde die jetzt sage ich mal aufgeteilt, 60 % Gruppenkasse, 40 % verteilt sich auf das Privatvermögen der Leute, gut, dann könnte ich sparen, dann könnte ich das aus meiner Tasche bezahlen OHNE Probleme mit der Gruppe zu haben. #00:22:20-6#
- 23 I: Aber da haben Sie gerade auch eine Sache gesagt. Es kommt ja immer wieder dazu, dass Entscheidungen getroffen werden müssen. Wie werden die denn in der Gruppe getroffen? #00:22:27-8#
- 24 B(TN9): Oft genug demokratisch. Also das heißt, was machen wir, wenn man sich nicht wirklich einig ist dann macht man eine Abstimmung und danach wird gehandelt. Oft genug kann man sich aber auch enthalten, "mir ist das eine recht wie das andere, macht ihr mal", das geht auch. Wie zum Beispiel wo wir beschlossen haben, die einen, die HELDENgräber nicht zu plündern. Da hatte ich gesagt "Mir ist das egal, ich plünder die oder lasse sie liegen, das entscheidet ihr" Und dann war es, es bleibt liegen. Das einzige was wir genommen haben ist eine Schriftrolle. Die muss ich auch noch übersetzen. // Stimmt (lacht) // Da bin ich noch nicht zu gekommen. Ja und (...) das war auch eine Entscheidung. Manchmal, wie auch schon entschieden wurde, (...) oder auch ICH als Einzelcharakter etwas entschieden habe, so nach dem Motto "Das dauert mir jetzt zu lang, ich mach jetzt einfach mal etwas", das funktioniert genauso. Aber dann erlebt man selbst die Konsequenzen, oder halt auch die ganze Gruppe. Egal, ob die Gruppe entscheidet, oder ein Einzelner. Und das muss man halt lernen. Deswegen, ich wusste genau, dass die eine Truhe, wo wir eine halbe Stunde diskutiert haben, ein Monster ist. Sonst hätte der Spielleiter da nicht so ein Bohei herum gemacht. Als Charakter ist das natürlich so eine Geschichte aber wie gesagt, bei drei Stunden Spielzeit ist eine halbe Stunde ein Sechstel. Das ist schon viel. Da ist mir dann doch die Geduldsicherung durch gegangen. Ich meine das ist doch scheißegal was wir machen, der Spielleiter will, dass wir die bekämpfen, oder liegen lassen. Also, warum nicht einfach probieren? Und wie gesagt, ich bin der mit den meisten Trefferpunkten und einer der höchsten Rüstungsklassen. Das heißt ich habe eine sehr gute Chance so etwas zu überleben und deswegen gehe ich auch immer vor. Ich biete das auch an, wissentlich. Obwohl ich gerne auch mal sagen würde "Seid nicht feige,

lasst MICH hinter den Baum." #00:24:35-9#

25 I: Okay. (...) Miteinander SPRECHEN ist ja eine Grundlage vom Spiel // Klar. // Wie ist das für Sie? #00:24:41-9#

26 B(TN9): Schwierig. Nicht, weil ich nicht mit den Leuten sprechen könnte, sondern ich habe eine Ausdrucksweise die sehr gemischt mit englisch ist. Und es fällt mir schwer, weil mir oft die englischen Begriffe zuerst einfallen. Ich habe halt sehr viel mehr Kontakt mit englisch, als mit deutsch. Weil sobald ich zu Hause bin / ich gucke mir sehr viel auf Englisch an, einfach um das am Leben zu halten. Teilweise gibt es die Sachen auch nicht auf Deutsch. Und selbst wenn es sie auf Deutsch gibt, klingen sie im Englischen meiner Meinung nach besser. Deswegen habe ich sehr viel Kontakt mit Englisch. Und wenn die etwas sagen, das verstehe ich, ich brauche nichts zu übersetzen im Kopf, das läuft einfach. Und irgendwie durch den vielen Englischkontakt habe ich meistens im Kopf das englische Wort zuerst. Und auch eine Ausdrucksweise entwickelt, die das widerspiegelt, dass ich oft ein englisches Wort hineinschmeiße. Obwohl wir uns eigentlich auf Deutsch geeinigt haben. Das ist dann auch immer nervig, wenn der Spielleiter mich korrigiert. Weil ich merke das teilweise nicht, das macht es für mich sehr schwierig. Aber ansonsten, ich habe kein Problem den Leuten zu sagen "Du ich hätte jetzt Bock das und das zu machen. Machst du mit, ziehst du mit? Alles klar." Oder eben "Nein? Okay, dann nicht." Dann mach ich das entweder alleine, oder lasse es. In dem Punkt habe ich kein Problem. // Okay. // Das ist aber auch eine Sache, die sich jetzt über / wie lange spiele ich das jetzt? Fast zwei Jahre / entwickelt hat. Am Anfang war auch eher "Was soll ich machen, was soll ich jetzt sagen?". Wie gesagt, das sind Sachen, die entwickeln sich. Und das ist eine Sache, die hat wie gesagt meiner Meinung nach sehr positive Aspekte. TEAMFÄHIGKEIT wird trainiert. EINFÜHLUNGSVERMÖGEN in andere Sachen, IDEENENTWICKLUNG, PROBLEMLÖSUNG. (...) Es gibt ja nicht nur Hau-den-Ork-platt, man könnte ja auch mit ihm verhandeln, die Möglichkeit gibt es auch. (...) Wobei, manchmal hat sich das nicht gut herausgestellt. // (lacht) Ja, das stimmt. // Vor allem die Sache mit den Barbaren, als dann die Gruppe als Gefangene dagesessen hat. Da bin ich auch SEHR ungeduldig als Spieler und erst recht als Charakter, der eigentlich sich heraus kämpfen will. Aber genau weiß, ohne die Gruppe schafft er es nicht. (...) Sehr, sehr hin und her getigert, war sehr, sehr wütend, wusste nicht wohin damit. Aber ich will jetzt KEINE Namen nennen, weder Charakter noch Spieler, aber (...) einer zu feige, ein anderer zu unschlüssig und ein anderer zu viel Yalla-Yalla. #00:27:46-0#

27 I: Aber das ist auch ein interessanter Aspekt. Es kommen ja immer sehr unterschiedliche Personen da im Rollenspiel zusammen. Wie ist DAS für Sie? #00:27:51-9#

28 B(TN9): Also ich bin auch real gerne / ich kann eigentlich so ziemlich mit ALLEN zusammenarbeiten. Auch wenn für mich manche Leute mehr Stress bedeuten als andere, ich akzeptiere das. Ich sage dann immer "Jaja, erzähle du mal, ich mache mein Ding." und meistens funktioniert mein Ding. (...) Um jetzt mal in die Realität zu kommen. Ich hatte ja den einen Einsatz da in der Frittenbude. Unsere Anleiterin hat NICHTS auf die Schüssel gekriegt. (...) Ist schon bei fünf Kunden in der Schlange in Panik geraten an der Kasse. Sobald sie in die Frittenbude also in den Frittenbereich kam nur am RUMSTRESSEN, im Weg stehen und den Leuten den Rhythmus am stören, der vorher funktioniert hat. (...) Und das MITTEN wenn wir eine riesen Schlange Kunden hatten. Einfach nur, um sich wichtig zu fühlen und Stress zu machen. Inzwischen habe ich den Eindruck gewonnen, die meint sie kann nur unter Stress funktionieren, macht sich Stress, macht anderen Stress und bricht dann zusammen, weil es dann doch nicht funktioniert. (...) Ja. Ich habe es irgendwie geschafft das zu überleben und das mit einer Ruhe, die hätte ich selbst nicht von mir erwartet (...) oder wäre stolz. #00:29:21-5#

29 I: Aber wie ist das dann für Sie im Kontext des Rollenspiels? Weil da kommen ja auch unterschiedliche Leute zusammen. #00:29:25-8#

- 30 B(TN9): Ja, wie gesagt, ich komme mir allen irgendwie klar. Ich (...) denke mir, das ist dann halt / Spieler überträgt auf Charakter. (...) Okay, dann muss sich die Magierin, die gerade mal einen Tag dabei ist, ausmeckern, weil ich mal in der Wache eingepennt bin. Tut mir leid, der WÜRFEL hat das entschieden, nicht ICH. Und dann sagt der Charakter, der genau wie ich ein Morgenmuffel ist "(Er nuschtelt anscheinend absichtlich etwas Unverständliches vor sich hin)" und geht halt zum Lagerfeuer und nimmt sich einen Kaffee, Tee, whatever und IGNORIERT dann das Gemaule (...) von dem unqualifizierten Charakter, der noch NICHTS geleistet hat. (...) #00:30:18-5#
- 31 I: Okay. Ja. Und welche Rolle spielt für Sie, dass Sie sich da mit anderen Leuten treffen und zusammen das spielen? #00:30:29-6#
- 32 B(TN9): Das ist / hat mehrere Aspekte. Ich meine ich lerne DA, was andere Leute in Sportvereinen lernen. Abgesehen vom Sport natürlich (lacht). Sozialisierung (...) Umgang mit anderen. Erkennen, wo die eigenen Macken liegen. Das ist ein Sozialisierungsprozess. Natürlich / das tut auch gut, dann regelmäßig Leute um sich zu haben, um nicht zu vereinsamen. Das ist auch der Grund warum einer meiner Spieler mit macht. Andere, tja. Die hat Probleme mit dem deutschen. Die spricht halt relativ gut Deutsch, aber möchte gerne in Übung bleiben und nutzt das Spiel dafür. (...) Habe ich keine Probleme mit, mir geht das darum, mich zu vergesellschaften. Und halt mit Leuten etwas zu unternehmen. Weil alleine zu Hause herumsitzen kann ich alleine. (...) Kann ich jederzeit. (...) Macht mir dann auch Spaß etwas für die Leute vorzubereiten, mit denen das durchzuspielen. Auch wenn alle meine Pläne niemals den ersten Kontakt mit den Spielern überleben. #00:31:42-3#
- 33 I: Okay. Worüber ich auch gerne mit Ihnen sprechen würde, sind die Rollen im Rollenspiel. Das ist natürlich ein wichtiger Aspekt. Und da würde mich erst einmal interessieren, was Sie mir zu der Rolle, die SIE im Rollenspiel verkörpern erzählen können. #00:32:02-3#
- 34 B(TN9): Ja, wie gesagt, das ist ein Krieger. Ich habe aus mehreren Gründen diese Klasse gewählt. Weil erstens ist das in allen Rollenspielformen, sei es PC, sei es Videospiele oder Pen and Paper, die am LEICHTESTEN zu spielende Klasse. Die hat nur eine Funktion, DRAUFHAUEN. (...) Das heißt, entweder ist sie Schadensaussteiler, während ein NOCH BESSER gerüsteter vorne steht und draufhält und die Aggressionen des Monsters aushält. Und dann halt als Schadensaussteiler irgendwo auf der Seite ist. Oder halt der sogenannte Tank, der vorne steht, und die Gruppe schützt, die Aggressionen des Monsters auf sich zieht, damit die anderen ungestörter Schaden machen können. (...) Mehr als diese zwei Rollen hat ein Krieger eigentlich nicht. Okay, im Rollenspiel gibt es jetzt auch soziale Aspekte, die es im Videospiele nicht wirklich gibt. Aber so von der Spielmechanik her sind die immer die einfachsten. Die SCHURKEN, das sind (...) gläserne Kanonen. (...) Man sagt zwar immer im Videospiele werden die die damage dealer, werden sie auch, denn die können schön hinterhältig Schaden machen und dann mit sehr viel Bonus. Das können sie in DEM Spiel auch, aber erst bei einem Level, das man erst erreichen muss. (...) Weil die fangen mit sehr geringen Prozentchancen für den Schaden an, haben dazu noch einen schlechten / eine schlechte Trefferchance. Das ist dann nicht so einfach. MAGIER, oder generell Zauberer, zu viel Papierkram für mich. Ich muss die ganzen Zauber kennen, die ganzen Regeln dazu, uuiuiuiui (seufzt). Das würde ich nie selber spielen wollen. Ich habe nichts dagegen, wenn ANDERE die spielen, ich arbeite auch gerne mit denen zusammen als Krieger, auch wenn ich jetzt nicht großspurig behaupten muss "Ey, als Krieger hier, hier Mucki, hat Zauberer nicht." Ich weiß, Zauberer sind wirklich die gläsernen Kanonen. Ab einem bestimmten Level machen sie richtig Schaden und haben auch genug Lebenspunkte um mal ein zwei Treffer auszuhalten. Aber bis DAHIN brauchen sie auf jeden Fall den Krieger. Und ich hatte keinen Bock eine gläserne Kanone zu sein. (...) Priester, Heiler. Die respektiere ich als Rolle, sehr sogar. Weil das ist das einzige, was mich Noob am Leben hält. Aber ich würde sie ungern selber spielen, weil ich habe in dem

Sinne einen Kontrollzwang. Ich würde gerne den Schaden herauspumpen um das Monster so schnell wie möglich tot zu kriegen. Darüber habe ich gerne selber die Kontrolle. Nicht hier nach dem Motto, um das mal im Computerspiel auszudrücken, während die anderen Spieler, Bots, vom Spiel gestellt, die dann random rumlaufen und MAL auf das Monster schießen, MAL einen Zauber draufknallen. Oder random irgendetwas machen was ich nicht unter Kontrolle habe und ich stehe nur da und gucke das die nicht sterben. Das wäre mir zu blöd und zu langweilig. Ist zwar eine ehrenvolle Aufgabe an sich, aber aus Spielsicht, nein danke. (...) Deswegen gehe ich gerne auf die Krieger. Ich habe mich mit unserem Spielleiter ja auch mal unterhalten über eine waffenlose Klasse, eine Mönchsklasse. Ich habe auch mal versucht einen Charakter zu entwickeln, der auf der fünften Edition basiert, aber übertragen jetzt in die zweite, ist mir leider jetzt nicht gelungen und der war auch leider nicht sehr flexibel für diese Klasse bestimmte Regelabweichungen zu akzeptieren. Wie zum Beispiel anstatt die Trefferwahrscheinlichkeit von der Stärke abhängig zu machen. (Erklärt, was im Detail nicht funktioniert hat) #00:37:43-0#

35 I: Okay. Dann habe ich verstanden, warum Sie sich für den Krieger entschieden haben. #00:37:50-3#

36 B(TN9): Ja halt einfach zu spielen, einfacher Einstieg. Das ist entweder Krieger oder Mönch. Das würde ich auch jedem als Einstieg in der fünften Edition empfehlen. (Erzählt von der fünften Edition und warum er hier den Einstieg damit empfehlen würde). #00:38:39-3#

37 I: Okay. Aber lassen Sie uns doch bei den Regeln bleiben // Entschuldigung. // die wir nutzen. #00:38:44-7#

38 B(TN9): Ich versuche es ja, aber es ist schwer, Entschuldigung. #00:38:49-5#

39 I: Gar kein Problem. Sie haben halt jetzt noch den Input von dem anderen Regelwerk mit dem Sie sich auseinandergesetzt haben und haben da so den Vergleich. #00:38:50-1#

40 B(TN9): Ja, den finde ich auch (...) sehr wichtig. Den finde ich auch sehr wichtig um zu erklären warum ich mich privat für die fünfte Edition entschieden habe. Ich spiele die andere zwar auch gerne, aber das ist eher (...) das ist Teil der Gruppe, das ist mir sehr wichtig das so zu machen. Weil meine Gruppe selber war bisher nicht so erfolgreich, ist momentan auch pausiert. Weil Ansprüche gestellt wurden, die unter den Bedingungen wie vorher gespielt wurde nicht funktionieren konnte. Das heißt mehr Leute, das war Ortstechnisch nicht möglich. Und ich kann ZWEI Leuten das Regelwerk mal schnell übersetzen, wenn die einen neuen Charakter brauchen. Aber das kann ich nicht für sechs Leute machen. #00:39:37-9#

41 I: Nein, klar. #00:39:39-5#

42 B(TN9): Also muss das Regelwerk vorher übersetzt sein. Ich habe aber keine Lust jetzt noch einmal fünfzig Euro für die DEUTSCHE Version auszugeben, wo dann jeder seine Fettfinger reinsteckt. (...) Deswegen dauert das doch noch eine ganze Weile. Dann eine neue Kampagne und, und, und. Das ist sehr viel Arbeit, die erst einmal da drinnen steckt, bevor man überhaupt das erst mal würfelt. #00:39:59-5#

43 I: Das stimmt, ja. Aber wie ist denn das dann für Sie, eine andere Rolle einzunehmen im Spiel? #00:40:05-5#

44 B(TN9): Mal befreiend, mal beengend. (...) Befreiend in dem Sinne, ich kann Sachen ausleben, die ich so nicht ausleben kann. Wie zum Beispiel meine Ungeduld, die ich oft im realen Leben verstecke. Ich kann mir Dinge erlauben, körperlich, im Spiel, die ich mir in der Realität nicht erlauben könnte aus gesundheitlichen Gründen oder sonst etwas. (...)

Zum Beispiel, wenn mir jemand doof kommt, dem eins auf die Schnauze zu hauen. Das kann ich mir aus körperlicher Sicht momentan gar nicht leisten, ich bin nicht beweglich genug, die Konsequenzen abzumildern. Aber, wenn mir einer quer kommt, ich kann den am Schlafittchen packen, rum durch die Gegend ziehen. Wie zum Beispiel den einen Zechpreller, den wir finden sollten. Das ich mal ein bisschen rigoroser sein kann als in der Realität, das ist sehr befreiend. Allerdings, wenn die Möglichkeiten sehr eingeschränkt sind, weil der Spielleiter mal wieder einen Trick gemacht haben, UM uns in eine Scheiß Situation zu bringen, aus der wir nicht herauskommen, wo ICH als Krieger nichts tun kann, weil meine einzige Funktion ist drauf zu hauen. Das ist dann teilweise sehr frustrierend und sehr beengend. Deswegen, wie gesagt, ich würde ja gerne noch den Dieb in meinen Charakter einbauen. Aber das Regelwerk für mehr Klassierung, dann ist der Krieger abgeschlossen, ich verliere so ziemlich alles was den Krieger ausmacht um Dieb zu machen und das muss ich dann sechs bis sieben Stufen durchhalten und das dauert. (...) Um dann wieder mit den Werten des Kriegers den Dieb weiter spielen zu können. Das ist eine Strafe. Das ist eine Strafe dafür, dass man vom Pfad abweicht. Mag ich nicht, SEHR einschränkend. #00:42:10-6#

45 I: Okay. Und im Spiel gab es ja immer mal wieder herausfordernde Situationen. Gab es da welche, die für Sie besonders herausfordernd waren und wie sind Sie dann damit umgegangen? #00:42:20-3#

46 B(TN9): Die Codeknackerei. (...) Das gehört dazu, aber ich habe immer das Gefühl, wir haben SO wenig Zeit und wir sollen wirklich versuchen, mit NULL Anhaltspunkten und raten das Zeichenwirrwarr, dass unser Spielleiter sich da zusammengesucht hat. Und manchmal wirklich, entweder hat er uns nach einer halben Stunde erlöst, oder nach einer Dreiviertelstunde oder wir haben wirklich einen RIESENBATZEN der Spielzeit, also einer Sitzung, VERBRATEN, ohne wirklich weiter zu kommen, bis er dann mal Gnade zeigte und uns die Übersetzung gab. #00:43:08-3#

47 I: Und wie gehen Sie dann damit um in solchen Situationen? #00:43:12-2#

48 B(TN9): Ja für mich ist das sehr frustrierend. Weil es ist für mich recht schwer für mich Gedanken zu fassen wenn andere ihre Gedanken wild durch die Gruppe schmeißen. Das ist sehr / ich habe Konzentrationsprobleme, das gebe ich offen zu. Und wenn ich mich dann versuche zu konzentrieren, herauszufinden. Ich habe dann vielleicht ein paar Zeichen, ich will ein paar Zeichen eintragen und bin bei einem O. Und dann haut dann jemand A, I und dann AH. Bin ich aus der Konzentration heraus. Das ist dann immer so frustrierend, denke mir "Scheiß drauf", gehe raus, rauche mir eine, habe ich auch schon gemacht, oder bleibe dabei, gebe auf, warte war die anderen machen. Das LETZTE Mal hat es SEHR gut geklappt. Ich weiß nicht wieso, weshalb, warum. Vielleicht hatte ich einfach nur einen guten Tag. Da war das nicht so frustrierend. Vielleicht habe ich dann aber auch eher mehr nach SINN und SINNIGKEIT und hatte genug Zeit vorher ein paar mehr Buchstaben hin zu kriegen, dass ich genug Sinn in den Worten erkennen konnte um nach Sinnigkeit den Satz zu bilden. (...) Die Sache ist halt die. Es ist nicht mein Favorit. Rätsel ja gerne, aber wenn die wirklich SO, SO Zeitfressend sind, dann denke ich mir, das ist kein Rollenspiel mehr, das macht keinen Spaß. (...) Das gehört zwar irgendwie dazu, Rätsel, Puzzle oder sonst irgendwie etwas. Nur (...) wenn das dann wirklich eine komplette Spielsitzung mit so etwas ist (...) dafür bin ich heute aufgestanden? #00:45:14-2#

49 I: Okay. (...) Hat das Spiel denn irgendeinen Einfluss auf Ihr alltägliches Leben? #00:45:20-7#

50 B(TN9): (...) Inwiefern? #00:45:24-5#

51 I: Was Ihnen einfällt, also ganz offen gefragt. #00:45:26-2#

- 52 B(TN9): Ganz offen gefragt. Ja. Also irgendeinen Einfluss hat das. Ich freue mich jedes Mal, wenn es wieder heißt, wir spielen eine Runde. Ich stehe dafür extra auf, obwohl ich viel länger schlafen könnte. (...) Einfach, weil das mir Spaß macht. Das ist für mich auch ein seelischer Ausgleich. Jedes Mal, wenn das nicht stattfindet (...) ist das eine Woche MEHR, die sich bei mir aufstaut, ohne eine Entlastung zu haben, quasi einen Gegenpol. (...) Und gerade DANN treffen mich auch diese Scheiß Codesachen. Halt so etwas. Das ist dann halt (...) / ich habe mich so gefreut, heute wieder etwas zu spielen, irgendein Monster platt zu machen. Nein, Code. Und dafür bin ich extra eineinhalb Stunden früher aufgestanden. Das ist dann meistens so AH. Aber wie gesagt / für mich ist das so ein Ausgleich, es ist ein Hobby, es gleicht meine Seele aus. Es gleicht den ganzen FRUST aus, den ich unter der Woche habe. Aber (...) solange ich das spielen kann, weiß ich "Okay, mir wird es auch wieder gut gehen." (...) Ich weiß nicht ob das / ob ich das besser ausdrücken könnte, ich glaube nicht. #00:47:03-1#
- 53 I: Ja klar ich verstehe sehr gut was sie meinen. Das haben Sie gut ausgedrückt. (...) Okay. (...) Jetzt als Sie angefangen haben, daran teilzunehmen, da waren Sie ja noch gerade im Förderzentrum. // Ja. // Das wäre auch noch etwas, worüber ich mit Ihnen sprechen möchte, also den MAßNAHMEKONTEXT, in dem das stattfindet, jetzt gerade zum Teil, beziehungsweise für Sie jetzt gerade natürlich außerhalb der Maßnahme komplett freiwillig. So. (...) Da würde mich interessieren, wie Sie das Rollenspiel mit anderen Inhalten aus dem Förderzentrum, oder dem Förderzentrum allgemein, vergleichen würden. #00:47:42-3#
- 54 B(TN9): (...) Also jetzt speziell aus der Maßnahme aus der das stattgefunden hat oder auch mit Maßnahmen vorher vergleichen? #00:47:52-7#
- 55 I: (...) Alles was Ihnen einfällt, also auch gerne vorher, ja. #00:47:56-7#
- 56 B(TN9): Also ich muss sagen, das Spiel, es wird ja unter Kommunikationsworkshop geführt. Ich finde das ist ein sehr passender Name, man lernt zu kommunizieren indem man eine andere Rolle einnimmt. Das ist SEHR (...) förderlich wie ich finde. Weil viele / man muss dazu sagen, viele sind wie ich lange ALLEIN gewesen, haben erst jetzt wieder Kontakt und die sind socially awkward. Sorry, mir fällt kein besseres Wort ein. // (lacht) Ich verstehe das. // (...) Ich gehöre ja selbst dazu. Gebe ich ja offen zu. Und ich habe da teilweise Sachen erlebt (...) da sind Leute, da habe ich mich gefragt "Leute (...) was stimmt mit euch nicht?" Zum Beispiel einer der gerne kiff und davon auch offen redet. (...) Jetzt hier in der Maßnahme ist sogar einer auf mich zugekommen ob ICH das hätte. Ich habe mit dem Zeug nichts am Hut. (...) Aber (...) mir sind in Maßnahmen, ich gehöre auch wie gesagt dazu, sehr viele kaputte Typen über den Weg gelaufen. Bei so einem Spiel, so einem Kommunikationsworkshop, da das die Funktion hat auch Teamwork zu fördern, sich in andere Rollen hinein zu versetzen, vielleicht auch in andere Charaktere, ist dann doch sehr förderlich, wenn man bedenkt, dass die Leute es einfach nicht mehr besser wissen durch diese (...) Einsamkeit durch Hartz 4. Das bringt dann doch sehr viel, ich weiß nur nicht wie ich es detailliert beschreiben soll, WAS es bringt. (...) Wie gesagt, man wird sozialer, man sozialisiert sich. Man lernt die anderen zu lesen, die Spieler zu lesen. Nach dem Motto ich habe jetzt als Charakter etwas gemacht, das hat dem Spieler nicht gefallen, also dem Spieler neben mir, der guckt mich gerade böse an. Und dass man das dann noch mal reflektiert, oder lernt zu reflektieren. (...) Wie gesagt, das ist sehr (...) / es ist sehr förderlich auf vielen Ebenen, die man gar nicht mal wahrnimmt. Auch erst einmal selber als Spieler nicht, es verändert einen einfach. Ich sagte ja zum Beispiel viele Aspekte im sozialen Bereich die andere Leute in Sportvereinen lernen, können Leute die sportlich NICHT so gut sind, die NICHT in einen Verein passen, bei so etwas lernen. (...) #00:51:02-9#
- 57 I: Ja, stimmt. Sie haben gerade gesagt "Einsamkeit durch Hartz 4". Wie meinen Sie das? #00:51:10-4#

58 B(TN9): Hartz 4 macht einsam. Man kann nicht so viel mit machen. Wenn zum Beispiel Kumpels gerne zwei, drei Mal ins Kino gehen, um den neuen Marvels, Avengers, X-Men, whatever zu sehen, man selber aber gucken muss auf das Budget und vielleicht nur zu jedem dritten, vierten Film ja sagen kann und möchte, wird man schnell vergessen, wenn man zu oft nein sagt. (...) DAS macht schon allein einsam. Dann wenn man gefragt wird "Ja wie verdienst du dein Geld?" "Ja ich bin momentan Hartz 4" "Oh." (...) Es macht halt sehr einsam. WAHRE Freunde halten dann zwar immer noch zu einem, die kennen einen ja, nur (...) auch DIE können nicht mehr so viel mit einem unternehmen. Die wollen ja auch nicht die ganze Zeit einen spendieren, selbst wenn die Arbeit haben. Den einzigen Kontakt den man wahrscheinlich noch hat ist, wenn auch der beste Kumpel Hartz4-Empfänger ist, wenn man zusammen viel Zeit verbringen kann, auch mit Sachen die nicht so viel kosten. Oder gar nichts. Einfach so "Komm, lass uns mal in den Park setzen." (...) Aber ansonsten generell macht das sozial sehr einsam. Und (...) was viele Leute dann nicht merken oder auch nicht wissen, ich habe es auch erst gemerkt nachdem ich angefangen habe zu spielen. Man wird SEHR, SEHR seltsam als Einsiedler. Und man lernt erst / muss erst wieder lernen mit anderen Leuten klar zu kommen. Ich habe das (...) / wie gesagt mit dem Spiel hat es angefangen. Ich habe angefangen mit den anderen Leuten zu arbeiten, auch als ich die eine Gruppe selber aufgebaut habe. Das war (...) dann halt auch eine Aufgabe, die sehr soziale Kompetenz erforderte, die ich mir auch erst einmal wieder aneignen musste. Ich habe zwar, ich habe immer viel Hilfe angeboten, irgendwann hat es aber dazu ausgeartet, dass meine Spieler meinten ich mache ALLES, was im Spiel auch mal herauskam. Als Beispiel es gibt eine, die ist, die Klasse nennt sich ... (Berichtet von einer Charakterklasse und deren speziellen Fertigkeiten, die eine Mitspielerin im privaten Kontext spielte und eben diese Fertigkeiten nicht genutzt hatte. Er berichtet von einer Spielsituation in der sie das gut hätte nutzen können und einem Gespräch im Anschluss daran, in welchem er sie darauf aufmerksam machte, dass sie das nutzen kann. Er sagt, dass er erwartet, dass Mitspieler selber mitdenken und er, auch wenn er Spielleiter ist, nicht immer alles wissen kann). #00:58:03-9#

59 I: Ja. Okay. (...) Was mich noch interessieren würde, um noch mal zu diesem Maßnahmekontext zurück zu kommen. // Ja, Entschuldigung. // Kein Problem. Was spricht denn Ihrer Meinung nach DAFÜR ein Rollenspiel in einer Maßnahme anzubieten? #00:58:14-8#

60 B(TN9): Wie gesagt, viel spricht dafür, dass man auf spielerische Weise wieder soziale Fähigkeiten und Kompetenzen erlernt, von denen man gar nicht mal wusste das man sie verloren hat. Wie gesagt, die Leute werden mit Hartz 4 socially awkward und (...) merken es nicht einmal und erst wenn sie dann mal gezwungen oder genötigt sind, eine andere Rolle einzunehmen oder sich dazu bereit erklären das auf spielerische Weise zu tun, dann merken sie erst "Oh, das und das ist ja auch möglich." (...) Das ist dann halt / das ist so die Frage. (...) Ich finde das wie gesagt, man lernt dadurch viele Kompetenzen, gut im Erwachsenenalter lernt man sie vielleicht neu, oder zum allerersten Mal, je nachdem wie man aufgewachsen ist. Aber es ist gut, diese Kompetenzen quasi mit so etwas frisch zu halten. Es gibt Sozialisierungsmöglichkeiten und ich, denke ich, bin ja nicht der einzige, der angekündigt hatte oder mal gesagt hatte eine eigene Gruppe mal zu versuchen aufzubauen. (...) Das hat dann ja noch ein anderer gemacht, der inzwischen leider nicht mehr mitspielt. (...) Schade, also der harte Kern, das sind ja nur Sie, der andere Mitspieler und meine Wenigkeit. Und unser Spielleiter natürlich. Jetzt noch die Dame, die ganz schmale da, dieser Paradiesvogel der noch dazu gekommen ist. Die scheint auch noch zum harten Kern zu werden. Aber ansonsten sind die meisten, wenn überhaupt, zwei, drei Wochen da und dann schon wieder weg. Das ist der Nachteil an einer Maßnahme. (...) Die sind dann entweder in einem Praktikum, oder haben etwas anderes gefunden, oder aus irgendeinem Grund sind sie aus der Maßnahme geflogen. #01:00:23-9#

61 I: Was spricht denn für Sie DAGEGEN das in einer Maßnahme anzubieten? #01:00:25-7#

62 B(TN9): Gar nichts. Die meisten Maßnahmen, vor allem die mit VOLLZEIT, tendieren dazu die Leute mit Unterricht zu traktieren, den die meisten in was weiß ich wie vielen Maßnahmen schon gehört haben. Vielleicht mal hier ein anderer Satz für die Bewerbungen, aber das war es dann auch schon. (...) Und die Leute dann den Rest des Tages vor den Computer zu setzen, wo sie dann verelenden und verblöden. So etwas anzubieten hat mehrere Vorteile, erst einmal es bringt die Leute weg von der Kiste, es bringt die Leute ZUEINANDER, man lernt zu kooperieren. (...) Man lernt Problemlösungen anders anzugehen. (...) Man lernt so viel dabei, aber auf spielerischer Weise. Und auf spielerische Weise zu lernen (...) ist immer noch die beste meiner Meinung nach. Weil dann kommt es ganz von selbst und natürlich, als wenn man uns sagt, irgendeiner "Blablabla." (...) Kennen Sie die Peanuts? #01:01:45-7#

63 I: Ja, so grob. #01:01:48-0#

64 B(TN9): Ja, wissen Sie, nur die Kinder konnte man verstehen. Die Erwachsenen nur "Uahuahuah" (Er macht unverständliche Geräusche). (...) Man hat die Erwachsenen da nie verstanden. Und irgendwie so kommt das bei mir nach dem dritten Mal selber Unterricht auch so an. Dann höre ich auch nur noch "Uahuhuhau" (Macht wieder unverständliche Geräusche). (...) Würde man aber versuchen den Inhalt mir auf spielerische Weise beizubringen, dann hätte ich viel mehr Spaß daran, selbst wenn ich das Spiel schon tausendmal gespielt habe. // Okay. // Wie gesagt, so ein Rollenspiel ist echt nicht verkehrt für soziale Aspekte, die generell wahrscheinlich auch noch fehlen werden. Es sei denn man ist GERADE EBEN ins Hartz 4 gerutscht, hat vorher aber gut erfolgreich gearbeitet, viele Sozialkontakte oder so etwas. Dann ist das NOCH NICHT erforderlich. Aber es hat halt wie gesagt viele soziale Aspekte, ich (...) / Trainingsplatz für Fantasie, Teamwork, in irgendeinem Bereich auch mal etwas wagen, Risiken eingehen (...) ohne dass einem wirklich etwas passieren kann. (...) Es hat sehr viele positive Aspekte, die man so gar nicht wahrnimmt. (...) Weil es ist ja nur ein Spiel. (...) Aber es ist zumindest für mich sehr viel mehr. Und es hat durchaus Sinn in einer Maßnahme, weil, wie soll ich das ausdrücken, es bringt halt viel nebenher mit, was man nicht merkt. Vor allem man lernt auch zu kommunizieren, sich deutlich auszudrücken. Viele Leute meinen man wüsste was man sagt, bis man erst einmal gesagt bekommt: "Hä, was hast du gerade gesagt? Was willst du? (...) Ich habe nicht verstanden, was du willst." Weil man sieben Worte braucht aber die meisten denken drei wären genug. (...) #01:03:58-1#

65 I: Was meinen Sie denn, was das Jobcenter zu dem Angebot des Rollenspiels sagen würde? #01:04:01-4#

66 B(TN9): (...) Ich glaube nicht, dass die das als festen Bestandteil annehmen würden. (...) Selbst, wenn man die positiven Aspekte heraushebt, das für eine komplette Studie (...) und die dann sagen würden (unv.). Ich glaube nicht, dass das dann irgendwie / das ist für so eine Organisation wahrscheinlich eher Privatbereich. (...) Ich bin wirklich der Meinung, also ich bin der Meinung das KANN in einer Maßnahme sehr gut funktionieren, aber ich glaube NICHT, dass (...) Organisationen, die irgendwelche Fördermaßnahmen herausgeben, das als (...) gute Maßnahme betrachten KÖNNEN. (...) Das, wie gesagt, also ich würde es jedem empfehlen, ich würde es anbieten. (...) Also ich finde das sollte vom Amt aus kein Entscheidungskriterium sein ob man die Maßnahme dann (...) fördermitteltechnisch finanziert, aber ich finde es gehört in jede Maßnahme, aber es ist nichts womit man beim Amt werben könnte. (...) Das ist halt / man kann es, wie auch jetzt, Kommunikationsworkshop nennen, auch wenn es im Endeffekt nichts anderes ist als eine Spielrunde Dungeons and Dragons ist hat es dann doch halt irgendwie ein Ziel, nämlich Förderung der Kommunikationsfähigkeit. (...) Zwar auf spielerische Weise, aber es ist halt nicht DAS, was ein Amt, als (...) förderungswürdig ansehen würde, meiner Meinung nach. #01:05:48-9#

67 I: Was glauben Sie denn, was das Amt als förderungswürdig ansehen würde ganz grob?

#01:05:55-8#

68 B(TN9): Förderung der Kommunikationsfähigkeit JA, aber wenn man denen dann darlegt das es eine Pen and Paper Spielrunde ist (...) nein. (...) So, das heißt, die Verpackung muss stimmen. Der Inhalt ist ja relativ egal. Also wie gesagt meiner Meinung nach funktioniert das sicherlich, aber es ist ja selber. Nur (...) ich sage mal so, wenn man es den falschen Leuten präsentiert und ich meine jetzt nicht gerade einen Entscheidungsträger erwischt, der selber ein Fan davon ist und darum weiß, der wird das nicht verstehen können. (...) Zum Beispiel meine Eltern. Die verstehen sowieso nicht was ich mache, NIE. (...) Die kennen nur ihren Weg und wenn ich denn nicht gehe dann "Musst du wissen" oder mecker, mecker, mecker. Aber darum geht es nicht. Was ich damit sagen will ist, die KÖNNEN es einfach nicht verstehen und (...) da können Sie jetzt begeistert erzählen, das bringt das und das und das. "Es ist doch nur eine Spielrunde, es ist doch nur ein Spiel. Das fördern wir nicht, da geben wir kein Geld für." (...) Das ist aber etwas, das man in einer Maßnahme freiwillig anbieten kann, wenn man die entsprechenden Freiwilligen hat. Wie zum Beispiel den Spielleiter. (...) Der inzwischen in Rente ist, aber trotzdem noch für uns den Spielleiter macht. (...) Ich meine, wenn der mal irgendwann gehen wird, ich nichts Besseres zu tun habe, würde das vielleicht dann auch anbieten um das weiter zu führen, weil ich finde das wirklich eine gute Sache. (...) Aber wie gesagt, es ist im Moment nicht so drin. #01:07:36-2#

69 I: Okay, ja. #01:07:36-5#

70 B(TN9): Wie gesagt es ist halt nur schwer zu verkaufen, auch wenn es wirklich gut ist. Ich wüsste nicht, warum man es ablehnen SOLLTE, ich wüsste nur warum es abgelehnt werden KÖNNTE. #01:07:46-9#

71 I: Ja, verstehe. (...) Aber (...) da in die Richtung haben Sie auch schon mal etwas gesagt, aber ich will noch einmal konkret fragen. Und zwar, jetzt in dem Rahmen wo wir das dann eingeführt haben, das Förderzentrum, das ist ja eine Maßnahme, die für LANGZEITARBEITSLOSE Personen ist. Glauben Sie, dass das Angebot des ROLLENSPIELS konkret für diese Zielgruppe sinnvoll ist? #01:08:08-0#

72 B(TN9): Sehr sogar. (...) Weil wie gesagt, viele LERNEN dadurch erst wieder Sozialkontakte. (...) Jetzt mal so die Maßnahme, wie sie standardmäßig aufgebaut ist, vor dem Computer sitzen, im Unterrichtsraum. Ja gut, man unterhält sich, hat für ein paar Monate Kontakt zu ein paar Leuten, aber sobald man wieder daraus ist, "Leckt mich Leute, ich gehe nach Hause." (...) Und ALLE Kontakte sind weg, egal was man sich vorgenommen hat. (...) Aber so etwas, das VERBINDET Leute. Wenn es die richtigen trifft, die da mitspielen, die möchten das gerne weiterspielen. Wenn sie dann vielleicht auch nicht mehr in die Maßnahme dürfen, dann machen sie das selber. (...) Bilden sich selber über etwas, was an sich nicht viel kostet. Ich sage mal so, jetzt mal abgesehen, was würde mich eine Kampagne kosten? Also erst einmal das Spielerhandbuch fünfzig Euro, noch mal fünfzig Euro für eine vorgefertigte Kampagne. Selber angefertigt vielleicht (...) vierzig bis achtzig Euro je nach Umfang. Das ist nicht viel, aber man kann damit ein Jahr arbeiten. (...) Im Zweifelsfall kann man auch irgendwann, wenn man es genug hat (...) so wie der Spielleiter das quasi aus dem Ärmel schütteln. (...) Wie gesagt, es bringt halt Leute zusammen und das ist allein schon mal sehr positiv, weil dadurch lernt man schon viel wieder den sozialen Umgang. (...) Viele Leute haben auch deshalb ein Problem einen Job zu finden, weil der soziale Umgang nicht mehr passt. (...) Ich meine zum Beispiel einen inzwischen ehemaligen Kollegen beim Minigolf, ich frage mich wieso der Maßnahmeträger den überhaupt eingestellt hat. (...) Nicht geschafft, vor zwei Uhr aufzustehen und auf der Arbeit zu sein. (...) Obwohl Öffnungszeit, also in Frühschicht, das ist LANGE davor. Er hat sich nicht geändert, seine Ansicht ist und blieb, die Arbeit hat sich ihm anzupassen und nicht umgekehrt. (...) Was schon mal meiner Meinung nach komplett daneben ist. (...) Weil niemand bezahlt mich für eine Arbeit, die ich nicht mache. (...) Oder nur zu meinen

Bedingungen. Die Arbeit muss am Tag X zum Zeitpunkt Y erledigt sein. Das ist die Bedingung, unter der ich arbeite. Dafür kriege ich Geld. Das heißt, ich muss mich danach richten und dementsprechend (...) handeln. Bei ihm war das (...) die Arbeit wird fertig, wenn ICH das möchte. Und das ist dann vielleicht X plus zwanzig. Und Y minus drei. Aber (...) die haben es aber auch das ganze Jahr nicht geschafft, den zu ändern. (...) Und bei so jemandem, da würde auch das Spiel nicht fruchten. Aber die meisten, ja man lernt dadurch Leute kennen, man bildet Freundschaften, man hat eine Gemeinsamkeit, die auch über die Maßnahme hinaus bestehen kann. Das ist sehr, sehr positiv. Allein deshalb würde ich so etwas gerne in mehr Maßnahmen sehen. (...) Abgesehen von den anderen sozialen Nebenaspekten. Also wie gesagt es macht allein schon von diesem Punkt aus Sinn aber ich finde es schwierig zu erklären, diese Funktionen, spielerisch, mit einer Pen and Paper-Runde zu erreichen und damit eine Förderung zu kriegen. Das finde ich sehr, sehr schwierig mir das vorzustellen. (...) Wie gesagt, das ist etwas das wenn man die Maßnahme durch kriegt, freiwilliges Nebenangebot, aber nicht direkt förderungsfähig als Programmteil. #01:12:22-2#

73 I: Okay. Was würden Sie denn konkret bei der Zielgruppe anbieten? #01:12:25-9#

74 B(TN9): (...) Ich (...) inwiefern? #01:12:32-0#

75 I: Also, wenn Sie jetzt die Möglichkeit hätten, (...) in einer Maßnahme beispielsweise ein Angebot zu schaffen für langzeitarbeitslose Personen. Was wäre das? #01:12:40-9#

76 B(TN9): (...) Im Endeffekt / ich würde das gleiche machen. Also auch eine Pen and Paper Runde. Das kostet nicht viel, ist leicht zu machen. Ich denke mal die Maßnahme würde mir auch viel Material zuschustern, im Sinne von Papier und Kopierer. (...) Aber im Endeffekt, ich würde das gleiche machen, nur halt ein anderes Regelwerk. #01:13:10-5#

77 I: Ja, okay. Da hatten Sie ja erzählt, dass Sie das besser finden. (lacht) Okay. Und (...) wir sind auch schon fast bei der letzten Frage. Was mich interessiert, haben Sie schon einmal irgendein vergleichbares Angebot mitbekommen? // Nein. // Okay, auch nicht bei einem anderen Maßnahmeträger in einer anderen Maßnahme? #01:13:26-0#

78 B(TN9): Absolut nicht. Wie gesagt, alle Maßnahmen, die ich bisher erlebt habe, und ich bin SEHR Maßnahmeerfahren nach fast neun Jahren Arbeitslosigkeit. (...) Die waren ALLE im Endeffekt gleich aufgebaut. Erst einmal labert man mich zu, wie eine Bewerbung auszusehen hat. (...) Jedes Arschloch gibt seine Meinung, welche Formulierung und welche Formulierung gerade in ist. (...) Im Endeffekt sagt der Satz genau das gleiche aus. Hat genau den gleichen Inhalt (...) nur andere Worte. (...) Das heißt ich darf dann die aktuelle Bewerbung nach dem Gusto meines jeweiligen Zwangstutors schreiben. Dann, was soll ich bei einer Bewerbung beachten und (macht ein lautes genervtes Geräusch). Und dann "Suchen Sie sich Bewerbungen heraus." Teilweise fühlt man sich dann da, als ob da einer mit einem Stock hinter einem steht und ständig zu piekt, wenn man nicht genug Bewerbungen macht. Teilweise wollen sie daneben sitzt, wenn man telefoniert. Ich HASSE das. (...) Ich hasse das, wenn mir dann ständig einer rein quatscht, weil er meint ich mache gerade einen Fehler oder er kriegt nur die Hälfte des Gesprächs mit. Das hat meine Mutter schon als Kind gemacht, ich habe das immer gehasst, ich wollte mich gerade verabreden, (...) der am anderen Ende hatte es eilig, sagt mir eine Uhrzeit und meine Mutter schwallt mir irgendetwas entgegen, ich verstehe weder meine Mutter noch die Uhrzeit und dann höre ich nur noch "Ja ich muss jetzt weg." Zack. (...) "Danke, Mama." Und ich hasse das, wenn dann irgend so ein Schwachkopf, der NUR einen Job hat, weil ICH KEINEN habe, (...) und meint, weil er es geschafft hat sich erfolgreich in dieser Maßnahme zu bewerben, besser ist als ich, mir dann ständig ins Telefonat zu quatschen und meinen Stil kaputt zu machen, den ich versuche überhaupt erst einmal zu finden. Macht keinen Spaß. (...) // Ja, kann ich verstehen. // Jetzt zur Maßnahme jetzt hier. Ich muss sagen, es war von Anfang an SEHR viel angenehmer. Ja, wir hatten auch die Sache mit den Computern, aber ich

war nur einen halben Tag am Computer. Montags dann Unterricht, Anfangs dienstags dann das Spiel, mittwochs war Gruppenkochen als zweite Tageshälfte. Donnerstags noch mal Unterricht oder Ausflug und Freitag war eh kurz. (...) Das war sehr angenehm, weil man kam öfter mal von der Kiste weg. (...) Und da war dieses Spiel am Dienstag ein SEHR schönes Zubrot. Weil man ist da hin, hatte Spaß, ist am Nachmittag wieder zurück an die Kiste gegangen, hat ein bisschen etwas gemacht. Aber es war dann auch nicht mehr so lange. Es war wie gesagt, ein schönes Zubrot, zusammen mit dem Gruppenkochen und den Ausflügen. (...) Die Unterrichte waren sehr dosiert. Wurden halt durch die anderen (...) zweieinhalb sehr aufgelockert, das war SEHR angenehm. (...) Man hatte nicht so das Gefühl, irgendwie so gepusht zu werden, die Leute haben nicht daneben gesessen, wenn man telefoniert hat. Man konnte ZU den Leuten kommen und sagen "Du, passt das mit der Bewerbung?" Man hat uns keine Form aufgedrungen. Man ist zu den Leuten gegangen, man durfte hin gehen und sich das mal anschauen lassen, ein bisschen mitarbeiten. Dann wurde das GEMEINSAM gemacht, das wurde nicht von vorne vorgebetet. Das war SEHR, SEHR angenehm. Das ist die ERSTE und EINZIGE Maßnahme, in der ich das bisher so erlebt habe. Deswegen ist das auch die einzige Maßnahme, die von mir EHRlich mit Sternchen eine eins, eine fünf Sterne Bewertung, bekommt. (...) Denn andere, die kriegen gar nichts. Die kriegen höchstens den einen Stern dafür, dass ich da war. // (lacht) Okay. // (...) Also ich muss das so sagen. Das ist jetzt persönlich, das hat nichts mit irgendwelchen Werten oder sozialen Fähigkeiten zu tun, aber ich finde es einfach schön, dass ich auf diese Weise auch wieder auf das alte Hobby gekommen bin. Das ich inzwischen sehr viel weiterentwickelt hat, sehr viel angenehmer ist. Ich könnte jetzt, wenn ich wollte, ich könnte jederzeit auf (...) Role-twenty oder andere Seiten gehen und mich für Online-Kampagnen anmelden, das heißt ich könnte spielen wann ich wollte. Ich bevorzuge aber trotzdem die Variante mit Papier am Tisch. #01:19:01-5#

79 I: Okay. (...) Wir sind auch schon bei der letzten Frage. Und da würde mich interessieren, ich habe Sie jetzt ganz schön ausgefragt in die verschiedensten Richtungen, aber gibt es etwas, das Ihnen noch zum Rollenspiel einfällt, irgendetwas das wir hier vergessen haben? #01:19:16-3#

80 B(TN9): Also ich denke nicht, ich habe alles gesagt was ich zu sagen hatte. Die positiven Aspekte was soziale Fähigkeiten angeht, was Problemlösungsstrategien angeht, (...) dass man auch mit SPAß die Sachen lernt. Gut, was ich jetzt gesagt hatte mit dem Regelwerk, was mir nicht so gefällt, aber gut, das muss man akzeptieren. Ich lege mich da auch nicht mit dem Spielleiter an, ich frage ob er das möglich machen MÖCHTE, (...) wenn nein, Pech gehabt. (...) Aber ansonsten (...) nein, ich wüsste nichts, also ich habe alles gesagt. Positiv ist soziale Aspekte, Problemlösungsstrategien, in andere Personen hineinversetzen, also das lernen. (...) Ja, was noch? (...) Es gibt so viel mehr, wie gesagt, das ist ein Trainingsspielplatz für die Fantasie, die bei den meisten Leuten auch abgestumpft ist. Es hat so viel, das gibt so viel, das kann man gar nicht wirklich beschreiben. Und es ist etwas, das sehr, sehr wenig finanziellen Aufwand erfordert. Man braucht einen freiwilligen Spielleiter und Teilnehmer. Der Rest ist Papier und Stift (...) und Würfel. #01:21:08-0#

81 I: Ja, okay. Dann vielen Dank für die Ausführungen. Dann stoppe ich mal die Aufnahme. #01:21:13-0#

Anhang E: Kategoriensystem

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen

- Heterogenität
- Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit
- (gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit
- Problemlagen/Vermittlungshemmnisse
 - Alter
 - Sprache/Migrationshintergrund
 - Bildung, Qualifikation
 - Wohnsituation
 - Finanzen
 - Gesundheit
 - allgemein
 - physische Gesundheit
 - psychische Gesundheit
 - Sucht
 - familiäre Situation
 - Soziales Umfeld
 - Verwahrlosung
 - "soziale" Problemlagen/VH
 - Einsamkeit/Zurückgezogenheit
 - sich "eingerichtet" haben
 - Perspektivlosigkeit/Ohnmacht
 - Soziale Kompetenzen
 - Sozialverhalten
 - Kommunikation, Umgangsformen
 - Persönliche Kompetenzen
 - Schlüsselqualifikationen
 - Reflexionsfähigkeit
 - Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl
 - Motivation

Arbeitsmarktpolitisches System

- Praxiserfahrungen der Expert*innen
 - biografische Angaben, Vorerfahrungen
 - Jobcenter
 - päd. Herangehensweise, Beratung JC
 - Auswahl ganzheitlicher Instrumente
 - Maßnahmeträger
 - päd. Herangehensweise, Beratung MAT
 - Aufgabe/Praxis Maßnahmeträger
 - Förderzentrum
- Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte
 - Bedarf in Angeboten/Instrumenten
 - Aktivität
 - Kreativität
 - Individualität
 - spielerische Ansätze, Rollenspiel
 - spezielle Themen/Ideen
 - kein spezieller Bedarf/keine Idee
 - Förderung durch „soziale Aktivierung“

gesetzl. Auftrag sozialer Aktivierung
 Soziale Aktivierung innerhalb von Maßnahmen
 Bedarf gezielter Förderung durch P&P-RPG/alternative
 Methoden
 Sonstige Gedanken/Diskussionspunkte

Merkmale des P&P-Rollenspiels

Kommunikation
 sicherer Rahmen ohne Konsequenzen
 Fantasiewelt
 Spielleiter*in
 Gruppe

- Gruppe allgemein
- Einstieg in Gruppe
- Gruppenmiteinander
- Entscheidungen treffen
- Gruppenzusammensetzung
- Gruppenfluktuation
- Gruppenpositionen

 Fantasie-Rolle

- Rollenauswahl
- Rollenbeschreibungen
 - eigene Rolle
 - Rollen anderer
- Rollenübernahme
- Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit

 Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person

Bedürfnisse und Motivation

- Spaß haben
- sich wahr- und ernstgenommen fühlen
- Ablenkung vom Alltag
- positive Erlebnisse/Erfolgslebnisse
- Entspannung
- Interessen wecken
- Fantasie anregen/Kreativität

 Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe
 Nutzen Rollenübernahme/Identität
 Kompetenzentwicklung

- allgemein
- Persönliche Kompetenzen
- Soziale Kompetenzen
 - Soziale Kompetenzen allgemein
 - Kommunikation
 - Teamfähigkeit
 - Empathie
 - Umgang mit anderen

 Persönlichkeitsentwicklung

- Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern
- Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion
- Was haben TN über sich selbst gelernt?

Wissensaneignung/-austausch

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext

Expert*innen

- erster Eindruck des Angebots
- Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel
- Spielerfahrung in Maßnahme von JC/MAT/SL

Nutzen innerhalb der Maßnahme

- Abwechslung
- neuer Zugang zu TN
- Kontakt zu Sozialcoach
- geschützter Rahmen, privates Gefühl
- Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten
- spielerisch lernen/fördern
- Eingliederung in Arbeit
 - Heranführung an den Arbeitsmarkt
 - Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche
 - Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern

Freiwilligkeit

Ressourcen

unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext

ist nicht für jede*n etwas/geeignet

Bedarf Aufklärung/Transparenz

Übertragbarkeit

P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen

Sicht des Jobcenters

Vergleichbare Angebote

Was spricht dagegen?

- Argumente dagegen
- kein Argument dagegen

Sonstiges

Anhang F: Codebuch – Kategorien und Definitionen

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen

Diese Hauptkategorie beinhaltet Aussagen der Expert*innen, in denen sie die Zielgruppe "langzeitarbeitslose Personen" anhand ihrer persönlichen beruflichen Erfahrungen und Beobachtungen beschreiben, beispielsweise hinsichtlich der Veränderung der Zielgruppe oder ihrer Problemlagen und Vermittlungshemmnisse. Die codierten Aussagen sind unabhängig vom Thema P&P-RPG.

Beispiel: „*Ich erlebe die Langzeitarbeitslosen (...) ja, auch sehr, sehr unterschiedlich, es gibt da noch mal (...) ja Unterschiede in den BEDÜRFNISSEN, vielleicht auch nach Alter, ob Kinder da sind oder nicht, da ist eben sehr vieles zu berücksichtigen.*“ (JC1, Abs. 6)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen — Heterogenität

Aussagen der Expert*innen, die sich auf die Heterogenität der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen beziehen.

Beispiel: „Ja meine Erfahrung ist, dass das eine EXTREM heterogene Gruppe ist. (...) Angefangen vom (...) intellektuellen Niveau, von der Reflexionsfähigkeit, vom (...) Ausbildungs- also Schulniveau, Ausbildungsniveau. Die Fähigkeit der Kommunikation und Reflexion ist sehr unterschiedlich und auch die sozial-emotionale Kompetenz ist sehr unterschiedlich. Das heißt, ich kann nicht von DEM Langzeitarbeitslosen schlechthin sprechen, sondern das ist eine komplett (...) individualisierte Geschichte.“ (MAT1, Abs. 2)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen — Veränderung der Zielgruppe, Sockelarbeitslosigkeit

Aussagen der Expert*innen zur Veränderung der Zielgruppe langzeitarbeitsloser Personen, ggf. in Kombination dazu, wie die Expert*innen die Personengruppe heute aufgrund der Veränderung erleben (z.B. "Sockelarbeitslosigkeit").

Beispiel: „Als ich 2006 angefangen habe, da hatten wir SEHR viele Kunden, die wir recht unproblematisch vermitteln konnten. Und der Bestand, den es JETZT an Langzeitarbeitslosen gibt, ja, das ist schon ein sehr BESTÄNDIGER Bestand. Selbst wenn zwischendurch Vermittlungen erzielt werden, dann sind das aber Kunden, die häufig auch schnell wiederkommen.“ (JC2, Abs. 14)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen — (gesellschaftliche) Stellung durch Leistungsbezug/Arbeitslosigkeit

Aussagen der Expert*innen dazu, wie die (gesellschaftliche) Stellung durch den Leistungsbezug oder die Arbeitslosigkeit wahrgenommen wird, in welche Lage Personen durch die Arbeitslosigkeit kommen und was die Arbeitslosigkeit für Folgen für die Betroffenen hat (sowohl Selbst- als auch Fremdwahrnehmung).

Beispiel: „Leute, die länger arbeitslos sind, die (...) / viele fühlen sich halt irgendwie, (...) fühlen sich so, als wenn sie nicht zu der Gesellschaft gehören würden, weil sie auch von anderen Leuten schlechter behandelt werden oder (...) DENKEN, dass sie schlechter behandelt werden, blöd angeguckt werden“ (TN3, Abs. 76)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen — Problemlagen/Vermittlungshemmnisse

Aussagen der Expert*innen zu konkreten Problemlagen und Vermittlungshemmnissen von langzeitarbeitslosen Personen, thematisch sortiert. Wenn keine klare Zuordnung zu einem Thema möglich ist, wird die Aussage dieser übergeordneten Kategorie zugeordnet, andernfalls der konkreten Subkategorie.

Beispiel Bildung, Qualifikation: „SEHR oft sind es aus der Vita abgeleitete Probleme. SEHR oft geringe Bildungshintergründe, beziehungsweise in klassischen Hartz Vier Familien, wo es dann tradiert worden ist über die Eltern auch schon.“ (MAT3, Abs. 10)

Beispiel übergeordnete Kategorie: „Also, was MIR aufgefallen ist über die Jahre, ist, das im Grunde, wenn mehrerer dieser Hemmnisse zusammenkommen, wie (...) ein Familienangehöriger stirbt, (...) ich verliere den Job oder / dann ist das oft so eine Kettenreaktion. Mir ist halt aufgefallen, dass wenn zwei so größere, (...) ja, Ereignisse zusammenkommen, dass viele Leute dann halt abrutschen und dann alleine nicht mehr parat kommen. Wohnungsverlust, JOBVERLUST, viele haben Angehörige gepflegt und haben dann konsequent gesagt ‚Ich gehe nicht mehr arbeiten‘ von heute auf morgen, das war relativ oft. Was auch oft war, ‚Ich will keinen Unterhalt zahlen, also gehe ich nicht arbeiten‘ und dadurch abgeglitten tatsächlich, ne? Durch, (...) ja, FRUST. Und (...) ja, also das war so das, was mir über die Jahre so aufgefallen ist, dass viele da waren, die hatten nur mehr als ein Vermittlungshemmnis. Man sagt ja multiple Vermittlungshemmnisse“ (MAT4, Abs. 6)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Alter

Aussagen zum Alter als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„Dann haben wir Leute, die ja noch gar kein Jahr arbeitslos sind, weil sie aus der Selbstständigkeit kommen aber auch verschuldet sind und eben nicht in die Arbeitslosenversicherung / teilweise aber eben trotzdem fünfzehn, zwanzig Jahre gearbeitet haben und eigentlich ÜBERHAUPT nicht in dieses klassische Bild passen. Davon die einen eben über fünfzig sind und sich ein bisschen im Markt was bewegt, aber so sehr eben auch noch nicht. (lacht) Das es immer noch ein Vermittlungshemmnis ist“* (MAT5, Abs. 6)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Sprache/Migrationshintergrund

Aussagen zur Sprache/Migrationshintergrund als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„mit Migrationshintergrund und einer sehr schlechten sprachlichen Basis. Das erschwert die Arbeit, die ja in der Kommunikation auch liegt, erheblich“* (MAT1, Abs. 2)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Bildung, Qualifikation

Aussagen zur Bildung/Qualifikation als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„Und ansonsten natürlich fehlende Schulabschlüsse, fehlende Berufsabschlüsse.“* (JC3, Abs. 4)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Wohnsituation

Aussagen zur Wohnsituation als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„Wohnungslosigkeit haben wir auch doch etliche, wo natürlich erst mal im Vordergrund steht diese Dinge in Ordnung zu bringen, damit an den nächsten Schritt gedacht werden kann.“* (JC3, Abs. 4)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Finanzen

Aussagen zu den Finanzen der Person als Problemlage/Vermittlungshemmnis, z.B. Umgang mit Geld, Schulden

Beispiel: *„Schuldenproblematik ist oft auch so ein Handicap.“* (JC3, Abs. 4)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Gesundheit

Aussagen zur Gesundheit als Problemlage/Vermittlungshemmnis, unterteilt nach jeweiligem Schwerpunkt (z.B. Psyche/Körper). In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert. Wenn keine klare Zuteilung zur psychischen/physischen Gesundheit oder Sucht möglich ist, wird die Aussage zu "allgemein" zugeteilt.

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Gesundheit —
 allgemein

Aussagen zur allgemeinen Gesundheit als Problemlage/Vermittlungshemmnis, die nicht eindeutig einer der anderen Kategorien zugeteilt werden können.

Beispiel: *„ja bei sehr vielen Langzeitarbeitslosen (...) ja verfestigte Schwierigkeiten gesundheitlicher Art, also gesundheitliche Einschränkungen vorliegen. Und (...) das hat ja eben oft soziale Ursachen, teilweise auch aus der Vergangenheit“* (JC1, Abs. 50)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Gesundheit —
 physische Gesundheit

Aussagen zur körperlichen Gesundheit als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„Es sind häufig auch GESUNDHEITLICHE Probleme. Angefangen von orthopädischen über internistischen Problemen, die das Betätigungsfeld sehr stark eingrenzen.“* (MAT1, Abs. 4)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Gesundheit —
 psychische Gesundheit

Aussagen zur psychischen Gesundheit als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„Sozialphobien, die sich möglicherweise im Laufe der Zeit auch entwickelt haben“* (JC5, Abs. 8)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Gesundheit —
 Sucht

Aussagen zur Sucht als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„die Leute haben Alkohol-, Drogenprobleme teilweise“* (MAT6, Abs. 8)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 familiäre Situation

Aussagen zur familiären Situation als Problemlage/Vermittlungshemmnis – hier gehen Expert*innen auf die Struktur der familiären Situation ein, die eine Problemlage oder ein Vermittlungshemmnis darstellen kann, beispielsweise die Betreuung/Pflege von Angehörigen oder der Status "alleinerziehend".

Beispiel: *„familiäre Geschichten. Ob das jetzt Kinderbetreuung ist oder Pflege innerhalb der Familie, DAS scheint mir so das Größte zu sein“* (JC5, Abs. 6)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Soziales Umfeld

Aussagen zum familiären/sozialen Umfeld der Person als Problemlage/Vermittlungshemmnis, z.B. dass Personen hauptsächlich von anderen ALG II-beziehenden Personen umgeben sind, in der Familie Leistungsbezug üblich ist und es den Kindern so weitergegeben wird.

Beispiel: *„Und allein die Langzeitarbeitslosen finden sich oftmals in Situationen wieder, wo sie einfach alleine es nicht wieder herausschaffen würden und (...) wo größtenteils eben auch ein wenig förderliches soziales Umfeld besteht“* (JC1, Abs. 14)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 Verwahrlosung

Aussagen zur Verwahrlosung der Person als Problemlage/Vermittlungshemmnis – sowohl körperlich als auch psychisch.

Beispiel: *„keine Selbstachtung. Leute laufen von den Klamotten her ungepflegt rum, Leute haben schlechte Zähne, (...) können sie nichts für, man kann aber was machen, man kann ja schlechte, SAUBERE Zähne haben“* (MAT6, Abs. 10)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH

Problemlagen/Vermittlungshemmnisse die nicht direkt anhand der Biografie erkennbar (z.B. Qualifikationsniveau) oder direkt messbar bzw. diagnostizierbar (z.B. Erkrankungen) sind und „in der Person liegen“, wie beispielsweise Einsamkeit und Zurückgezogenheit oder soziale Kompetenzen (Praxis = "weiche Vermittlungshemmnisse"). In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren expliziteren Subkategorien.

Beispiel: *„und natürlich bei einer ganzen Menge der Teilnehmer das MOTIVATIONSproblem. (...) Weil für einige / einige Teilnehmer haben sich sehr gut eingerichtet. (...) Da ist immer auch die Frage, ob man nicht noch nebenbei etwas macht. (...) Und GENIESSEN in einem gewissen Sinne auch ihr Leben. Das heißt, da ist keine Motivation, eine Erwerbstätigkeit anzustreben.“* (MAT1, Abs. 4)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Einsamkeit/Zurückgezogenheit

Aussagen zur Einsamkeit/Zurückgezogenheit als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: *„also jetzt in der Zeit zuletzt war ich relativ viel alleine, ich denke das geht mehreren Menschen so die jetzt arbeitslos sind oder dass man sich irgendwie ein bisschen zurückzieht.“* (TN2, Abs. 12)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 sich "eingerichtet" haben

Aussagen dazu, dass Personen sich mit ihrer Situation, Sozialleistungen zu beziehen, abgefunden und sich in dieser Situation eingerichtet haben – daher kein intrapersonaler Anreiz, etwas an ihrer Situation zu verändern, was als Problemlage/Vermittlungshemmnis benannt wird.

Beispiel: „Es sind auch, bei SOZIALEN Vermittlungshemmnissen, kommt dann auch mit ins Spiel was ich eben schon sagte, wenn die sich so eingerichtet haben da drauf und genügend Einkommen haben, (...) haben die gar keinen Bedarf mehr auf dem ersten Arbeitsmarkt irgendwo Fuß zu fassen.“ (MAT3, Abs. 18)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Perspektivlosigkeit/Ohnmacht

Aussagen zur Perspektivlosigkeit/Ohnmacht als Problemlage/Vermittlungshemmnis – Personen erkennen keine persönliche Perspektive und resignieren aufgrund ihrer aktuellen Situation, fühlen sich nicht dazu in der Lage etwas an ihrer Situation verändern zu können

Beispiel: „Also, viele sind ja nicht unbedingt arbeitslos, weil sie sich nicht bewerben können, sondern eher, weil man irgendwann so kaputt quasi ist von den ganzen Ablehnungen und vielleicht, weil man den Job verloren hat aus irgendeinem Grund, den man nicht kennt. Und dadurch verliert man vielleicht einfach generell die Lust, aktiv irgendetwas zu tun. Das ist, glaube ich, das größte Problem.“ (TN2, Abs. 108)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Soziale Kompetenzen

Aussagen zu zwischenmenschlichen Fähigkeiten von Personen, bzw. ihren Umgang mit anderen Menschen, aufgeteilt in zwei weitere Subkategorien. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert.

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Soziale Kompetenzen —
 Sozialverhalten

Aussagen zum Sozialverhalten als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Aussage: „Und im Sozialverhalten haben wir die einen, die halt ein sehr schlechtes Sozialverhalten haben, da haben wir viele mit hohem Aggressionspotential, viele Leute die auch depressiv, sehr zurückgezogen sind, also diese Extreme“ (MAT6, Abs.10)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Soziale Kompetenzen —
 Kommunikation, Umgangsformen

Aussagen zur Kommunikation und zu Umgangsformen als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: „KommunikationsFÄHIGKEIT ist glaube ich bei ganz VIELEN ein Problem“ (MAT5, Abs. 14)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Persönliche Kompetenzen

Aussagen, die sich auf die persönlichen Kompetenzen, also Fähigkeiten im Umgang mit sich selbst und beispielsweise auf persönliche Eigenschaften der Personen beziehen. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Persönliche Kompetenzen —
 Schlüsselqualifikationen

Aussagen zu geringen/fehlenden, aber für die Arbeit relevanten, "Schlüsselqualifikationen" als Problemlage/Vermittlungshemmnis – z.B. Pünktlichkeit, Zuverlässigkeit

Beispiel: *„Ja, aber (lacht) SCHWER als Kern zu formulieren. Weil die Diskussionen da manchmal einfach auch aneinander vorbeilaufen. Also wir haben das Problem, das die Leute grundsätzliche Schlüsselqualifikationen sich schwertun als Gruppe, also VIELE Leute nicht regelmäßig kommen, an der Maßnahmeteilnahme, an den Angeboten. WENN sie kommen eben SONST unzuverlässig teilnehmen, also (...) zu spät kommen und trotz Hinweisen und Hilfestellung eben das auch sich schwertun, sich überhaupt eine Pünktlichkeit anzugewöhnen, eine Verlässlichkeit. (...) So. Da muss man wieder differenzieren, da gibt es ja Leute, die da wieder auch Gründe haben, die das gesundheitlich nur bedingt hinbekommen. (...) Oder eben wegen Betreuungssituationen, mehreren Kindern, im Stadtgebiet rumreisen müssen, erst mal BEVOR sie hier anfangen, das umsetzen zu können. So, aber das sind ALLES natürlich Sachen, so pauschal, wenn man das so feststellt, fehlen da rudimentäre (...) Grundlagen, die fürs Arbeitsleben überhaupt nicht in Frage zu stellen sind. Das heißt, die würden halt kein Praktikum, geschweige denn Arbeitsvertrag, wahrscheinlich keine ein zwei Wochen mit so einem Verhalten überstehen“ (MAT5, Abs.10)*

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Persönliche Kompetenzen —
 Reflexionsfähigkeit

Aussagen zur geringen Reflexionsfähigkeit der Person als Problemlage/Vermittlungshemmnis – Personen können beispielsweise nicht einschätzen, welche beruflichen Perspektiven sie tatsächlich haben.

Beispiel: *„Und dann kommt auch überzogene Erwartung hinzu. Sowohl was das Berufsbild angeht, beziehungsweise die Tätigkeit, als auch die Einschätzung der eigenen Fähigkeiten.“ (MAT1, Abs. 6)*

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Persönliche Kompetenzen —
 Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl

Aussagen zum geringen/fehlenden Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl als Problemlage/Vermittlungshemmnis

Beispiel: „Aufbau Selbstwertgefühl, was ich für ganz, ganz wichtig halte, was ja bei unserem (...) Klientel doch auch nicht selten abhandengekommen ist“ (JC5, Abs. 50)

Zielgruppe langzeitarbeitslose Personen —
 Problemlagen/Vermittlungshemmnisse —
 "soziale" Problemlagen/VH —
 Persönliche Kompetenzen —
 Motivation

Aussagen zur Motivation der Personen als Problemlage/Vermittlungshemmnis, also z.B., dass Personen keine Motivation haben, eine Stelle anzunehmen.

Beispiel: „MOTIVATION. (...) Also ich denke, dass kleinste Problem, das die Leute haben (...) / also klar, die Leute haben Alkohol-, Drogenprobleme teilweise. Die Leute haben gesundheitliche Probleme, die können wir nicht heilen. Die Leute haben psychische Probleme, da kann man ein Netzwerk drum machen. (...) Das HAUPTPROBLEM was ich bei den Leuten sehe ist MOTIVATION. (...) Also dieses nicht-mit-sich-geschehen lassen. Da heißt jetzt nicht, dass man einen Widerstand macht, das heißt auch nicht, dass man jetzt auf die Straße gehen muss. Aber diese APATHIE, das ist für mich dieser HAUPT-Hinderungsgrund.“ (MAT6, Abs. 8)

Arbeitsmarktpolitisches System

Diese Hauptkategorie beinhaltet Aussagen der Expert*innen, die sich allgemein auf das arbeitsmarktpolitische System und beispielsweise ihre persönlichen beruflichen Erfahrungen, arbeitsmarktpolitische Instrumente und den Weiterentwicklungsbedarf des Systems beziehen – Blick "von oben" auf das Förderzentrum bzw. Instrumente und den Bedarf dahingehend, sowie die allgemeine Förderung "sozialer Aktivierung".

Es werden keine Aussagen, die sich speziell auf das P&P-RPG bzw. dessen Praxis innerhalb des Förderzentrums/einer Maßnahme beziehen, wie beispielsweise zu dessen Durchführung oder Besonderheiten codiert – diese werden in der Hauptkategorie "P&P-RPG im Maßnahmekontext" codiert.

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Praxiserfahrungen der Expert*innen

Aussagen zu den Praxiserfahrungen der Expert*innen, neben allgemeinen biografischen Angaben unterteilt nach den Expert*innengruppen "Jobcenter" und "Maßnahmeträger". In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Praxiserfahrungen der Expert*innen —
 biografische Angaben, Vorerfahrungen

Beschreibungen der Expert*innen zu ihrem biografischen Hintergrund, hier festgehalten zur Ergänzung des "Steckbriefs" der Personen, sowie Vorerfahrungen in anderen Kontexten der Personen, beispielsweise in anderen Maßnahmen.

Beispiel: „Mit Langzeitarbeitslosen bin ich jetzt seit knapp zwanzig Jahren zugange. Überwiegend hier auf dem Betriebshof und ÜBERWIEGEND mit Langzeitarbeitslosen, die von ihrer Leistungsfähigkeit her ganz schwach sind.“ (MAT3, Abs. 6)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Praxiserfahrungen der Expert*innen —
Jobcenter

Praxiserfahrungen der Expert*innen des Jobcenters. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Arbeitsmarktpolitisches System —
Praxiserfahrungen der Expert*innen —
Jobcenter —
päd. Herangehensweise, Beratung JC

Aussagen der Expert*innen des Jobcenters zu der persönlichen pädagogischen Herangehensweise und Sichtweise auf die Beratungssituation in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen.

Beispiel: *„meine Erfahrung nach manchen holprigen Gesprächen in den Anfängen, wo ich dann auch noch nicht so geübt war, war letztendlich, dass ich, indem ich FREIRAUM gebe, indem ich wirklich auf FREIWILLIGKEIT setze, ganz andere Erfolge erziele, als dass meine Rolle als (...) JOBCENTERMITARBEITERIN so sehr in den Vordergrund rückt. Natürlich gibt es die Vorgabe Fördern und Fordern, und das legen die Mitarbeiter sicherlich auch unterschiedlich aus, aber dieses, wenn man dieses FORDERN wirklich nur ganz SANFT durchführt, erzielt man meiner Meinung nach die besten Erfolge.“* (JC2, Abs. 2)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Praxiserfahrungen der Expert*innen —
Jobcenter —
Auswahl ganzheitlicher Instrumente

Aussagen der Expert*innen vom Jobcenter, die sich auf ihr Vorgehen und ihre Entscheidungsgrundlagen bei der Auswahl ganzheitlicher Instrumente beziehen.

Beispiel: *„Es kommt eben bei der Entscheidung für die Zuweisung immer darauf an, wie STARK das alles ausgeprägt ist bei dem jeweiligen Kunden. Das sehen wir halt individuell. (...) Schauen uns an, auf welcher Entwicklungsstufe er eigentlich steht in Richtung Arbeitsmarkt und entscheiden dementsprechend, welche MaßnahmeDAUER kommt überhaupt in Frage. Wenn eben klar ist, da sind mehrere Baustellen, dann braucht es eben auch ein paar Monate, um das dann alles ins Rollen zu bringen und die Schwierigkeiten zu lösen. Und allein die Langzeitarbeitslosen finden sich oftmals in Situationen wieder, wo sie einfach alleine es nicht wieder herausschaffen würden und (...) wo größtenteils eben auch ein wenig förderliches soziales Umfeld besteht, oder wo auch Vereinsamung eingetreten ist, also die Abnahme von sozialen Kontakten überhaupt“* (JC1, Abs. 14)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Praxiserfahrungen der Expert*innen —
Maßnahmeträger

Praxiserfahrungen der Expert*innen vom Maßnahmeträger. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Praxiserfahrungen der Expert*innen —
 Maßnahmeträger —
 päd. Herangehensweise, Beratung MAT

Aussagen der Expert*innen des Maßnahmeträgers zu der persönlichen pädagogischen Herangehensweise und Sichtweise auf die Beratungssituation in der Zusammenarbeit mit der Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen.

Beispiel: *„Es ist auch immer wieder Teil meiner Aufgabe mit Teilnehmern gemeinsam Situationen zu reflektieren. Es kommt immer wieder auch zu Konfliktsituationen oder meinetwegen jemand hat ein Vorstellungsgespräch, das ist nicht so gelaufen, dann wird das interpretiert, die anderen sind doof, jetzt mache ich gar nichts mehr‘. Das ist ja auch ein Sozialverhalten. Und auch DAS muss oder versuchen wir zu reflektieren, einzusortieren. Es ist ganz häufig auch ein / (...) eine gemeinsame Auseinandersetzung mit Befindlichkeiten, die aus Konflikten im privaten sozialen Umfeld entsteht. (...) Die Vereinbarkeit von Familie und Beruf zum Beispiel, oder (...) Überlastung durch Pflege Angehöriger oder Probleme mit Partnerschaft. All das kommt da mit rein, das ist ein großer Punkt“ (MAT1, Abs. 28)*

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Praxiserfahrungen der Expert*innen —
 Maßnahmeträger —
 Aufgabe/Praxis Maßnahmeträger

Aussagen zu den Erfahrungen in der Arbeit beim Maßnahmeträger, beispielsweise hinsichtlich der unterschiedlichen Instrumente, Aufgaben, Abläufe und Ziele.

Beispiel: *„Der Sinn ist ja eigentlich, was wir hier versuchen, die Schnittmenge hinzukriegen, zwischen dem was die VORGABEN sind und dem, was dem MENSCHEN nützt. Wenn Sie nur nach den Vorgaben arbeiten, erreichen Sie NICHTS. (...) Wenn Sie nur nach den Menschen arbeiten, haben Sie keine Arbeit, weil Sie irgendwann keine mehr KRIEGEN. So muss man die Schnittmenge zwischen diesen beiden (...) Hauptmengen so groß wie möglich gestalten.“ (MAT6, Abs. 18)*

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Praxiserfahrungen der Expert*innen —
 Maßnahmeträger —
 Förderzentrum

Aussagen der Expert*innen des Maßnahmeträgers zum Förderzentrum, beispielsweise zu dessen Inhalten, Gestaltung, positiven Aspekten usw.

Wenn nicht klar ersichtlich wird, ob eine Person vom Förderzentrum oder von der Arbeit beim Maßnahmeträger allgemein spricht, wird die Aussage zu "Aufgabe/Praxis Maßnahmeträger" oder zu "päd. Herangehensweise/Beratung MAT" zugeordnet.

Beispiel: *„Das Förderzentrum wurde, als wir das konzeptioniert haben, in einem Punkt zusammengefasst: ALLES geht. Das ist die ERSTE Maßnahme, wo man mal Sachen machen KANN, die vom Fördergeber NICHT so explizit vorgegeben sind. Also (...) klassische, alte Maßnahmen waren so "Schreiben Sie acht Bewerbungen die Woche, dann ..." wir haben auch Standards, keine Frage, die MÜSSEN wir einhalten“ (MAT6, Ab. 14)*

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte

Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte, die in den größeren Kontext des Arbeitsmarktpolitischen Systems fallen, beispielsweise Bedarfe in Instrumenten. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
Bedarf in Angeboten/Instrumenten

Aussagen der Expert*innen zum weitergehenden Bedarf hinsichtlich Angeboten und Instrumenten, aufgeteilt nach den inhaltlichen Schwerpunkten der Aussage. Dabei geht es nicht nur alleine darum, welche konkreten Angebote eingeführt werden sollten, sondern beispielsweise auch, wie mit der Zielgruppe allgemein umgegangen werden sollte, wo die Expert*innen allgemeinen Bedarf der Weiterentwicklung des Arbeitsmarktpolitischen Systems oder der Herangehensweise sehen. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Beispiel: *„Ich glaube, wenn man den Leuten nachhaltig / die Leute nachhaltig ermutigen will, muss man VIEL mehr solche kreativen Sachen machen. Das Problem ist, das die Leute, die das Gesetz erlassen, die Leute die Gelder zur Verfügung stellen, die ja vom Gesetzgeber zur Verfügung gestellt werden, (...) die können damit nichts anfangen. Das ist denen zu abgefahren.“* (MAT6, Abs. 18)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
Bedarf in Angeboten/Instrumenten —
Aktivität

Aussagen die verdeutlichen, dass mehr Aktivität, Praxis gefordert wird.

Beispiel: *„Ich glaube es ist generell gut, die INTERESSEN zu wecken, also (...) was zum Beispiel das Spiel macht, wenn man jetzt Spaß daran hat, dann (...) informiert man sich dann mehr und hat wieder mehr Spaß quasi etwas zu TUN. Und wenn jetzt zum Beispiel jemand gerne malt dann, ich weiß nicht ob sowas überhaupt möglich ist, aber dass man Malkurse anbietet oder halt etwas, wo sich die Leute (...) mit ihren Interessen (...) ich sag mal entwickeln können und dadurch auch wieder mehr LUST haben (...) AKTIV etwas zu machen. (...) Ja. Also viele sind ja nicht unbedingt arbeitslos, weil sie sich nicht bewerben können, sondern eher, weil man irgendwann so kaputt quasi ist von den ganzen Ablehnungen und vielleicht weil man den Job verloren hat aus irgendeinem Grund, den man nicht kennt, und dadurch verliert man vielleicht einfach generell die Lust, aktiv irgendetwas zu tun. Das ist glaube ich das größte Problem“* (TN2, Abs. 108)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
Bedarf in Angeboten/Instrumenten —
Kreativität

Aussagen die verdeutlichen, dass Bedarf für mehr Kreativität gesehen wird – nicht nur inhaltlich auf Methoden bezogen, sondern auch beispielsweise in der Ausgestaltung und Umsetzung von Maßnahmen.

Beispiel: *„ich finde es GUT, ich würde mir wünschen, es kämen mehr solcher Impulse. (...) Und vielleicht noch irgendeine kreative Methode, wodurch wir Leute erreichen, die auf dieses / die für diese Methode nicht offen sind.“* (MAT6, Abs. 34)

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
 Bedarf in Angeboten/Instrumenten —
 Individualität

Aussagen die verdeutlichen, dass mehr individuelle Angebote gemacht werden sollten, bzw. die Individualität gefördert/berücksichtigt werden sollte.

Beispiel: *„alles was die Leute irgendwie heraus holt aus ihrer Lethargie sage ich mal. Irgendwann ist es ja so, dass die als Arbeitslose einfach in den Tag hineinleben. Und da müssen die Leute herausgeholt werden. Erst einmal müssen Sie diese Maßnahme beginnen und dann natürlich in der Maßnahme interessante Sachen angeboten bekommen. Aber jeder Mensch ist anders, das stimmt schon. Mit dem Pen and Paper, das hat bei mir voll getroffen, aber bei anderen wird es nicht gehen. Deswegen müsste es irgendwo BREITER GEFÄCHERT sein, damit mehr Angebote da sind für die Leute.“* (TN8, Abs. 84)

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
 Bedarf in Angeboten/Instrumenten —
 spielerische Ansätze, Rollenspiel

Aussagen die an den Gedanken des Pen-&-Paper-Rollenspiels anschließen oder den benötigten spielerischen Aspekt in Angeboten hervorheben.

Beispiel: *„ich würde das gleiche machen. Also auch eine Pen and Paper Runde. Das kostet nicht viel, ist leicht zu machen. Ich denke mal die Maßnahme würde mir auch viel Material zuschustern, im Sinne von Papier und Kopierer. (...) Aber im Endeffekt, ich würde das gleiche machen, nur halt ein anderes Regelwerk.“* (TN9, Abs.76)

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
 Bedarf in Angeboten/Instrumenten —
 spezielle Themen/Ideen

Weitergehende, spezielle Ideen, "Einzelfälle" hier zusammengefasst.

Beispiel: *„Das ist schwer zu sagen. (...) Jeder hat andere Interessen, (...) Bedürfnisse. Deswegen ist das schwer zu sagen. (...) Es kommt halt immer auf die Leute an. Man kann schlecht (...) Gruppenspiele oder Gruppenunternehmungen machen, wenn die Leute sich nicht untereinander verstehen. Deswegen ist das schwer zu sagen. Aber (...) für mich so Gruppen- (...) nicht unbedingt Spiele aber so Gruppenaktivitäten.“* (TN3, Abs. 78)

Arbeitsmarktpolitisches System —
 Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
 Bedarf in Angeboten/Instrumenten —
 kein spezieller Bedarf/keine Idee

Aussagen dazu, dass kein spezieller Bedarf vorliegt oder keine Idee dahingehen vorhanden ist.

Beispiel: *„Nein. Da fällt mir jetzt nichts ein, weil wir sind eigentlich schon / also das sage ich jetzt nicht, weil DU hier sitzt, sondern ich bin schon ein guter Freund vom Förderzentrum, weil ich damit schon den einen oder anderen locken kann. Ich hatte jetzt wieder in paar Zuweisungen dabei. Und (...) dieses stupide Bewerbungstraining, davon halte ich eben nicht so viel. Also ich (...) ich glaube das ist schon ganz gut aufgestellt.“* (JC3, Abs. 44)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionenpunkte —
Förderung durch „soziale Aktivierung“

Aussagen zu verschiedenen Aspekten der "Sozialen Aktivierung". In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionenpunkte —
Förderung durch „soziale Aktivierung“ —
gesetzl. Auftrag sozialer Aktivierung

Aussagen der Expert*innen dazu, ob sie die soziale Aktivierung als Teil der im SGB II angestrebten "Aktivierung" betrachten

Beispiel: *„JA. Auf jeden Fall, auf jeden Fall. Deshalb / (...) keiner soll / Also ich bin ja schon immer so, dass ich dann sage, ‚so, wir unterhalten uns jetzt über alles Mögliche hier, aber Sie gehen nicht raus, OHNE dass wir etwas vereinbart haben.‘ Also das kriegen sie manchmal schon von mir direkt gesagt, WEIL ich eben sehe, dass das Leute sind, die sich ein bisschen abkapseln zu Hause und da ist es mir WICHTIG, dass sie etwas machen.“* (JC3, Abs. 42)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionenpunkte —
Förderung durch „soziale Aktivierung“ —
Soziale Aktivierung innerhalb von Maßnahmen

Aussagen der Expert*innen zu sozialer Aktivierung/ dem Abbau von Vermittlungshemmnissen und Problemlagen sozialer Art als Bestandteil in Maßnahmen – inwiefern ist das bereits ein Bestandteil? Nicht nur bezogen auf das Förderzentrum, sondern auch andere Maßnahmen, welche die Expert*innen kennen.

Beispiel: *„Also es ist sicherlich in den Arbeitsgelegenheiten / da nimmt es einen ganz großen Raum ein, weil das ja nun auch Menschen sind, die vielfältige Problemlagen haben und wo häufig eben auch mangelnde Kompetenzen in diesem Bereich der ausschlaggebende Punkt sind, warum sie jetzt lange Zeit eben schon arbeitslos sind. (...) In den klassischen Vermittlungsmaßnahmen, die ich kenne, nimmt das nur sehr wenig Raum ein, (...) wird aber, wenn die Maßnahme ausgeschrieben wird, auch nicht / das wird zwar mit ERWÄHNT in der Produktbeschreibung, aber da liegt ja auch gar nicht der Fokus drauf. Und im Förderzentrum, würde ich jetzt sagen, dadurch, dass ich es eben auch lange begleitet habe, nimmt es vielleicht sogar einen größeren Raum ein, als man so auf den ersten Blick meinen würde.“* (JC2, Abs.10)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionenpunkte —
Förderung durch „soziale Aktivierung“ —
Bedarf gezielter Förderung durch P&P-RPG/alternative Methoden

Aussagen dazu, inwieweit die Expert*innen den Bedarf sehen, gezielte Methoden wie das P&P-RPG zur Förderung der "Sozialen Aktivierung" einzusetzen.

Beispiel: *„Ja. (...) Ja, der Bedarf ist auf JEDEN Fall da. Ich glaube auch, dass bei dem Kundenbestand den wir HEUTE haben das auch an Bedeutung gewinnt. Als ich 2006 angefangen habe, da hatten wir SEHR viele Kunden, die wir recht unproblematisch vermitteln konnten. Und der Bestand den es JETZT an Langzeitarbeitslosen gibt, ja das ist schon ein sehr BESTÄNDIGER Bestand. Selbst wenn zwischendurch Vermittlungen erzielt werden, dann sind das aber Kunden, die häufig auch schnell*

wiederkommen. (...) Ja und klar, in diesem Zusammenhang gewinnt das einfach noch mal an Bedeutung.“ (JC2, Abs. 14)

Arbeitsmarktpolitisches System —
Weiterführende Gedanken/Diskussionspunkte —
Sonstige Gedanken/Diskussionspunkte

Weitergehende Gedanken/Diskussionspunkte zum größeren Kontext des arbeitsmarktpolitischen Systems, die keiner anderen Subkategorie zugeteilt werden können.

Merkmale des P&P-Rollenspiels

Diese Hauptkategorie beinhaltet Aussagen zu/Beschreibungen der Spielmerkmale des Pen-&-Paper-Rollenspiels, z.B. zur Einnahme einer Fantasie-Rolle und der Kommunikation im Spiel. Die Merkmale können überschneidend mit Nutzen des Spiels (individuell/Maßnahme) codiert werden, sofern dieser in dem jeweiligen Spielmerkmal begründet wird.

Beispiel: „das (...) Gravierendste wäre glaube ich, dass man sich als Teilnehmender in einer anderen Rolle ausprobieren kann. Das ist so der Klassiker, denke ich mal, bei diesen Rollenspielen, ich bin jetzt nicht so ganz Spezialist da von diesen Geschichten. Das man OFT durch soziale Umstände in eine gewisse Rolle hereingepresst wird, das ist so, man muss sich ANPASSEN, man muss gewisse Regeln einhalten und die kann ich da einfach mal auf Seite lassen, einfach mal FANTASIEREN“ (MAT3, Abs. 26)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Kommunikation

Aussagen zur Kommunikation innerhalb des P&P-RPGs

Beispiel: „DANN kommt die Kommunikation innerhalb der Gruppe den Teilnehmern zu Gute. Sie MÜSSEN sich austauschen und sie TUN das ohne Zwang, ohne, dass sie merken, dass sie gesteuert werden.“ (SL, Abs. 10)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
sicherer Rahmen ohne Konsequenzen

Aussagen dazu, dass das Spiel einen sicheren Rahmen ohne Konsequenzen bietet, teilweise auch mit der Erklärung, woran dies liegt.

Beispiel: „Im Spiel, wie der Name schon sagt, ist ja nur ein Spiel, fallen die Entscheidungen ganz leicht. Man hat keine Konsequenzen in dem Sinne, also keine reellen Konsequenzen, das meine ich damit. Und im echten Leben überlege ich dann schon zweimal, ob ich das jetzt so machen will, oder so machen soll, oder nicht. Weil natürlich, man rechnet damit, alles was man tut hat seine Konsequenzen. In dem Spiel natürlich auch, nur es ist nun mal ein Spiel. Und die Konsequenzen sind mir dann halt nicht wichtig sage ich mal. In dem Spiel natürlich“ (TN7, Abs. 50)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Fantasiewelt

Aussagen zur Fantasiewelt, beispielsweise dazu, wie es empfunden wird sich in einer Fantasiewelt im Spiel aufzuhalten, welche Bedeutung das für die Person hat und wie ihnen dies gelingt.

Beispiel: „das ist schwer zu / also das genau zu beschreiben ist schwer. Aber ein Stück weit (...) wie wenn man ein BUCH liest, also das man in eine Geschichte abtaucht (...) aber die halt (...) AKTIV beeinflussen kann und mitmacht.“ (TN2, Abs. 28)

Merkmale des P&P-Rollenspiels — Spielleiter*in

Sowohl eigene Erfahrungen des Spielleiters, als auch allgemein Aussagen zur Spielleitung, also z.B. was muss er*sie mitbringen, wie er*sie sich verhalten sollte.

Beispiele:

„Und der Spielleiter macht das wohl auch recht (...) geschickt. Deswegen gehe ich da auch hin.“ (TN5, Abs. 28)

„der Spielleiter muss ein bisschen Fingerspitzengefühl haben, dass er bestehende Regeln (...) nicht weg wischt, aber ein bisschen aufweicht, damit die Spieler dementsprechend auch ein bisschen Selbstbewusstsein sich erarbeiten können. (...) Das heißt, es muss eine Ausgewogenheit sein zwischen Gruppe und Gegnern, also jetzt im Spiel die Gegner.“ (SL, Abs.22)

Merkmale des P&P-Rollenspiels — Gruppe

Aussagen der Expert*innen zu verschiedenen Aspekten der Gruppe im Spiel. In dieser Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Subkategorien.

Merkmale des P&P-Rollenspiels — Gruppe — Gruppe allgemein

allgemeine, unspezifische Aussagen zur Gruppe, die nicht den anderen Kategorien zugeordnet werden können

Beispiel: *„Aber so an sich war die Gruppe sehr angenehm, sodass man (...) das Spiel spielen konnte (lacht)“ (TN2, Abs. 36)*

Merkmale des P&P-Rollenspiels — Gruppe — Einstieg in Gruppe

Beschreibungen der Personen, wie sie ihren eigenen Einstieg oder den Einstieg anderer Personen in die Gruppe wahrnehmen/beobachten

Beispiel *„Erst einmal komisch, weil man ja schon in eine vorhandene Gruppe reinkommt. Aber dadurch, dass die so klein ist und dann doch alle sehr NETT miteinander umgehen und man auch gar nicht so persönlich werden kann, weil man an das Spiel gebunden ist, bin ich dann auch sehr schnell aufgeschlossener geworden. Dann ging das gut.“ (TN6, Abs. 14)*

Merkmale des P&P-Rollenspiels — Gruppe — Gruppenmiteinander

Aussagen dazu, wie die Gruppe miteinander umgeht, wie das empfunden wird

Beispiel: *„Gerade auch, weil man dann auch so ein bisschen Spielereien machen kann durch das Rollenspiel, ist jemand dreckig, dann schüttet man dem halt einen Eimer Wasser über den Kopf und dann lachen mal alle am Tisch. Und dadurch agiert man halt wieder miteinander und das ist dann irgendwie schön. Dadurch wird das dann auch irgendwie so dynamisch und nicht so gezwungen irgendwie.“ (TN6, Abs. 34)*

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Gruppe —
Entscheidungen treffen

Beschreibungen dazu, wie Entscheidungen in der Gruppe getroffen werden, beispielsweise zum Entscheidungsprozesses, zu Schwierigkeiten und der Zusammenarbeit in der Gruppe.

Beispiele: *„Es wurde nicht abgestimmt, aber wir haben uns doch geeinigt, wenn sein Vorschlag besser war oder ihr Vorschlag, ja können wir auch so machen. Das ist / (...) ja, machen wir es halt so. Das hat mir also nichts ausgemacht, irgendwie. (...) Ja, es wurde nicht immer abgestimmt, ja ist gut, also machen wir das so. Es sah wohl jeder ein, dass der Vorschlag etwas besser ist und dann (...) wurde das so gemacht.“* (TN5, Abs. 44)

„Ich meine, es wird viel zu viel diskutiert und darüber nachgedacht. Also ich bin schon so ein Typ, schon eher entweder oder. Und da wird viel überlegt, ja vielleicht doch, vielleicht auch nicht. Das würde ich gerne ändern. Also schon entweder klares ‚ja‘ oder klares ‚nein‘.“ (TN7, Abs.30)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Gruppe —
Gruppenzusammensetzung

Aussagen zur Gruppenzusammensetzung

Beispiel: *„Das ist eine sehr BUNTE Gruppe, vor allem auch, weil die Altersunterschiede relativ groß sind (...) / sind groß, nicht relativ. (...) Ich glaube, was es auch irgendwo interessant macht, ist, obwohl man sich nicht kennt, spielt man ja dasselbe und hat (...) / wird dadurch mehr oder weniger zu Freunden, im Spiel jetzt zumindest, oder vielleicht auch in echt dadurch so unterbewusst.“* (TN2, Abs. 34)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Gruppe —
Gruppenfluktuation

Aussagen zur Fluktuation in der Gruppe und wie sie empfunden wird

Beispiele: *„also der harte Kern, das sind ja nur Sie, der andere Mitspieler und meine Wenigkeit. Und unser Spielleiter natürlich. Jetzt noch die Dame, die ganz schmale da, dieser Paradiesvogel, der noch dazu gekommen ist. Die scheint auch noch zum harten Kern zu werden. Aber ansonsten sind die meisten, wenn überhaupt, zwei, drei Wochen da und dann schon wieder weg. Das ist der Nachteil an einer Maßnahme. (...) Die sind dann entweder in einem Praktikum, oder haben etwas anderes gefunden, oder aus irgendeinem Grund sind sie aus der Maßnahme geflogen“* (TN9, Abs. 60)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Gruppe —
Gruppenpositionen

Aussagen dazu, welche Gruppenpositionen wahrgenommen und/oder eingenommen werden – sowohl die eigenen, als auch durch andere.

Beispiel: *„Und wie gesagt, ich bin der mit den meisten Trefferpunkten und einer der höchsten Rüstungsklassen. Das heißt, ich habe eine sehr gute Chance so etwas zu überleben und deswegen gehe ich auch immer vor. Ich biete das auch an, wissentlich. Obwohl ich gerne auch mal sagen würde ‚Seid nicht feige, lasst MICH hinter den Baum.‘“* (TN9, Abs. 24)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Fantasie-Rolle

Aussagen zu verschiedenen Aspekten der Fantasie-Rollen im Spiel. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Unterkategorien.

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Fantasie-Rolle —
Rollenauswahl

Aussagen zur Rollenauswahl, z.B. Beschreibung, warum die Person ihre eigene Rolle ausgewählt hat, sowie Beobachtungen oder Beschreibungen der Rollenauswahl anderer

Beispiele: *„Das war reiner Zufall, weil das erste Mal, als ich hier zur Probe war, beziehungsweise drüben, hat man mir die Rolle angeboten, also als Krieger. Das hat mir eigentlich ganz gut gefallen und beim nächsten Mal hat man mich gefragt, ob ich die Rolle übernehmen möchte oder eine andere aussuchen will. Ich habe mich dann doch für die gleiche entschieden.“* (TN7, Abs.42)

„Ich weiß nicht, ob das irgendetwas über die Leute sagt, (lacht) die das gewählt haben, aber die Krieger scheinen ja schon irgendwie alle etwas gemeinsam zu haben. Und auch, das der andere Herr X auch einen Magier spielt, der ist ja auch sehr zurückhaltend und schüchtern, wundert mich nicht (lacht).“ (TN6, Abs. 56)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Fantasie-Rolle —
Rollenbeschreibungen

allgemeine Rollenbeschreibungen wie Aussehen, Charakterklasse – sowohl der eigenen Rolle als auch der Rollen anderer – daher aufgeteilt in zwei entsprechende Subkategorien

Beispiel: *„ich bin der kämpferische Ritter. (...) Tapfer und furchtlos, 19 Jahre alt, leicht VERSOFFEN, (...) nicht der schlausten einer. Ja, das ist ja meine Rolle da, ne? (...) Wie so ein KRIEGER da draufzuhauen und (...) keine, wie heißt es jetzt, Priester und Hexer, haben wir so etwas? ZAUBERIN, Zauberin, meine ich. Die sind, ja (...), die können schon mehr denken, von denen wird erwartet, dass sie mehr denken in dem Spiel, so ungefähr. Ja, vermutlich auch mit Tieren umgehen können“* (TN5, Abs. 56)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Fantasie-Rolle —
Rollenbeschreibungen —
eigene Rolle

Beschreibung der eigenen Rolle

Beispiel: *„Ich bin im Spiel da halt ein 18-jähriger Bursche (...) mit langen blonden Haaren, langem Bart, blauen Augen und ein Priester-Jäger“* (TN1, Abs. 42)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
Fantasie-Rolle —
Rollenbeschreibungen —
Rollen anderer

Beschreibung der Rollen anderer

Beispiel: *„Da waren lustige Charaktere dabei. (...) Mit dem (...) dem (...) mir fallen die Namen gar nicht mehr ein von den ganzen Charakteren. (...) Einer war halt ein Krieger, der immer vorgegangen ist, einer hatte eine Schwäche für Alkohol und (...) konnte sehr gut REDEN.“* (TN3, Abs. 52)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
 Fantasie-Rolle —
 Rollenübernahme

Aussagen dazu wie es gelingt, eine fremde Rolle zu übernehmen; Beobachtungen, wie andere damit umgehen und die Rolle übernehmen; Beschreibungen, was bei der Rollenübernahme passiert

Beispiele: *„Nicht sehr einfach. Also (...) ich habe mich halt nicht wirklich in einen Priester hineinversetzt. (...) Das war halt / (...) Ich war halt immer noch normal ICH und (...) habe halt nur die Sachen gemacht, die ein Priester machen kann, aber habe jetzt nicht (...) mir spezielle Sachen ausgedacht wie mein Charakter sein könnte, sein soll.“* (TN3, Abs. 46)

„Aber vor allem merkt man halt auch, wie Leute dann irgendwie OFFENER sprechen, weil sie das Gefühl haben nicht über sich selbst zu sprechen, sondern eben über einen Charakter. (...) Weil sie DENKEN auch, dass es über den Charakter ist, ohne dann, ne, über sich, also den Fokus auf sich zu haben. Das heißt, wenn man irgendwas sagt, kann man auch sagen ‚Ja das habe ich in Form des Charakters gesagt‘, ne? Und ich finde da merkt man halt, dass da EHER die Bereitschaft da ist, mehr zu erzählen oder mehr auszuprobieren, als jetzt in einem Kontext, wo man einfach nur nachfragt und die Person persönlich fragt“ (MAT2, Abs. 14)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
 Fantasie-Rolle —
 Vergleich mit echtem Charakter/Wirklichkeit

Aussagen in denen die Personen ihren echten Charakter mit dem in der Wirklichkeit vergleichen, dabei beispielsweise auf Ähnlichkeiten und Unterschiede verweisen

Beispiel: *„Einen Schurken. Einen Dieb, einen Schurken, halt eben einer, der aus dem Hinterhalt agiert. Was ich ja in Wirklichkeit eigentlich auch gar nicht so mache, ich bin eher so Holterdiepolter (lacht)“* (TN8, Abs. 44)

Merkmale des P&P-Rollenspiels —
 Rahmenbedingungen, Spielregeln, Materialien

Aussagen der Expert*innen zu Rahmenbedingungen, Spielregeln und Materialien des P&P-RPGs, z.B. wie sie damit zurechtkommen, Kritikpunkte daran

Beispiel: *„Ich habe mich Anfangs auch noch ein bisschen unwohl gefühlt, weil ich aber auch mitunter die Regeln noch nicht so gut kannte, die Spielmechaniken waren mir nicht so vertraut, da musste ich mich erst einmal ein bisschen hineinfinden. Aber das haben so ziemlich alle, die neu anfangen“* (TN9, Abs. 6)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person

Hauptkategorie, in der Aussagen zum Nutzen des Angebots für die individuelle Person, unabhängig vom Maßnahmekontext gesammelt werden – vermutlich würden Spielende diesen Nutzen auch haben, wenn sie außerhalb der Maßnahme daran teilnehmen würden, er scheint nicht explizit vom Maßnahmekontext abzuhängen. Sobald ein klarer Bezug zum Maßnahmekontext besteht (z.B. in der Aussage oder der dazugehörigen Interviewfrage), wird die Codiereinheit der Hauptkategorie "P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext" zugeteilt.

Beispiel: *„Wie gesagt, man wird sozialer, man sozialisiert sich. Man lernt, die anderen zu lesen, die Spieler zu lesen. Nach dem Motto, ich habe jetzt als Charakter etwas gemacht, das hat dem Spieler nicht gefallen, also dem Spieler neben mir, der guckt mich gerade böse an. Und dass man das dann*

noch mal reflektiert, oder lernt zu reflektieren. (...) Wie gesagt, das ist sehr (...) / es ist sehr förderlich auf vielen Ebenen, die man gar nicht mal wahrnimmt.“ (TN9, Abs. 56)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation

Aussagen zum Nutzen des P&P-RPGs, die sich auf die Bedürfnisse und Motivation der Teilnehmenden beziehen, beispielsweise Gründe, aufgrund derer sie daran teilnehmen, welche ihrer Bedürfnisse durch die Teilnahme befriedigt werden, was das Spiel bei ihnen auslöst

Beispiel Motivation: *„Ich freue mich jedes Mal, wenn es wieder heißt, wir spielen eine Runde. Ich stehe dafür extra auf, obwohl ich viel länger schlafen könnte. (...) Einfach, weil das mir Spaß macht.“ (TN9, Abs. 52)*

Beispiel Bedürfnis: *„Das ist für mich auch ein seelischer Ausgleich. Jedes Mal, wenn das nicht stattfindet, (...) ist das eine Woche MEHR, die sich bei mir aufstaut, ohne eine Entlastung zu haben, quasi einen Gegenpol.“ (TN9, Abs. 52)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
Spaß haben

Aussagen dazu, dass die Personen Spaß am Spiel haben.

Beispiel: *„Hat einfach Spaß gemacht, war eine Abwechslung. (...) Sonst war man nur bei dem Kooperationspartner feilen und hier war das dann eine Abwechslung und das Spiel mit den Leuten an sich hat halt auch Spaß gemacht so.“ (TN3, Abs. 14)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
sich wahr- und ernstgenommen fühlen

Aussagen dazu, dass sich Personen durch das Spiel bzw. im Spiel wahr- und ernstgenommen fühlen.

Beispiel: *„Ich habe die Leute gefragt, ‚Was finden Sie denn geil dran?‘. Also das ist ja nicht so, dass ich immer nur an den Leuten vorbei gehe und ‚Guten Tag‘ sage, sondern ‚Wie läuft’s?‘ und trallala. (...) Die fühlen sich ERNSTGENOMMEN und wenn es auch in einem spielerischen Kontext ist“ (MAT6, Abs. 14)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
Ablenkung vom Alltag

Aussagen dazu, dass das Spielen eine Ablenkung vom Alltag darstellt.

Beispiel: *„wie gesagt, NEUGIERDE und ein bisschen so Ausrücken in die Fantasiewelt, das ist manchmal ganz gut. (...) Wenn man mal aus der RAUEN Wirklichkeit / ich meine, das geht jetzt so bei mir einigermassen, aber wenn man mal aus der rauen Wirklichkeit so (...) in eine Fantasiewelt entgleiten kann“ (TN5, Abs. 20)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
positive Erlebnisse/Erfolgserlebnisse

Aussagen dazu, dass Personen über das Spiel positive Erlebnisse/ Erfolgserlebnisse haben.

Beispiel: *„Es geht darum bei Teilnehmern, die auch ein Stück weit, gerade bei Langzeitarbeitslosen, RESIGNIERT haben und wo sich das Gefühl verfestigt hat ‚mich will eh keiner, ich bin zu nichts nutze,“*

ich bin für nichts GUT. ‘, da ein positives Erlebnis und darüber auch eine Motivation aufzubauen, dass es tatsächlich MÖGLICH ist im Leben noch Dinge zu verändern ins Positive. DAS ist die große Chance des Spiels“ (MAT1, Abs. 20)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
Entspannung

Aussagen dazu, dass Personen durch das Spiel entspannen.

Beispiel: *„Das ist für mich auch ein seelischer Ausgleich. Jedes Mal, wenn das nicht stattfindet, (...) ist das eine Woche MEHR, die sich bei mir aufstaut, ohne eine Entlastung zu haben, quasi einen Gegenpol.“ (TN9, Abs. 52)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
Interessen wecken

Aussagen aus denen deutlich wird, dass Interesse durch das Spiel geweckt wurde, die Personen neugierig auf das Spiel waren

Beispiel: *„Erst einmal Neugier, wie das wohl so aussehen mag. Deswegen bin ich auch zum ersten Mal hin“ (TN7, Abs. 4)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Bedürfnisse und Motivation —
Fantasie anregen/Kreativität

Aussagen dazu, dass durch das Spiel Kreativität und Fantasie angeregt, entwickelt werden

Beispiel: *„Es gibt so viel mehr, wie gesagt, das ist ein Trainingsspielplatz für die Fantasie, die bei den meisten Leuten auch abgestumpft ist.“ (TN9, Abs. 80)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Gemeinschaft und Zugehörigkeit/Teilhabe

Aussagen zur Gemeinschaft und Zugehörigkeit, Teilhabe, die die Personen durch das Spielen erfahren

Beispiel: *„Auf der einen Seite, weil ich die Leute liebgewonnen habe, die dort sind, weil ich das Spiel mag und neugierig bin, wie es weiter geht (lacht). Aber auch, weil mich die verschiedenen Weltanschauungen der Leute interessieren, (...) die verschiedenen Meinungen, wie die Leute sich ausdrücken und was es so für verschiedene Menschen auf der Welt gibt, weil ich auch so wenig Kontakt zu der Menschheit halt habe.“ (TN6, Abs. 16)*

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Nutzen Rollenübernahme/Identität

Aussagen dazu, die auf den Nutzen des Spiels durch die Rollenübernahme und für die Identität bezogen sind, der Nutzen der daraus gezogen wird, eine neue Identität im Spiel einzunehmen

Beispiele: *„Das man halt Sachen tun kann, die man sonst NICHT tun kann, das ist vielleicht ein wichtiger Punkt für viele. (...) Halt auch wegen dem, dass man jemand sein kann, der man normalerweise nicht ist. Zum Beispiel, dass man in dem Spiel, (...) ja, sehr aufgeschlossen auf Leute zugeht und in der echten Welt ist man eigentlich sehr zurückhaltend und traut sich das halt einfach nicht.“ (TN2, Abs.26)*

„man kann mal etwas in die Fantasiewelt als (...) siegreicher Ritter gehen und nicht jemand, der jetzt in der Nachbarstadt schon WIEDER eine Absage bekommen hat“ (TN5, Abs. 24)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Kompetenzentwicklung

Aussagen dazu, dass durch das Rollenspiel Kompetenzen entwickelt werden

Beispiel: *„Spieler oder Spielerinnen, die sonst Ängste haben miteinander zu reden, merken in diesem Rollenspiel, in dem Team, ganz schnell, ich muss teamfähig werden, sonst überlebe ich nicht, sonst komme ich nicht mit, sonst klappt es nicht. Und das machen die FREIWILLIG, OHNE dass irgendjemand was dazu sagt. Diese Erkenntnis kommt von denen selber. Und ich finde das eine schöne, positive Entwicklung.“* (SL, Abs. 6)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Kompetenzentwicklung —
allgemein

Allgemeine Aussagen zur Kompetenzentwicklung durch das Pen-&Paper-Rollenspiel, die nicht klar einer der anderen Sub-Subkategorien zugeteilt werden können.

Beispiel: *„Soft Skills stärken, oder ausbauen, oder überhaupt erkennen, das ist ja auch so eine Sache. (...) Glaube ich, kann das Rollenspiel fördern“* (MAT2, Abs. 30)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Kompetenzentwicklung —
Persönliche Kompetenzen

Aussagen dazu, dass persönliche Kompetenzen durch das Pen-&Paper-Rollenspiel gesteigert werden können.

Beispiel: *„TEAMFÄHIGKEIT wird trainiert. EINFÜHLUNGSVERMÖGEN in andere Sachen, IDEENENTWICKLUNG, PROBLEMLÖSUNG. (...) Es gibt ja nicht nur Hau-den-Ork-platt, man könnte ja auch mit ihm verhandeln, die Möglichkeit gibt es auch. (...) Wobei, manchmal hat sich das nicht gut herausgestellt“* (TN9, Abs.26)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Kompetenzentwicklung —
Soziale Kompetenzen

Aussagen dazu, dass soziale Kompetenzen durch das Spiel gesteigert werden können. In dieser übergeordneten Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren Unterkategorien.

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
Kompetenzentwicklung —
Soziale Kompetenzen —
Soziale Kompetenzen allgemein

Allgemeine Aussagen dazu, dass durch das Pen-&Paper-Rollenspiel soziale Kompetenzen gesteigert werden, ohne dass sie genauer benannt werden. Aussagen werden hier codiert, wenn sie nicht einer der anderen Kategorien zugeteilt werden können.

Beispiel: *„Auch erst einmal selber als Spieler nicht, es verändert einen einfach. Ich sagte ja, zum Beispiel viele Aspekte im sozialen Bereich, die andere Leute in Sportvereinen lernen, können Leute, die sportlich NICHT so gut sind, die NICHT in einen Verein passen, bei so etwas lernen.“* (TN9, Abs. 56)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Kompetenzentwicklung —
 Soziale Kompetenzen —
 Kommunikation

Aussagen dazu, dass die Kommunikation durch das P&P-RPG gefördert werden kann.

Beispiel: „*der Grundkern, spielerisch Kommunikation zu fördern*“ (MAT5, Abs. 22)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Kompetenzentwicklung —
 Soziale Kompetenzen —
 Teamfähigkeit

Aussagen dazu, dass die Teamfähigkeit durch das P&P-RPG gefördert werden kann.

Beispiel: „*Zudem auch noch Teamfähigkeit. Ich bin sehr lange SEHR EINSAM gewesen, wenig mit Teambezug oder Personenbezug, dass ich sehr viele Probleme mit Teamarbeit hatte. Aber allein dieses Rollenspiel, das auf Teamarbeit angewiesen ist, hat schon sehr viel geholfen diesen Punkt bei mir zu verbessern.*“ (TN9, Abs.10)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Kompetenzentwicklung —
 Soziale Kompetenzen —
 Empathie

Aussagen dazu, dass die Empathie durch das P&P-RPG gefördert werden kann.

Beispiel: „*EINFÜHLUNGSVERMÖGEN*“ (TN9, Abs.26)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Kompetenzentwicklung —
 Soziale Kompetenzen —
 Umgang mit anderen

Aussagen dazu, dass der Umgang mit anderen durch das P&P-RPG gefördert werden kann.

Beispiel: „*Den Umgang mit anderen Menschen*“ (TN6, Abs. 80)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Persönlichkeitsentwicklung

Aussagen dazu, dass durch das Spielen die Persönlichkeitsentwicklung gefördert wird

Beispiel: „*Fähigkeiten auch, man muss ja wissen, was kann der andere, was kann ICH? Was kann ich BESSER als der andere? (...) Auch so ein bisschen zu übertragen, was kann ich wirklich besser (...) im echten Leben?*“ (MAT2, Abs. 26)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Persönlichkeitsentwicklung —
 Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl steigern

Aussagen dazu, dass durch das P&P-Rollenspiel das Selbstbewusstsein oder Selbstwertgefühl gesteigert werden kann

Beispiel: „*Und für Selbstwertgefühl ist es glaube ich schon eine gute Fördermöglichkeit.*“ (MAT3, Abs. 34)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Persönlichkeitsentwicklung —
 Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion

Aussagen dazu, dass die Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion durch das P&P-Rollenspiel gesteigert werden kann

Beispiel: *„Fähigkeiten auch, man muss ja wissen was kann der andere, was kann ICH? Was kann ich BESSER als der andere? (...) Auch so ein bisschen zu übertragen, was kann ich wirklich besser (...) im echten Leben? Bis hin zu man traut sich mehr, also auch mal mit Leuten zu reden, zu diskutieren“* (MAT2, Abs. 26)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Persönlichkeitsentwicklung —
 Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion —
 Was haben TN über sich selbst gelernt?

Aussagen der Teilnehmenden auf die Frage, was sie über sich selbst gelernt haben

Beispiel: *„Ja ich muss ehrlich sagen, ich hab erst durch das Rollenspiel über so etwas nachgedacht, wie ich in solchen Situationen quasi AUFTRETE und (...) wie mich andere vielleicht sehen. Das war mir vorher gar nicht bewusst oder ich hab auch gar nicht darüber nachgedacht. (...) Also in diesen ENTSCHEIDUNGSSituationen halt.“* (TN2, Abs.76)

Nutzen des P&P-RPGs für die individuelle Person —
 Wissensaneignung/-austausch

Aussagen dazu, dass durch das P&P-RPG Wissensaneignung bzw. -austausch erfolgt

Beispiel: *„Oder halt auch einfach das WISSEN, das dann so vermittelt wird, finde ich immer sehr interessant.“* (TN2, Abs. 34)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext

Hauptkategorie, in der Aussagen zum Pen-&Paper-Rollenspiel im Maßnahmekontext des Förderzentrums erfasst werden. Entweder wird direkt innerhalb der Aussage der Maßnahmekontext ersichtlich, oder die zuvor gestellte Interviewfrage bezieht sich auf den Maßnahmekontext (z.B. "Was spricht dagegen, ein P&P-Rollenspiel innerhalb einer Maßnahme anzubieten?")

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
 Expert*innen

Aussagen der Expert*innen, die sich auf ihre Erfahrungen mit dem Pen-&Paper-Rollenspiel im Rahmen des Förderzentrums und allgemein mit dem Spiel beziehen – diese Kategorie wird nicht direkt codiert, sondern ist in explizitere Subkategorien unterteilt

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
 Expert*innen —
 erster Eindruck des Angebots

Sämtliche Aussagen der Expert*innen zu der Interviewfrage, was ihr erster Eindruck des Angebots war bzw. was sie gedacht haben, als die das erste Mal von dem Angebot hörten.

Beispiel: *„Erst einmal Neugier, wie das wohl so aussehen mag. Deswegen bin ich auch zum ersten Mal hin“* (TN7, Abs. 4)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
 Expert*innen —
 Vorerfahrungen (P&P-)Rollenspiel

Aussagen der Expert*innen, die sich auf ihre Vorerfahrungen mit (P&P-)Rollenspielen beziehen. Bei manchen Personen wurde dies nicht explizit erfragt, da sie von sich aus im Vorgespräch ihre Vorerfahrungen nannten. Dies ist dann den biografischen Angaben zu entnehmen, da dies im Interviewprotokoll notiert wurde – von allen Expert*innen ist bekannt, ob bzw. welche Vorerfahrungen vorhanden sind

Beispiel: *„Nicht mit Pen and Paper, also eher dann so Fantasy-Welten die halt schon, sag ich mal, vorgegeben waren, MMORPGs, also im Gaming. Aber ansonsten nicht.“* (TN2, Abs. 2)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
 Expert*innen —
 Spielerfahrung in Maßnahme von JC/MAT/SL

Aussagen der Expert*innen (außer TN), die im Rahmen der Maßnahme an dem P&P-Rollenspiel beispielweise bei einer Hospitation teilnahmen und sich auf ihre Erfahrungen dabei beziehen.

Beispiel: *„Ich meine, das wird nicht mein Ding werden, muss es ja auch nicht, aber ich fand das schon interessant, wie AUFGESCHLOSSEN die miteinander da umgehen, so voll dabei, INTERESSIERT an einer Sache. Das hat mich schon beeindruckt. Jetzt war leider kein Kunde von mir dabei, dann hätte ich vielleicht die Entwicklung besser gesehen. Ich habe von meinem Kollegen, da sind ja Kunden dabei gewesen, und habe ihm das nur so allgemein erzählt, dass da Kunden waren. Das wäre natürlich noch ein bisschen idealer gewesen, dass ich da eine Entwicklung gesehen hätte. Aber (...) das war ja / die haben mich ja sofort aufgenommen in die Gruppe und ich fand das unwahrscheinlich interessant“* (JC3, Abs. 12)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
 Nutzen innerhalb der Maßnahme

Aussagen der Expert*innen, aus denen der Nutzen des Angebots vom P&P-Rollenspiel im Förderzentrum bzw. im Maßnahmekontext allgemein hervorgeht, oder die durch die dazugehörige Interviewfrage in Bezug zur Maßnahme stehen. (z.B. Was spricht dafür, es innerhalb einer Maßnahme anzubieten?)

Beispiel: *„Ja wie gesagt, das als der Grundkern, spielerisch Kommunikation zu fördern UND auch kennenzulernen, das ist ja auch noch mal ein Wechselspiel, ne, das heißt du lernst ja auch, umgekehrt, du lernst ja deine Teilnehmer auch in einem anderen Setting anders kennen und regst eben vielleicht auch andere Teilnehmer eben an, die dann vielleicht sonst in einem Unterrichtskontext sonst nicht so die Kommunikativen sind“* (MAT5, Abs. 22)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
 Nutzen innerhalb der Maßnahme —
 Abwechslung

Aussagen der Expert*innen dazu, dass das P&P-Rollenspiel eine Abwechslung innerhalb der Maßnahme darstellt.

Beispiel: *„Rollenspiel war immer wie so eine Art Auszeit, die Sie sich nehmen konnten, von dieser ganzen Wirtschaft und Verwaltung oder Kooperationspartner, oder was auch immer, wo die Leute herkommen. Da hatten Sie ein paar Stunden, wo Sie dann sagen konnten ‚Okay, jetzt schalte ich ab, jetzt würfle ich hier, jetzt bin ich im anderen Aventhurien hier mit meinem Charakter und mach das und*

danach geht es dann wieder weiter mit der ganz normalen Bewerbungsgeschichte.' Fand ich so entspannend sage ich mal, dieser CUT, und dann weiter, das hat gepasst" (TN8, Abs. 68)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
neuer Zugang zu TN

Aussagen dazu, dass das P&P-Rollenspiel im Vergleich zu anderen Maßnahmeinhalten einen neuen/anderen Zugang zu den Teilnehmenden ermöglicht, beispielsweise, dass sie sich dadurch öffnen, was unter Umständen in anderen Kontexten nicht passiert wäre

Beispiel: „Und ich denke, dass viele da sehr viel zugänglicher sind, weil (...) Ängste, die unbewusst sicherlich irgendwie vorherrschen, eben nicht da sind.“ (JC5, Abs. 22)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
Kontakt zu Sozialcoach

Aussagen dazu, dass durch das gemeinsame Spielen Kontakt zum Sozialcoach entsteht

Beispiel: „man lernt die Leute in der Maßnahme auch BESSER kennen. (...) Gerade auch wenn Sozialcoaches dabei sind. Normalerweise ist das halt ein anderes (...) Verhältnis, wenn man nicht in diesen (...) / oder wenn man nicht zusammen ein Spiel spielen würde. Dann ist das halt mehr etwas PERSÖNLICHERES und nicht (...) Maßnahme oder Arbeit“ (TN3, Abs. 70)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
geschützter Rahmen, privates Gefühl

Aussagen dazu, dass das P&P-RPG in der Maßnahme einen geschützten Rahmen für die Teilnehmenden bietet, in dem ihnen nichts passieren kann, in dem ein privates Gefühl erzeugt wird

Beispiel: „Und es war halt nicht so (...) / es hat halt nichts mit dieser MAßNAHME oder der Arbeit zu tun, es ist halt mehr so etwas PRIVATES, also hat sich mehr privat angefühlt. (...) Weil alles sehr gelassen war und es nicht wirklich irgendwie Regeln gab oder so.“ (TN3, Abs. 26)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten

Aussagen dazu, dass durch das Angebot des P&P-RPGs die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme mit anderen ermöglicht wird, beispielsweise beschrieben als "Gleichgesinnte" (TN3), sprich anderen arbeitslosen Personen, bzw. Personen in einer ähnlichen Situation

Beispiele: „Ich glaube für MICH ist es schon ein wichtiger Punkt, dass man (...) sich mit anderen Menschen trifft, wenn man sonst (...) komplett alleine ist (lacht). Und das ist halt eine gute Möglichkeit, wie ich schon gesagt habe, quasi dass man in der Arbeitszeit ist, aber dann (...) das halt nutzen kann. (...) Würde man sonst vielleicht nicht tun. Also ich speziell, hätte es wahrscheinlich auch nicht gemacht. Vor allem nicht mit fremden Menschen dann da irgendwo Dungeons and Dragons zu spielen.“ (TN2, Abs. 86)

„Das man eine Möglichkeit zeigt um zu entspannen, Spaß zu haben, also das Leben lebenswerter zu machen, was vielleicht viele so gar nicht wahrnehmen. (...) Und eventuell sich dann auch Leute aus dieser Gruppe vielleicht zusammentun und dann was machen würden. (...) Und falls das wirklich ein großer Aspekt ist, dass viele ALLEINE sind, die langzeitarbeitslos sind, wenn man sich halt / ja, man ist

halt (...) permanent deprimiert oder (...) / wodurch das, ja. Und dann da quasi GEZWUNGENERMAßEN SPAß ins Leben zu bringen (lacht). Das ist nicht verkehrt.“ (TN02, Abs. 104)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
spielerisch lernen/fördern

Aussagen, die sich auf die spielerische Förderung durch das Pen-&-Paper-Rollenspiel beziehen, bzw. Vorteile der spielerischen Herangehensweise dessen

Beispiele: „Einen GROßEN Block, oder zwei große Blöcke, das sagte ich am Anfang auch, sind eben im Rahmen dieser (...) sozialen Kompetenzbildung eben Förderung Kommunikationsfähigkeit und eben dann Aufbau Selbstwertgefühl, was ich für ganz, ganz wichtig halte, was ja bei unserem (...) Klientel doch auch nicht selten abhandengekommen ist. Diese beiden Pfeiler halte ich für ganz, ganz wichtig, die dann eben aufzubauen. Und das geht meines Erachtens am einfachsten wirklich über die spielerische Schiene“ (JC5, Abs. 50)

„der Mensch ist ein SPIELKIND und der LERNT über das Spiel unendlich viel. Deswegen finde ich diesen Ansatz so gut. Lernen, spielerisch Lernen, das tun wir nicht nur in den ersten Lebensjahren, sondern EIGENTLICH am liebsten im ganzen Leben. Und wenn uns etwas Freude macht, dann behalten wir die Dinge auch.“ (MAT1, Abs. 36)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
Eingliederung in Arbeit

Aussagen dazu, was das P&P-RPG laut den Expert*innen zur Eingliederung in Arbeit beitragen kann. In dieser Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in ihren drei Subkategorien zu entsprechenden Teilaspekten.

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
Eingliederung in Arbeit —
Heranführung an den Arbeitsmarkt

Aussagen dazu, dass das P&P-RPG die Heranführung an den Arbeitsmarkt unterstützen kann

Beispiel: „Da diese ganzheitlichen Maßnahmen ja ein Prozess sind, natürlich steht am Ende immer die Stabilisierung und Wiedereingliederung in den Arbeitsmarkt, aber man muss sich, glaube ich, vor Augen führen, dass wir hier von Menschen sprechen, bei denen das eben NICHT von heute auf morgen geschehen KANN. Und dass es da einige Schritte, Versuche eben bedarf, um dieses Ziel zu erreichen und ich finde es absolut sinnvoll, dass eben auch über ein solches Rollenspiel zu machen. Denn die Verknüpfung ist ja auf jeden Fall da. Ich habe ja eben schon das Stichwort Selbstpräsentation genannt. Und von daher hat es für mich auch einen DIREKTEN Zusammenhang.“ (JC2, Abs. 30)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
Eingliederung in Arbeit —
Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche

Aussagen dazu, dass das Spielen des P&P-RPGs auf Vorstellungsgespräche vorbereitet bzw. Ähnlichkeiten dazu vorhanden sind

Beispiel: „Geschichte, man ist da hereingeführt worden, muss sich vorstellen. Das hat ja auch ein bisschen etwas, jetzt auch zum Thema Kommunikation, man muss ja sich so etwas ausdenken, sich einen Charakter ausdenken, vorstellen, wie sieht der aus und (...) so wie jeder. Wenn ein neuer

dazukam, musste er sich ja auch dann erst einmal der Runde vorstellen und sagen ‚Ich bin der und der und so und so‘ und dann. So ähnlich wie man das halt auch bei einem Bewerbungsgespräch macht sag ich. (...) ‚Mein Name ist so uns so, ich kann das und das und bin der und der. ‘“ (TN8, Abs. 10)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Nutzen innerhalb der Maßnahme —
Eingliederung in Arbeit —
Schlüsselkompetenzen/Beschäftigungsfähigkeit fördern

Aussagen die aufzeigen, dass das P&P-RPG Schlüsselkompetenzen/ die Beschäftigungsfähigkeit fördern kann

Beispiele: *„Ich meine Arbeitsaufnahme hat ja, also Arbeit, hat ja nicht nur was mit GELDVERDIENEN zu tun. Das versuche ich ja auch immer dann den Menschen BEIZUBRINGEN (lacht) die vor mit sitzen. Sondern eben UNHEIMLICH viel auch mit Selbstwertgefühl, Selbstbewusstsein. Und das wird auch schon alleine dadurch aufgebaut, das ich eben auch LERNE wieder, möglicherweise aufgrund der Langzeitarbeitslosigkeit, ich übertreibe jetzt mal ein bisschen, der damit einhergehenden Vereinsamung zum Teil ja auch, verliert sich dann ja auch die Kommunikationsfähigkeit. Und das finde ich eben ganz, ganz wichtig und das kann man eben auch super dafür auch für die Vermittlung nutzen, um den Teilnehmer da überhaupt vermittlungsfähig einfach zu machen“* (JC5, Abs. 28)

„VIELE Maßnahmen, die wir hier ergreifen, führen nicht zielgerichtet zu einer beruflichen Wiedereingliederung, sondern stärken die Teilnehmer. Also wenn ich zum Beispiel mit einem Teilnehmer die Wohnsituation oder die Schuldensituation bearbeite, hat das PRIMÄR nichts mit der beruflichen Wiedereingliederung zu tun. Aber es können HEMMNISSE sein. Und (...) es geht ja auch darum, bei den Teilnehmern Ressourcen festzustellen. Und das kann ich durchaus auch über das Rollenspiel.“ (MAT1, Abs. 20)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Freiwilligkeit

Aussagen, die die Freiwilligkeit und Offenheit des Angebots hervorheben, in denen dies als wichtiger Faktor oder sogar als Bedingung für das Angebot dargestellt wird

Beispiel: *„Nein, DAGEGEN spricht nichts. (...) Also das würde ich jetzt nicht sagen. Es gibt ja verschiedene Methoden, sagte ich ja gerade. Und das ist da vielleicht EINE Methode. (...) Das ist ja eine FREIWILLIGE Sache und das spricht ja nur die an, die sich dafür interessieren. Deshalb ist es ja auch gut, dass da kein Zwang dahinter ist, also ‚ihr müsst das jetzt machen‘, sondern dass die Freiwilligkeit da ist. Und in der Regel bringt Freiwilligkeit mehr Erfolg als Zwang.“* (JC3, Abs. 18).

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Ressourcen

Aussagen dazu, welche Ressourcen und in welchem Umfang diese für das Spiel benötigt werden.

Beispiel: *„Und es ist etwas, das sehr, sehr wenig finanziellen Aufwand erfordert. Man braucht einen freiwilligen Spielleiter und Teilnehmer. Der Rest ist Papier und Stift (...) und Würfel.“* (TN9, Abs. 80)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
unkonventionelle Methode/kein klassischer Lehr-Lernkontext

Aussagen dazu, dass es sich um eine unkonventionelle Methode handelt, es fern vom klassischen Lehr-Lernkontext ist, daraus beispielsweise Vorteile entstehen

Beispiel: *„Also letztendlich das, was ich eben gesagt hatte, das es weg von diesem schulischen Kontext ist, weil man nicht das Gefühl hat etwas beigebracht zu bekommen oder ausgefragt zu werden. (...) Es*

ist nicht wie ein Bewerbungstraining oder eine biografische Arbeit im klassischen Sinne, wo man dann fragt ‚Was haben Sie da zu dem Zeitpunkt gemacht und da? Was haben Sie für Interessen?‘, sondern das alles eher indirekt stattfindet.“ (MAT2, Abs. 18)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
ist nicht für jede*n etwas/geeignet

Aussagen dazu, dass es sich um ein Angebot handelt, das nicht für jede*n geeignet ist bzw. nicht für jede*n etwas ist, teilweise auch mit Begründungen, warum die Person dies so sieht

Beispiel: „Ich würde es weiter machen, ohne das abubrechen, oder schlecht darüber reden zu wollen. Das ist eine gute Sache für Leute, die sich dafür interessieren, aber wer kein Interesse daran hat, dem muss halt ANDERS geholfen werden. Wenn einer sagt ‚Okay, das Würfeln ist jetzt gar nichts für mich und kochen und so‘, dann muss irgendetwas gefunden werden, wie man demjenigen auch sein BREAK sag ich mal von der ganzen Maßnahme- und Bewerbungsgeschichte geben kann. (...) Die einen kriegen es durch kochen, die anderen durch diese Pen and Paper- Geschichte. Weil fünf Tage die ganze Zeit immer nur Bewerbung und Recherche, das macht dich kaputt im Kopf. Du brauchst irgendwann den Break.“ (TN8, Abs. 92)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Bedarf Aufklärung/Transparenz

Aussagen dazu, dass Kritik und Unverständnis gegenüber dem Angebot auf Unkenntnis beruhen, sowie Aussagen dazu, dass Personen über den Nutzen des Angebots aufgeklärt werden müssen und es Transparenz bedarf

Beispiel: „Ich denke viele, die noch nie davon gehört haben, können damit gar nichts anfangen. Es müsste einfach erst mal erklärt werden, was das eigentlich ist und WARUM man das macht und wozu diese Methoden dienen, also mit welcher Zielsetzung man das ganze einsetzt.“ (MAT1, Abs. 22)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Übertragbarkeit

Aussagen zur Übertragbarkeit, bzw. zur Einführung des P&P-RPGs in andere Maßnahmen/Kontexte, beispielsweise in denen die Personen sich das Angebot vorstellen können, welche Bedingungen sie für die Übertragung sehen; Antworten auf die Frage, welche Gedanken die Expert*innen dazu haben, das Rollenspiel auch in anderen Kontexten einzuführen

Beispiel: „Also ich denke, das Förderzentrum nimmt ja eine (...) bestimmte Rolle ein oder füllt einen bestimmten Platz unter dem Maßnahmeangebot, das wir vorhalten für die Kunden. Und ich denke, es braucht auch schon einen geschützten Rahmen, einen längeren Maßnahmezeitraum, wie den, den wir hier haben, von mindestens sechs Monaten, viele verlängern ja auch. (...) Ich weiß nicht, ob ich mir das so vorstellen könnte in einer (...) Maßnahme, die nur über (...) vielleicht vier Wochen geht, dass die Kunden in so kurzer Zeit bereit sind, sich darauf einzulassen, oder dass es in so kurzer Zeit wirklich nachhaltige Wirkung zeigt.“ (JC1, Abs. 36)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
P&P-RPG für langzeitarbeitslose Personen

Aussagen der Expert*innen dazu, ob es sich bei dem Pen-&-Paper-Rollenspiel um eine sinnvolle bzw. geeignete Methode für die konkrete Zielgruppe der langzeitarbeitslosen Personen handelt.

Beispiel: „Ja, auf jeden Fall. Also gerade (...) in Hinblick auf die (...) also sich dann einfach mal da hinein zu versetzten. Es geht jetzt gar nicht mehr darum was bei mir alles an Baustelle gerade ist, es geht nicht darum was ich nicht gut KANN. Sondern auf einmal bin ich HELD, habe SUPERKRÄFTE oder habe

besondere Fähigkeiten, die auch den anderen nutzen. Ich bin WERTVOLL für die Gruppe, ich bin WERTVOLL für die Gemeinschaft, ohne mich sind die Anderen in Gefahr. Das (...) ist auf einmal eine ganz andere Welt und ich denke, es tritt eben keine Überforderung ein oder es gibt weniger inneren Widerstand dadurch, dass es ja nur ein SPIEL ist.“ (JC1, Abs. 32)

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext — Sicht des Jobcenters

Aussagen der Expert*innen des Jobcenters zur Sicht des Jobcenters als Auftraggeber auf das Angebot, sowie Vermutungen zur Sichtweise des Jobcenter seitens Teilnehmenden oder Mitarbeitenden des Maßnahmeträgers

Beispiel: *„Dagegen. (...) Ich denke, das kommt darauf an, aus welchem Blickwinkel man es betrachtet. (...) Ich kann mir denken, dass da so einige / Wenn der Geldgeber das sieht sich denkt so ‚Warum bieten wir das an, die spielen ja nur ein bisschen was herum? Das hat doch keinen Sinn.‘ (...) Was ich ANDERS sehe. (...) Die würden halt sehen wollen, dass die Leute direkt in Arbeit kommen so schnell wie möglich“ (TN1, Abs. 74).*

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext — Vergleichbare Angebote

Aussagen der Personen zu der Frage, ob sie vergleichbare Angebote wie das Pen-&-Paper-Rollenspiel kennen, sowie weitere Aussagen zu vergleichbaren Angeboten aus anderen Interviewpassagen

Beispiel: *„Was halt typisch ist sind dann die ganzen (...) BELEHRUNGEN, WIE man sich bewirbt, (...) WO man sich bewirbt. (...) Vielleicht auch, dass die Rechte aufgeklärt werden, was man DARF oder was man NICHT mit einem machen lassen sollte. Oder was man denkt, dass man das mit sich machen lassen kann. (...) Eigentlich nicht, nein. Zumindest nicht wo ich jetzt (...) war.“ (TN2, Abs. 112)*

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext — Was spricht dagegen?

Antworten der interviewten Personen auf die Frage, was für sie gegen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels in der Maßnahme spricht, sowie weitere Aussagen, sofern sie konkret Argumente gegen das Angebot beinhalten. In dieser Kategorie werden keine Aussagen codiert, sondern in den beiden entsprechenden Subkategorien.

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext — Was spricht dagegen? — Argumente dagegen

Argumente gegen das Angebot des Pen-&-Paper-Rollenspiels.

Beispiel: *„Das einzige, was mir jetzt wirklich einfällt, wäre das manche das zum Fliehen nutzen und das dann aber auch nicht (...) wirklich wahrnehmen, sondern einfach dann dasitzen und (...) nichts tun. Oder, (...) aber das ist glaube ich eine Minderheit dann, weil viele das (...) an sich, wenn sie es nicht mögen, abschreckt und dann gar nicht (...) auch DAS nicht in Erwägung ziehen würden um Zeit zu überbrücken oder dergleichen.“ (TN2, Abs.88)*

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Was spricht dagegen? —
kein Argument dagegen

Aussagen aus denen deutlich wird, dass für die Expert*innen nichts gegen das Angebot spricht, teilweise mit Begründung.

Beispiel: *„Spontan fällt mir da jetzt NICHTS zu ein. Man kann es nicht unter Zwang anbieten, sondern es muss immer auf einer Freiwilligkeit beruhen. (...) Nein, das ist definitiv für mich ein pädagogischer Ansatz. (...) Es ist auch ein edukatives Modell. (...) Das ist eine METHODE. (...) Und WAS der Einzelne da raus nimmt, das liegt ja an ihm. Es ist ja wirklich ohne Zwang. A kann man jederzeit aufhören und B wie viel ich mich einbringe, oder nicht, liegt an mir. (...) Und ich finde es positiv für die Leute, die das für eine LÄNGERE Zeit machen, weil es BRAUCHT ein bisschen Zeit, auch da rein zu kommen und sich da rein zu fühlen. (...) Nein, ich finde keinen Grund, was dagegenspricht“ (MAT1, Abs. 14)*

P&P-Rollenspiel im Maßnahmekontext —
Sonstiges

Sonstige Aussagen zum P&P-RPG im Maßnahmekontext, die nicht eindeutig einer anderen Kategorie zugeordnet werden können

Beispiel: *„Also es gab dieses Rollenspiel, ja, dann gab es Kochen und diese, na, oben bei der Mitarbeiterin, Gesundheit und Ernährung oder wie sich das auch immer nannte. Das waren die drei, die mir angeboten wurden. Und da war jetzt kochen gar nichts für mich (lacht), Pen and Paper war ganz weit vorne und diese Geschichte "Gesundheit und Ernährung", ja gut, das hat man alles schon mal im Leben gehört. Dass ich mich gesund ernähren muss und Drogen schlecht sind und so etwas, das weiß ich. Und deswegen blieb nur dieses Pen und Paper, was mir halt eben / und wie gesagt, das hat mich von Anfang an, als der andere Maßnahmeteilnehmer, genau der hat mir davon erzählt, habe ich sofort gesagt "Okay, da bin ich dabei, das will ich gerne mal kennenlernen““ (TN8, Abs. 66)*