

In seiner Theorie des symbolischen Interaktionismus oder Sozialbehaviorismus stellt Mead im Gegensatz zum Behaviorismus den Menschen als denkendes selbstentscheidendes Wesen dar, der als biologisches Geschöpf auf die Umwelt reagiert.

**Behaviorismus**  
=passives Individuum unter dem Diktat der Umwelt

**Psychoanalyse**  
=Steuerung determiniert durch unbewusste seelische Vorgänge

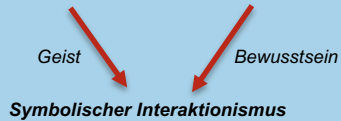


Abb. 1: Entstehung des symbolischen Interaktionismus (eigene Darstellung)

### Rollenübernahme

Sie beschreibt die Antizipation einer Reaktion eines Individuums. Es findet nach dem Eintreffen einer Geste oder eines Symbols statt und reguliert die Antwort der denkenden Person. Kurz gesagt: Es ist ein Denken aus der Position des anderen Individuums (Empathie).

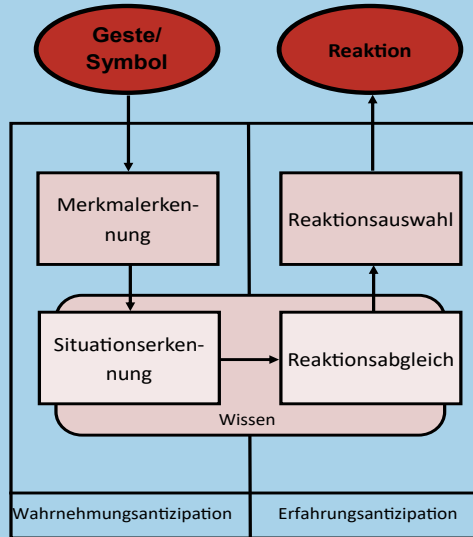


Abb. 2: Darstellung des kognitiven Denkvorgangs bei Rollenübernahme (eigene Darstellung)

### Play und Game

Play bezeichnet das Rollenspiel eines Kindes mit sich selbst, bei dem es ein Dialog mit einem signifikanten Anderen durchexerziert. Dabei finden die Reaktionen ausschließlich als Gesten statt. Play kann jederzeit beendet werden und ist nicht von anderen Personen abhängig. Bei diesem Prozess ist das Kind die andere Person und übernimmt deren interpretierte Werte und Vorstellungen.

Game ist ein geregeltes Gruppenspiel mit mehreren Personen, wie beispielsweise beim Fußballspielen. Im Game gilt eine gemeinsame Reaktion und es existiert ein gemeinsames Gruppenziel. Während des Ablaufs muss das Kind die Reaktionen seiner Mitspieler/Gegenspieler antizipieren und situationsgemäß bestmöglich handeln. Dabei entwickelt das Kind den generalisierten Anderen, der wiederum die Summe der allgemeinen Haltung der Anderen entspricht.

	Game	Play
1 Ziel	Gruppenziel	Kein Ziel
2 Rollen	Mehrere Rollen, gleichzeitig (andere)	Einzelne Rollen (nacheinander)
3 Handeln	Einfluss auf Handeln anderer und umgekehrt	Kein Einfluss

Tab. 2: Vergleich von Game und Play (eigene Darstellung)

MEAD (Sozialbehaviorismus)	WATSON (Behaviorismus)
Mensch ist biologisches Geschöpf, das auf Umwelt reagiert	Mensch ist biologisches Geschöpf, das auf Umwelt reagiert
Legt viel Wert auf Beobachtung des Verhaltens	Verhalten ist Reaktion auf äußere Reize → passives Individuum
Mensch hat einen Geist/Verstand; ist aktiv	Was in Seele/Verstand passiert ist unwichtig
Menschliche Fähigkeiten steuern Verhalten	

Tab. 1: Gegenüberstellung des Sozialbehaviorismus und Behaviorismus (eigene Darstellung)

### Zeichen, Gesten, signifikante Symbole

Zeichen sind Sinnesreize, die instinktive Reaktionen auslösen. Gesten hingegen sind Verhalten oder Handlungen, die ein anderes Individuum aktivieren. Im Vergleich zum Tier kann der Mensch die Reaktion auf eine Geste verzögern, indem er einen Denkprozess zwischenschaltet.

Symbole enthalten den Sinn von unterschiedlichen Dingen/Objekten und können über eine Situation hinaus reichen. Ruft ein Symbol eine gleiche Vorstellung in einem anderen Individuum hervor, ist es ein signifikantes Symbol. Die komplexeste Ansammlung an signifikanten Symbolen ist die Sprache.

### Identität

Weiterleitend aus dem Prozess der Rollenübernahme entsteht die Bildung der eigenen Identität, weil das Individuum in der Zeit, in der es die Situation aus den Augen der anderen antizipiert, sich selbst als Objekt betrachtet. Es ist ein vermutetes Wahrnehmen auf die eigene Person, was wiederum den Ablauf der Rollenübernahme verändert.

### I und Me

I ist der Ausdruck der sinnlichen und körperlichen Bedürfnisse. Es existiert nur in der Einzahl und ist impulsiv und vorsozial.

Me ist das Gegenstück zum I. Es existiert nur in der Mehrzahl und ist die Summe der generellen Haltung gegenüber sich selbst. Zudem ist es den Gesellschaftsnormen und Wertevorstellungen unterworfen und bildet das reflektierte Ich als Kontrollsystem des I („spontanen Ichs“).

Das impulsive Ich (I) und das reflektierte Ich (Me) stehen in Beziehung zueinander und bilden gemeinsam ein reflexives Bewusstsein aus dem die eigene Identität besteht (Self).