

Abstract; Kapitel 1: George Herbert Mead

Das erste Kapitel des Buches „Interaktion, Identität, Präsentation“ (2010) nach Abels H. bezieht sich auf George H. Mead und die Entwicklung des Symbolischen Interaktionismus (Sozialbehaviorismus). G. H. Mead wuchs in einer Zeit auf, die von den Theorien Darwins und des Pragmatismus geprägt war. In dieser Zeit entwickelte er auf der Grundlage der Theorien des Behaviorismus und der Psychoanalyse den symbolischen Interaktionismus. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass er im Vergleich zum Behaviorismus, dass den Menschen als „passives Individuum unter dem Diktat der Umwelt“ (Abels, 2010) ansieht, den Menschen als denkendes, selbst entscheidendes Wesen interpretiert. Damit schafft Mead in seiner Theorie dem Menschen den Freiraum selbstentscheidend auf seine Umwelt zu reagieren, löst sich aber zeitgleich von den Theorien der Psychodiagnostik, dass der Mensch nur noch durch unbewusste kognitive Prozesse gelenkt wird. Die Publikation Meads fanden dabei größtenteils durch andere statt (Charles W. Morris (1934): „Mind, Self and Society, From the standpoint of a social behaviorist“ etc.).

Zur Entwicklung des Geistes verwendet der Mensch laut Mead unterschiedliche Zeichen, Gesten und Symbole. Dabei sind Zeichen Sinnesreize, die instinktive Reaktionen auslösen. Dies gilt für Menschen sowie für Tiere. Ähnlich verhält es sich mit den Gesten. Diese nutzen Tiere und Menschen um miteinander zu kommunizieren. Gesten zeichnen sich im Verhalten des Individuums ab und lösen in einem anderen Individuum eine Reaktion aus bzw. aktivieren den anderen. Dabei reagieren Tiere im Unterschied zum Menschen instinktiv auf die verschiedenen Gesten. Der Mensch hingegen kann den Reaktionsprozess verzögern, um über mögliche Reaktionen nachzudenken. Während dieses Vorgangs abstrahiert das Individuum die Situation im Kontext und versucht diese zu interpretieren. Anders als Gesten verhält es sich mit Symbolen. Sie beinhalten den Sinn verschiedener Dinge/Objekte und weisen über eine allgemeine Situation hinaus. Dennoch besteht die Gefahr, dass Symbole auf falsche Weise interpretiert werden können. Rufen Symbole in einem gesellschaftlichen Rahmen gleiche Vorstellungen hervor bzw. werden gleich verstanden, nennt man diese *signifikanten Symbole*. Die höchste Form des signifikanten Symbols sind die vokalen Gesten (=Sprache). Diese zeichnen eine Spezies als denkende Art aus und sind der kognitive Erfahrungsspeicher einer Gesellschaft und räumlich, zeitlich und gesellschaftlich nicht gebunden. „Kurz gesagt, durch die Sprache kann eine ganze Welt in einem Augenblick vorhanden sein.“ (Berger u. Luckmann 1966)

In der Kommunikation des Menschen gliedert Mead diese in verschiedene Sequenzen. So nimmt der Mensch während des Kommunikationsprozesses „die Position“ des anderen Individuums ein. Diesen Vorgang nennt Mead Rollenübernahme. Dabei antizipiert die Person die Reaktionen des anderen Individuums. Der Vorgang der Rollenübernahme ist ein Regulationsprozess, um in Bezug auf die antizipierten Reaktionen des anderen den Menschen auf fälschlichen Aussagen/Aktionen hinzuweisen. Im Laufe dieses Vorgangs nimmt sich das Individuum selbst wahr und entwickelt damit sein Selbstbewusstsein, d. h. dass der Prozess der Rollenübernahme ein notwendiger Vorgang zur Entwicklung der eigenen Identität ist. Bei der Entwicklung der Identität sieht sich das Individuum selbst aus den Augen des anderen und

wird damit zum Objekt der Betrachtung. Das beruht auf der Annahme Meads, bei der die Person im Prozess der Rollenübernahme über den anderen auf sich selbst reagiert.

Im nächsten Abschnitt erläutert Mead den Prozess der Rollenübernahme und die Entwicklung der Identität am Beispiel des Kindes. Er separiert dabei zwei „Spielformen“: *Play* und *Game*. In der Spielform *Play* übernimmt das Kind die Rolle eines *signifikanten Anderen* (Person auf dem sozialen Nahbereich) und führt Dialoge auf Basis der bekannten Erfahrungen mit dieser Personen. Der Dialog erfolgt dabei gestenorientiert. *Game* hingegen ist ein organisiertes geregelter Gruppenspiel, bei der auch andere Kinder/Personen in den Spielprozess mit eingebunden sind. Es ist zielorientiert und fordert vom Kind mehrere Rollen gleichzeitig zu antizipieren und sein Handeln dahingehend abzustimmen. Bei dieser Spielform entwickelt das Kind den generalisierten Anderen, der aus der Summe der generellen Haltungen entsteht.

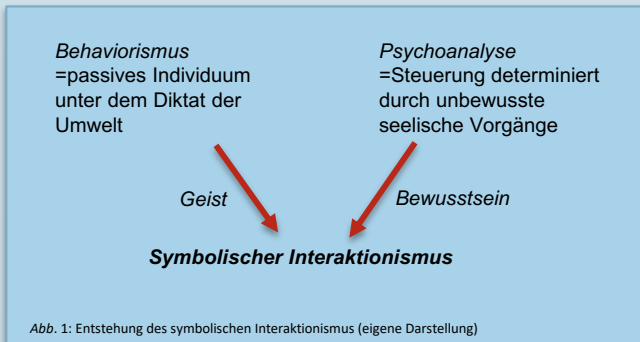
Die Entwicklung des generalisierten Anderen ist ein wichtiger Schritt zur Bildung des eigenen Ichs. Dieses teilt Mead in zwei korrespondierende Teile: *I* und *Me*. *I* beschreibt dabei alle sinnlichen und körperlichen Bedürfnisse, ist impulsiv und vorsozial. Es existiert lediglich in der Einzahl, unterscheidet sich aber gänzlich von dem Es Sigmund Freuds, da es durch seine nicht volle Sozialisation immer neue und schöpferische Energien mit einbringt. Das *Me* hingegen existiert nur in der Mehrzahl und kommt nahe an das Über-Ich Freuds an. Es enthält das wahrscheinliche Bild der anderen von einem selbst und ist den Gesellschaftsnormen und Wertevorstellungen unterworfen. Es antizipiert ständig die Standpunkte und Haltungen des generalisierten Anderen und ist das reflektierte Kontrollsystem des *I*. Wenn diese beiden Komponenten miteinander in Einklang stehen entsteht das reflexive Bewusstsein, das *Self*, welches wiederum die Identität des Menschen abbildet.

Abels vergleicht den symbolischen Interaktionismus Meads mit den Strukturfunktionalismus Parsons. Dabei stellt er heraus, dass das impulsive Ich von Mead als Entwickler der Gesellschaft und des Individuums die primäre, einzigartige Betrachtungsweise ist. Weist aber darauf hin, dass Mead die historischen Grundlagen auf den Menschen in seiner Theorie nicht berücksichtigt.

Der symbolische Interaktionismus baut auf der Theorie des interpretatives Paradigmas auf, der zur Zeit Meads dem normativen Paradigma gegenübersteht. Beide Paradigmen sehen Handeln als einen von Symbolen gesteuerten Prozess an. Im normative Paradigma teilen die Akteure ein gemeinsames System von Symbolen und Bedeutungen, wohingegen im interpretativen Paradigma „Sinn und Bedeutung einer jeden Rolle abhängig von den individuellen Einschätzungen der Situation sind“ (Abels, 2010).

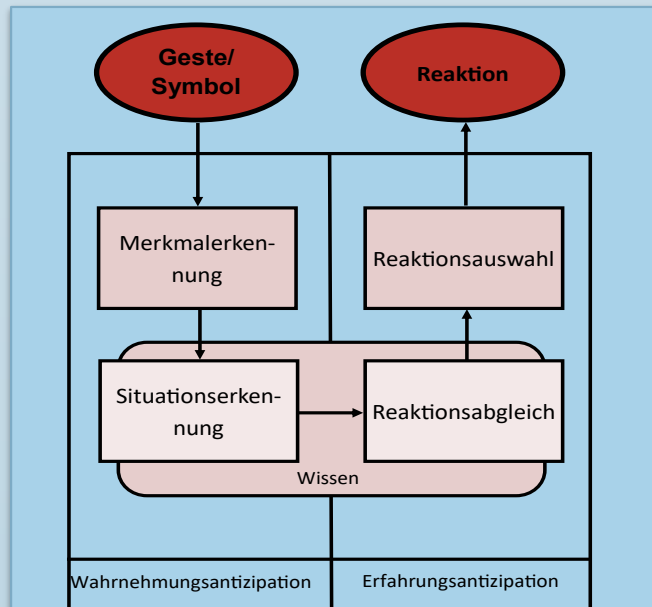
Die Rolle des Sportlehrers in der Entwicklung des Kindes bekommt so eine neue Bedeutung zugeteilt. In der Sportspielvermittlung haben so Spiele als Games eine erziehende Rolle und repräsentieren auch einen gesellschaftlichen Rahmen. Der Lehrer hat dadurch die Möglichkeit die Entwicklungsprozesse des Schülers zu regulieren. Im schulischen Verlauf werden sie Schritt für Schritt in die Gesellschaft eingegliedert, da im Miteinander mit den generellen Anderen immer mehr Regeln eingeführt werden. So eignen sich die Schüler ein Repertoire an, ihr *Me* ausreichend auszuprägen, indem sie vor allem im Sportunterricht eng mit generellen Anderen agieren.

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.



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).



Play und Game

Play bezeichnet das Rollenspiel eines Kindes mit sich selbst, bei der es ein Dialog mit einem signifikanten Anderen durchexerziert. Dabei finden die Reaktionen ausschließlich als Gesten statt. Play kann jeder Zeit 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).