

Kapitel 1: George Herbert Mead – eine Einführung

In dem ersten Kapitel „George Herbert Mead – eine Einführung“ aus „Interaktion, Identität, Präsentation“ von Heinz Abels werden in mehreren Unterkapiteln die Grundbegriffe „Zeichen, Gesten und signifikante Symbole“, „Rollenübernahme“, „Identität“, „Play und Game“ und „I und Me“ erläutert. Im Folgenden sollen diese und ihre Bedeutung kurz wiedergegeben werden und insbesondere auf deren Zusammenhang eingegangen werden. Der Sozialpsychologe George Herbert Mead, welcher 1863 in den USA geboren wurde, unterscheidet Zeichen, Gesten und signifikante Symbole. Zeichen stellen dabei Reize dar, auf die eine instinktive Reaktion erfolgt, wobei diese Reaktion bei Menschen und Tieren ähnlich und nicht zu kontrollieren ist. Gesten hingegen haben einen bestimmten Sinn, welcher bei Tieren eine bestimmte Reaktion in Form einer erwidern Geste oder einer Handlung auslöst. Laut Mead ist es nur dem Menschen möglich, diese Reaktion durch den Denkvorgang zu verzögern. Dies führt dazu, dass Gesten unterschiedlich interpretiert werden und dadurch ein Risiko in der Kommunikation entsteht, da eine Geste bei beiden Individuen unterschiedliche Bedeutungen haben kann. Gründe hierfür können zum Beispiel sein, dass aufgrund einer unterschiedlichen kulturellen Herkunft eine Geste je nach Kultur unterschiedlich interpretiert wird. Wenn allerdings eine Geste eine festgelegte Bedeutung besitzt und diese auch von allen Beteiligten als sinngleich wahrgenommen wird, so spricht Mead von einem signifikanten Symbol. Mead zufolge ist auf diese Weise aus vokalen Gesten die Sprache entstanden. Signifikante Symbole haben also für die Interaktion in der Schule eine zentrale Bedeutung. Ohne sie könnte keine Kommunikation und somit auch keine Vermittlung stattfinden, da das vom Lehrer gesagte für den Schüler den gleichen Sinn haben muss wie für den Lehrer. Optimal ist es, wenn die Kommunikation nur mithilfe von signifikanten Symbolen stattfindet, sodass auf Lehrer- wie auch auf Schülerseite Fehlinterpretationen ausgeschlossen sind. Auch das Denken findet durch die Verwendung von signifikanten Symbolen statt. Es ist „einfach ein nach innen verlegtes oder implizites Gespräch des einzelnen mit sich selbst mit Hilfe solcher Gesten.“ (Mead, 1934, S. 86)

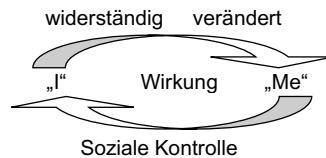
Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Prinzip der Rollenübernahme. Dies ist nur möglich da wir signifikante Symbole verwenden und uns durch den Prozess des

Denkens in eine andere Person hineinversetzen können. Dies ermöglicht es in einer Interaktion die Reaktionen des Gegenübers zu antizipieren. Das ist besonders wichtig für das Handeln des Lehrers in der Klasse. Der Lehrer muss sich in die Schüler hineinversetzen, um sein Handeln auf die Schüler abzustimmen. Er muss sich also überlegen, ob die Reaktion der Schüler auf sein Handeln mit der von ihm gewünschten Reaktion übereinstimmt. Auch in einem anderen Fall kommt das Prinzip der Rollenübernahme zum tragen. Dies ist der Fall, wenn einzelne Schüler versuchen, die Lehrkraft zu provozieren. Sie können Reaktionen des Lehrers auf ihr Handeln antizipieren und versuchen dieses auch zu provozieren. Die Fähigkeit der Rollenübernahme ist eine wichtige Voraussetzung für die Ausbildung der Identität, „denn indem ich mir Standpunkte und Haltungen der Anderen mir gegenüber klar mache, löse ich diese Standpunkte und Haltungen auch in mir selbst aus.“ (Abels, 2010, S. 25) Dabei wird ein Bewusstsein für die Auslöser des eigenen Handelns geschaffen, was zur Folge hat, dass das Individuum sich selbst durch die Augen der Anderen sieht. Laut Mead führt dies dazu, dass das Individuum dadurch eine Kontrolle über die eigenen Reaktionen erfährt. Dies bedeutet für den Lehrer, dass er sein eigenes Handeln reflektiert und sich über die Ursachen seiner Reaktionen klar wird.

Ein weiterer Ansatz zur Gewinnung der Identität ist die Theorie von „Play und Game“. Play bezieht sich dabei auf Rollenspiele des Kindes, wobei es die Rolle eines signifikanten Anderen annimmt und von seinem Standpunkt aus denkt und handelt. Dabei wird allerdings nicht nur der Standpunkt der Bezugsperson übernommen, sondern auch ihre Welt und Identität. Das Kind kennt die Bezugsperson und weiß deshalb, worauf es sich einlässt. Außerdem kann es das Spiel im Gegensatz zu dem Game jederzeit abbrechen. Das Game stellt ein organisiertes Spiel dar in welchem organisierte Rollen vorhanden sind. Im Gegensatz zu dem Play, wo sich das Kind nur auf eine Rolle konzentrieren muss, muss es sich bei dem Game auf mehrere Rollen gleichzeitig konzentrieren, indem es immer die Gründe und Konsequenzen des Handelns vieler Anderer im Kopf hat. Das Kind muss sich also mit dem Gruppenziel identifizieren, um im Game zu bestehen. Als Beispiel nennt Mead das Fußballspiel, bei dem das Kind wissen muss, dass es ein Ziel ist, ein Tor zu schießen und dass es Spieler gibt, die dies unterstützen und welche, die dies verhindern wollen. Diese Haltungen muss das Kind stets präsent haben. Die Haltung der gesamten

Gemeinschaft wird von Mead als der generalisierte Andere beschrieben und drückt die Erwartungen der Gemeinschaft an das Individuum aus. Laut ihm ist die höchste Stufe der Identität erreicht, wenn eine Identifikation mit dem generalisierten Anderen stattfindet, also dem Individuum klar wird, welches Bild die Gemeinschaft von seiner Rolle hat. Dies nennt Mead das „Prinzip des Handelns“. Interaktion in der Schule kann somit auch als Game verstanden werden, denn laut Mead ist ein Game „jede Situation, in der ich das Prinzip des Handelns erfahre und anwende.“ (Abels, 2010, S. 31)

Mead hat nun den Weg zur Identität beschrieben und wirft damit die Frage auf, wie sich unter der Verwendung der gleichen signifikanten Symbole, verschiedene Identitäten ausbilden können. Dies führt ihn zu der Theorie über „I und Me“, was dem „Es“ und „Über-Ich“ von Freud ähnelt. „I“ und „Me“ stellen jeweils eine Seite des Ichs dar und stehen, wie in der Grafik dargestellt, in einem Spannungsverhältnis. Das „I“ stellt das impulsive Ich dar, welches vorsozial ist und unbewusst sinnliche und körperliche Bedürfnisse zum Ausdruck kommen lässt. Das „Me“ dagegen repräsentiert die Gesellschaft in dem Individuum und stellt die Kontrolle des generalisierten Anderen über die Triebimpulse des „I“ dar. Mead spricht dann von einer gelungenen Identität, wenn das Spannungsverhältnis zwischen „Me“ und „I“ ausgeglichen ist.



In dem ersten Kapitel ist deutlich geworden, wie die Interaktion und die Ausbildung der Identität zusammenhängen. Besonders zu Beginn des Kapitels ist zu erkennen, welchen Einfluss eine klare Sprache, also eindeutigen Aussagen mit wenig Interpretationsfreiraum auf die Interaktion zwischen Lehrer und Schülern und das Unterrichtsgeschehen haben. Von zentraler Bedeutung, gerade für die Lehrkraft, ist das Prinzip der Rollenübernahme, um das eigene Handeln auf die Unterrichtssituation anzupassen. Auch die Funktionsweise des Game, und seinen Einfluss auf die Entwicklung der Identität des Individuums haben, gerade für Sportlehrer einen großen Wert. Wie zuvor schon geschildert, stellen zum einen Sportspiele eine einfache Form des Game dar und zum anderen stellt jede Situation

in der Schule, in der das Prinzip des Handelns Anwendung findet, eine komplexere Form des Game dar.

Literaturverzeichnis

Abels, H. (2010). Kapitel 1: George Herbert Mead - eine Einführung. In H. Abels, *Interaktion, Identität, Präsentation* (S. 13-41). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.

Mead, G. H. (1934). *Geist, Identität und Gesellschaft*. (C. W. Morris, Hrsg.) Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1973