

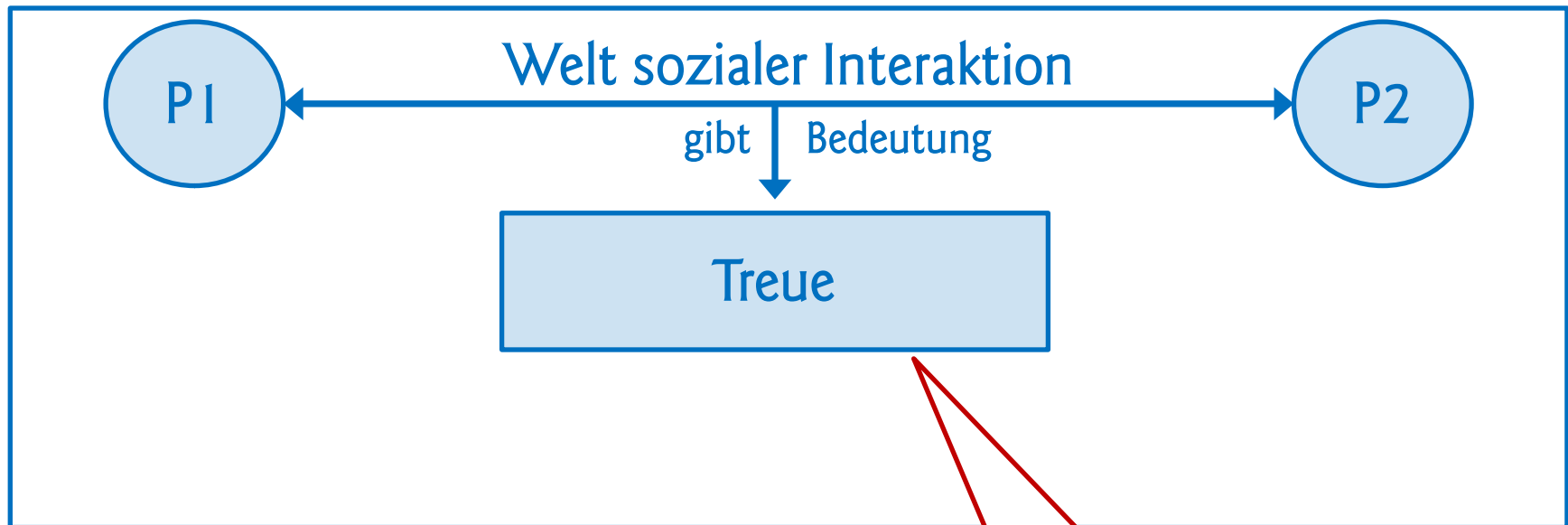
*Fazit am Ende:  
Der Mensch ist  
demokratiefähig.  
Und:  
Der Andere ist unser  
natürlicher Freund.*

## George Herbert Mead: Symbolischer Interaktionismus

Alle Bedeutungen,  
die wir konkreten sowie abstrakten Begriffen zuweisen,  
haben ihren Ursprung  
in unserer sozialen Interaktion.

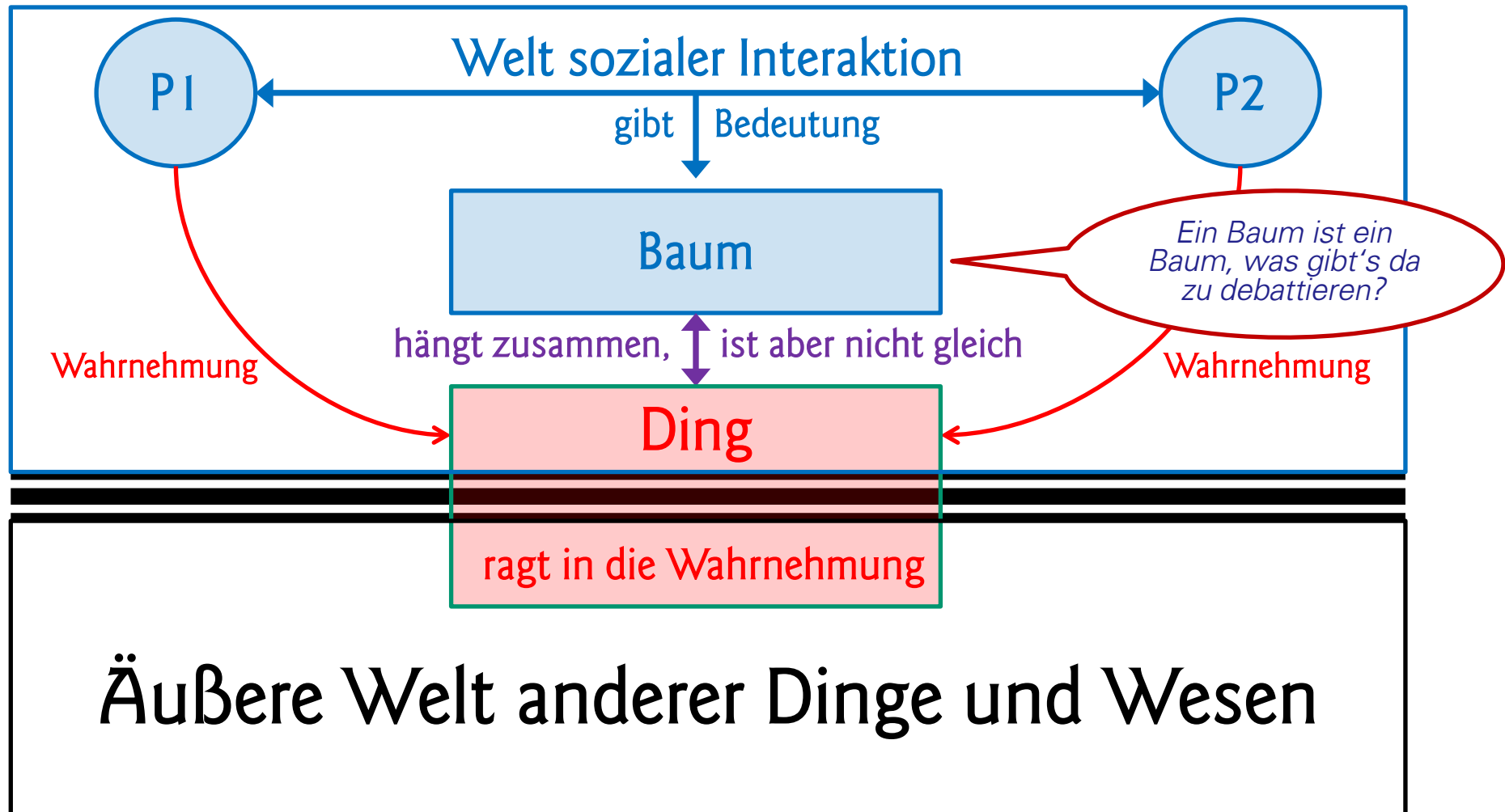
Die Dinge als solche „offenbaren“ sich uns nicht.

# Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (I)

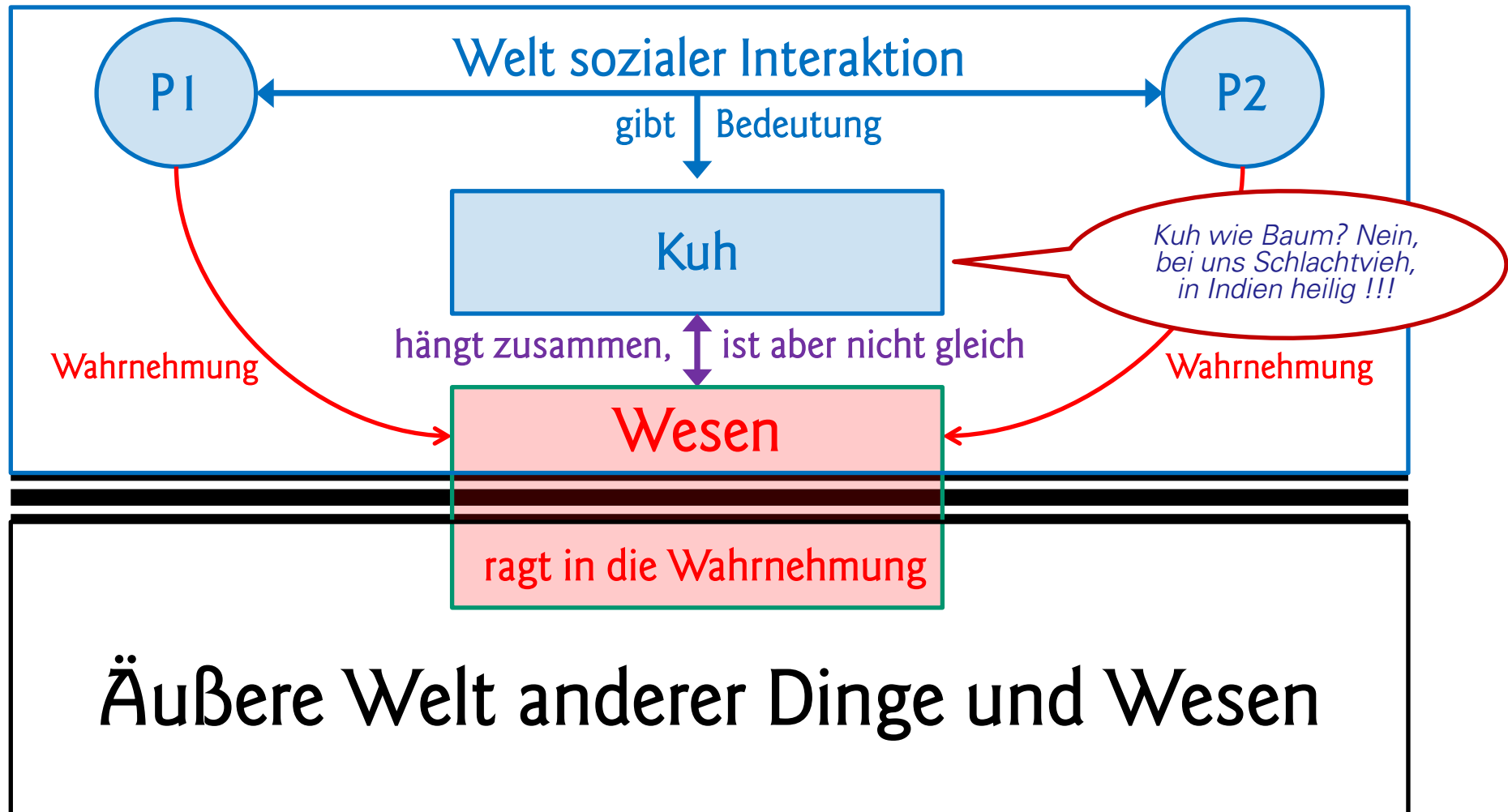


*Klar, Treue stammt  
aus der sozialen  
Interaktion.*

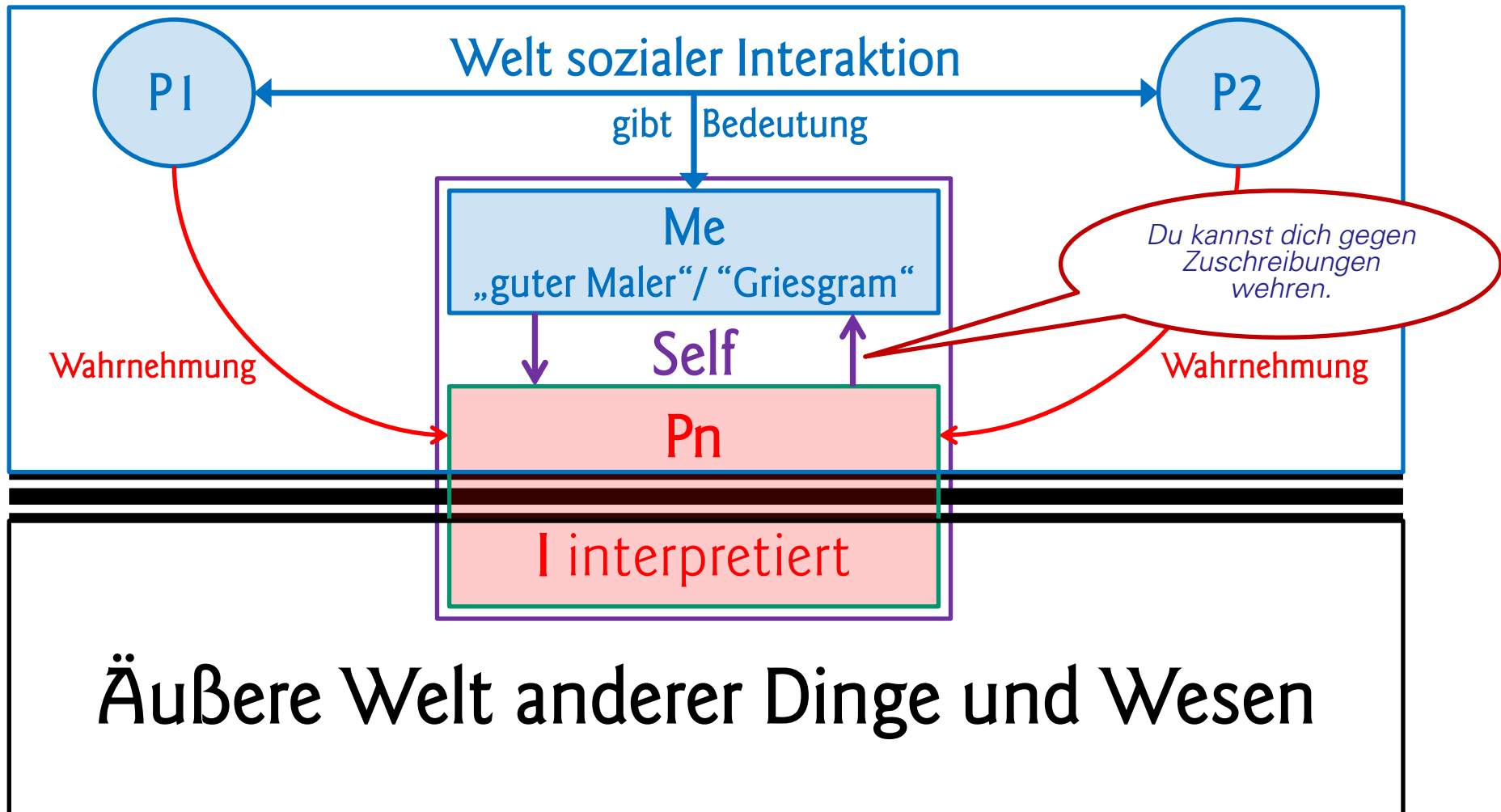
# Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (2)



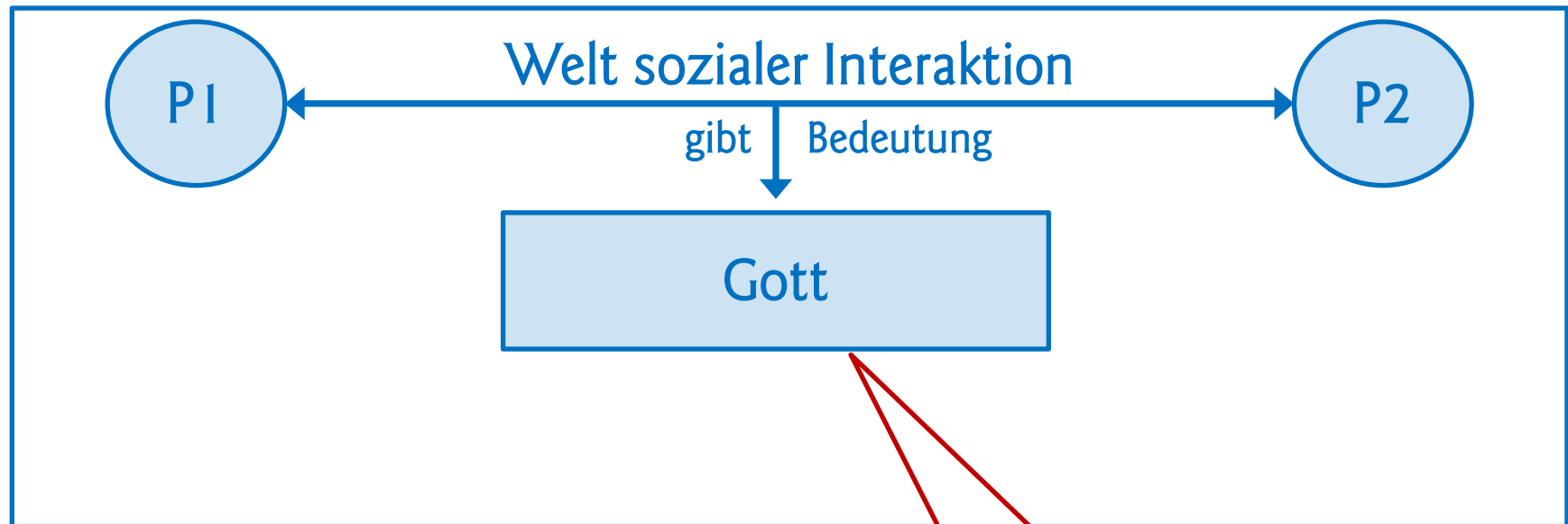
# Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (2)



# Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (3)

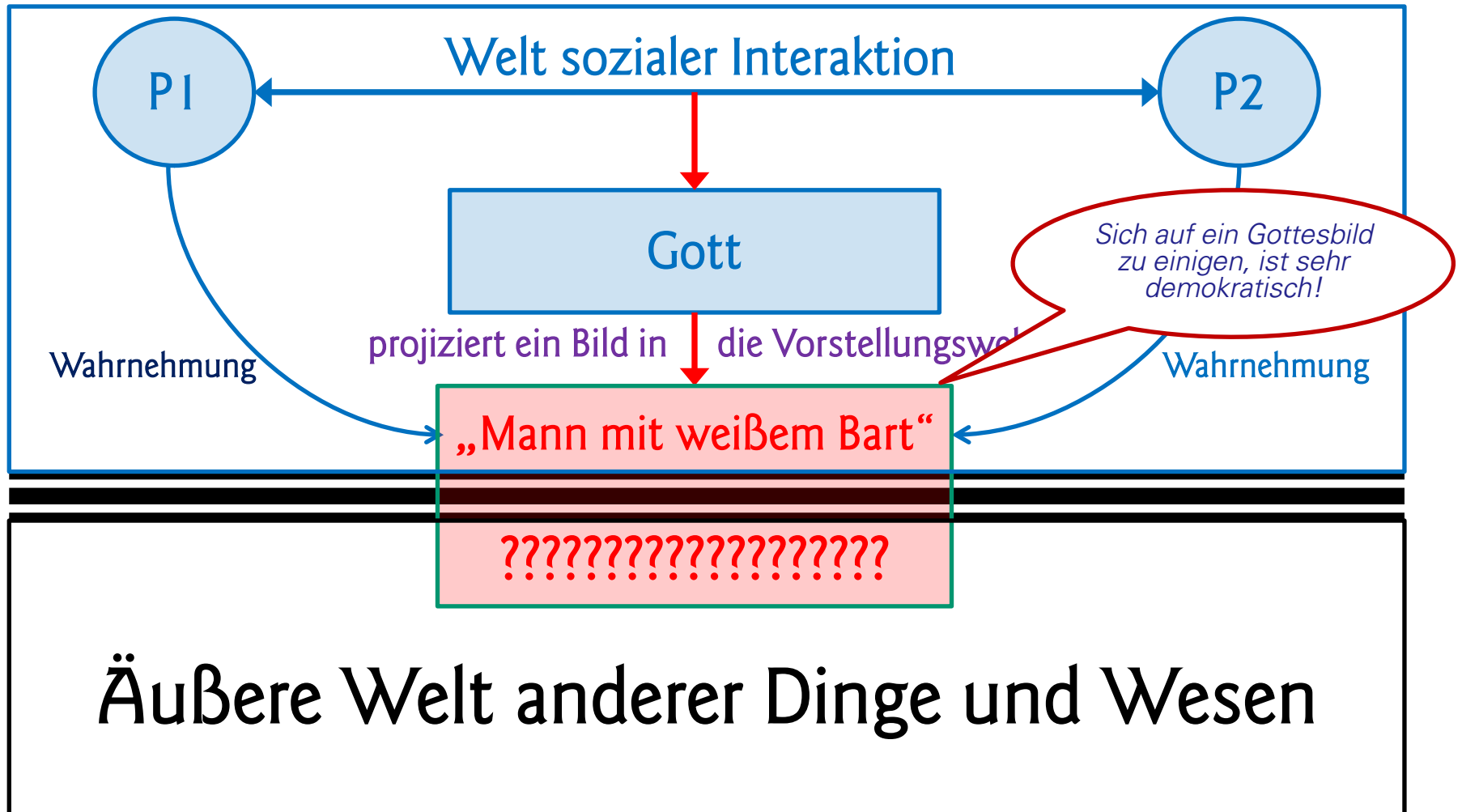


# Mead: Sprache – Denke – Wirklichkeit (4)

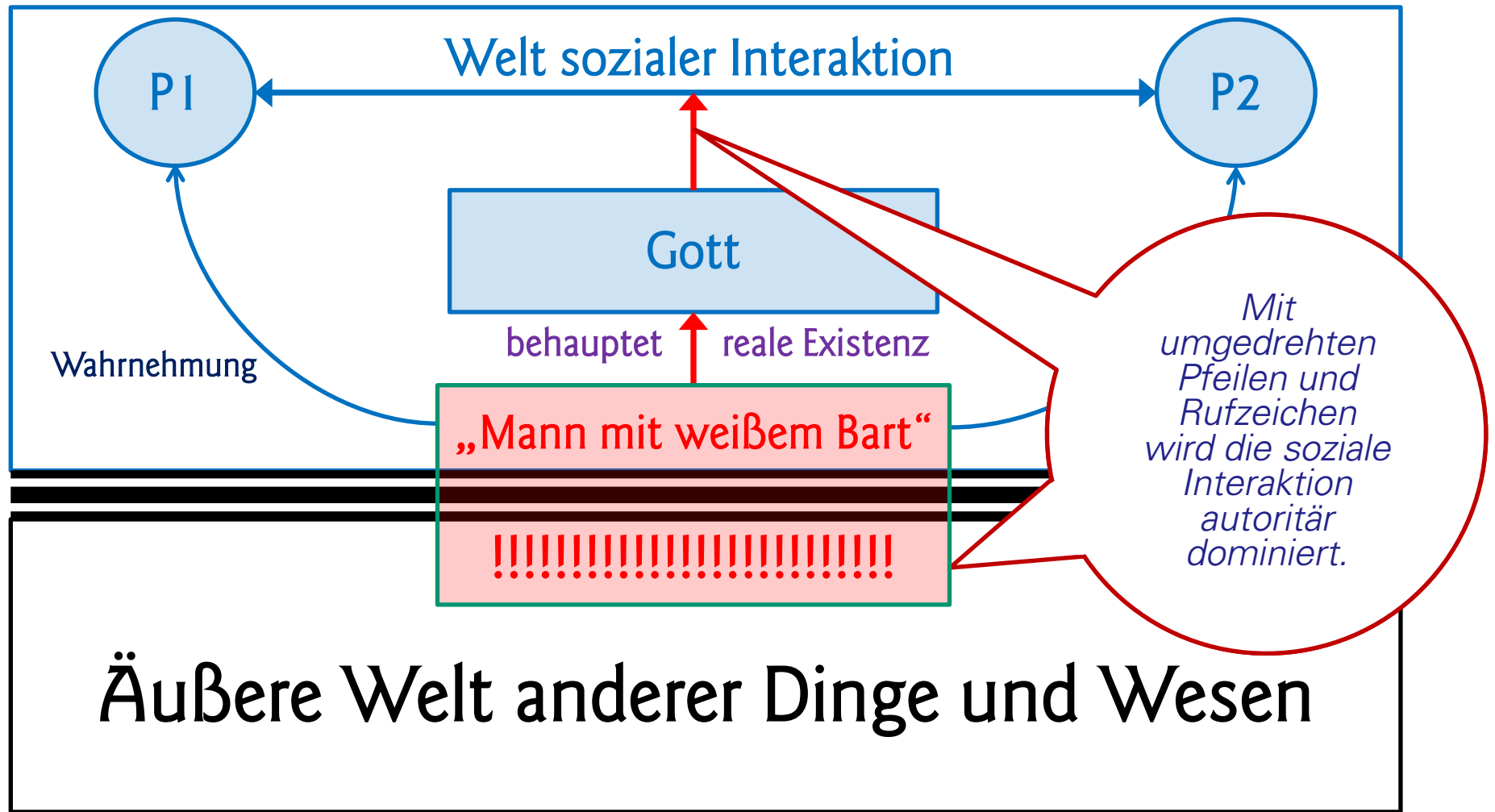


*Gott wie Treue,  
eigentlich klar!  
Oder doch wie  
Baum oder Kuh?*

# Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (5)



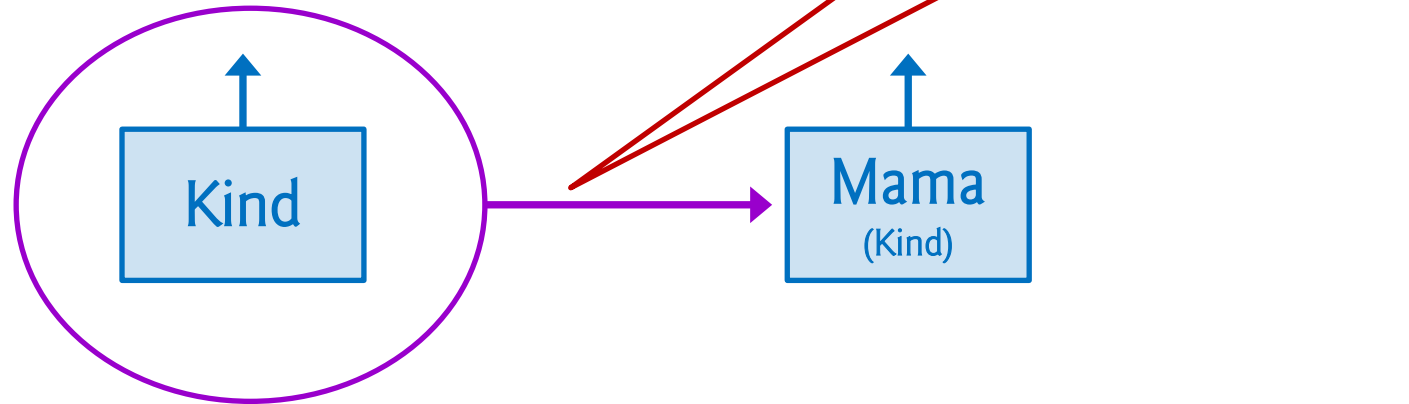
# Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (6)





# Mead: Play und Game (I)

## ■ Play:

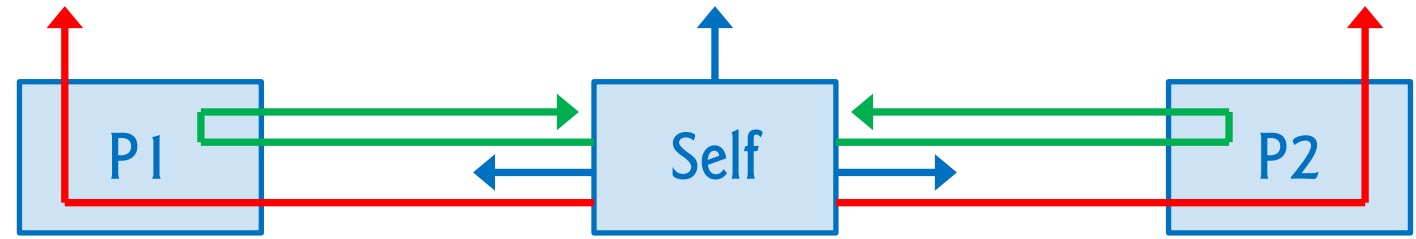


- Kind schlüpft ganz in die Rolle der Mutter
- ist dann für die Zeit des Rollenwechsel die Mutter
- kann als Mutter nicht gleichzeitig auch als Kind denken
  - nimmt nur die Beziehung **Mutter-zu-Kind** wahr, kann parallel nicht gleichzeitig die Beziehung von **Kind-zu-Mutter** denken und aus beiden Perspektiven das eigene mütterliche Rollenhandeln steuern

# Mead: Play und Game (2)

... und so funktioniert Empathie.

## ■ Game:



## ■ Blau:

- der eindimensionale Blick aus mir heraus, auch auf den Anderen

## ■ Rot:

- mein zusätzlicher Blick nach außen aus der Perspektive des Anderen

## ■ Grün:

- der rote Blick, nun aber zurückgewandt auf mich selbst, so dass mir die Rollenansprüche der Anderen an mich klar werden

## ■ Game:

- Alle Beziehungen in Echtzeit (just in time) gleichzeitig denken und so das eigene Rollenhandeln und das gleichdenkender Anderer steuern und mich reflektiert steuern lassen