

Georg Herbert Mead:

Symbolischer Interaktionismus

- **Kommunikations- und sprachphilosophischer Denkansatz**
 - - Wie funktioniert Kommunikation?
 - - Was zeichnet menschliche Kommunikation aus?
- **Vom einfachen Zeichen zu Sprache und Denken**
 - Zeichen: Es donnert. Tiere und Menschen reagieren darauf unwillkürlich und zwanghaft mit Erschrecken
 - Gesten: Zeichen, die durch Verhalten zum Ausdruck gebracht werden – Gesten bringen einen bestimmten Sinn zum Ausdruck, lösen Reaktionen aus, ermöglichen so Kommunikation
 - Tiere: Das Zähnefletschen des einen Hundes zwingt den anderen zu einer Reaktion, diese wiederum zwingt den ersten zu einer erneuten Reaktion usw.
 - Menschen: Sie reagieren nicht unmittelbar auf Gesten, sie haben die Möglichkeit, vor der Reaktion die Geste denkend zu interpretieren und reflektiert und selbstbestimmt zu reagieren – (z.B. Faust in Disko und Hörsaal)

Georg Herbert Mead:

Von einfachen Zeichen zu Sprache und Denken

- Symbol: Geste mit allgemeinem Sinn, der über die jeweilige Situation hinausweist.
- Signifikantes Symbol: Symbole, die vom interpretierenden Menschen nicht unterschiedlich verstanden werden können:
 - Taube als Friedenssymbol, Begriffe wie z.B. Treue
- Sprache: System signifikanter Symbole
 - ist höchstentwickelte Form der Kommunikation
 - ist Speicher der Erfahrungen der Kommunikationsgemeinschaft bzw. Gesellschaft
 - ist Träger des intersubjektiv geteilten Wissens
 - ist das wesentliche Unterscheidungsmerkmal zum Tier
 - hat ihren Ursprung in den vokalen Gesten, die dem biologischen Individuum überhaupt erst die Chance boten, zu einem denkenden Organismus zu werden
 - ist so Voraussetzung der Selbstreflexion und Selbstbestimmung im Denken
- Denken: Sprache, nach innen gelegt – Gespräch mit und über sich selbst
 - Die dabei verwendeten Symbole entstammen der Interaktionsgemeinschaft, nicht dem Ich

Georg Herbert Mead:

Rollenübernahme, Geist und Identität

- Rollenübernahme: Sprache und Denken als System signifikanter Symbole löst bei ego und alter ganz bestimmte nicht zufällige Reaktionen aus – „taking the role of the other“ – und bietet so die Möglichkeit
 - aus der Perspektive des anderen (alter) zu denken
 - mein Verhalten auf das vorausgedachte Verhalten des anderen einzustellen
 - mich selbst aus der Perspektive des anderen erst richtig zu verstehen und zu definieren
- Geist setzt Rollenübernahme voraus – „Mind“
 - „Geist hat das Individuum in dem Augenblick, wo es Symbole verwendet und sich der möglichen Bedingungen und Konsequenzen seines eigenen und des Verhaltens des Anderen bewusst wird“
 - Geist „heißt eine Situation in einen ideellen Rahmen“ bringen
- Identität: Nur der ~~Um~~weg über den Anderen führt zu Identität – „Self“
 - „Für Identität ist es notwendig, dass das Individuum auf sich selbst reagiert“,
 - sich seiner selbst bewusst wird – „self-consciousness“

Georg Herbert Mead:

Play und Game sowie Me and I

- Zwei soziale Phasen auf dem Weg zur Identität
- Play: Das Kind nimmt die Rolle des signifikanten Anderen wahr.
 - Es versetzt sich abwechselnd in die eigene und die Rolle des signifikanten Anderen.
 - Es spielt diese Rolle nicht, es ist in der Situation der signifikante Andere, z.B. Mutter.
 - Es spielt die Rolle im Verhältnis zu sich selbst durch, tritt sich in ihr gegenüber.
 - „Der Mensch wird, was seine signifikanten Anderen in ihn hineingelegt haben.“
- Game: Auseinandersetzung mit dem verallgemeinerten Anderen
 - Das Individuum muss sich im System aller anderen Rollen so orientieren, dass es in das Spiel aller seinen eigenständigen Beitrag einbringen kann, z.B. Baseball-Spiel.
 - „Der verallgemeinerte Andere ist das Bild, das man in einer Gesellschaft von einer bestimmten Rolle oder einem sozialen Zusammenhang hat.“ (= Normen und Werte)
 - D.h.: Sozialisation geschieht durch Interaktion, in der das Individuum seine Identität nicht verliert, sondern durch reflektierte Rollenübernahme überhaupt erst gewinnt.
- Me and I im steten Wechselspiel, das Self, die Identität fortschreibend
 - I: Impulsiver Teil des Ich – biologische Basis, konstitutioneller Antriebsüberschuss - *ES*
 - Me: Reflektiver Teil des Ich – Ich in der Sicht der stets neuen Anderen – *ÜBER-ICH*