

Stadien der kindlichen Identitätsentwicklung

Die kindliche Identitätsentwicklung findet im Spiel statt. Hierbei geht Mead von zwei aufeinanderfolgenden Stadien der kindlichen Identitätsentwicklung aus, zuerst dem Stadium des **Play** im frühen Kindesalter und anschließend dem Stadium des **Game** im mittleren Kindes- und Jugendalter.

5 **Play – das erste Stadium der Identitätsentwicklung**

Mit Play bezeichnet Mead das freie nachahmende Rollenspiel des Kindes. Es spielt die straffende Mutter, den hektischen Papa oder den lieben Dr. Winkhaus. Hierbei orientiert sich das Kind an wichtigen konkreten Bezugspersonen, die im Alltag des Kindes eine wichtige Rolle spielen, indem es ihre Rollen übernimmt. Diese konkreten Personen aus dem sozialen Nahbereich des Kindes nennt Mead den **signifikanten Anderen**.

Im Rollenspiel denkt und handelt das Kind vom Standpunkt des gerade verkörperten signifikanten Anderen, weshalb es in seinen Augen nicht nur so tut, als wäre es der andere, sondern es *ist* in diesem Augenblick der Andere.

Im Play versetzt sich das Kind nun abwechselnd in die eigene Rolle und die des signifikanten Anderen, welche in Interaktion miteinander treten. Hierbei lernt das Kind sich im freien Spiel auf andere Identitäten einzulassen und bekommt ein Gefühl für sowohl die Rolle des Anderen als auch für sich selbst, da es aus der Position des Anderen die Reaktionen auf sein eigenes Verhalten und seine Reaktion auf das Verhalten des Anderen direkt erleben kann. Das Kind entwickelt so **Empathie** und eine bessere Selbstwahrnehmung.

20 **Game – das zweite Stadium der Identitätsentwicklung**

Mit Game bezeichnet Mead (Gesellschafts-)Spiele nach vorgegebenen Regeln. Hier erweitert sich das Rollenspektrum. Das Kind lernt, komplexere Spiele zu spielen, bei denen gleichzeitig verschiedene Rollen und unterschiedliche Perspektiven beachtet werden müssen. Hierbei darf es seine eigenen Bedürfnisse auch nicht vollständig vernachlässigen. Das Kind kann sich nun nicht mehr nur an einer Rolle oder einer einzigen Bezugsperson orientieren, sondern muss eine ganze Reihe von Rollen beachten und sie in sich koordinieren.



30 Typische Spiele dieser Art sind Mannschaftsspiele, wie z.B. Fußball. Um ein Tor zu erzielen, muss ich wissen, dass es neben mir noch andere Spieler gibt, die das wollen und mich unterstützen, vielleicht aber auch Konkurrenten um Stammplätze in der Mannschaft sind. Ich muss ebenfalls wissen, dass es viele andere gibt, die diesen Erfolg verhindern wollen. Ich muss wissen, dass das Ziel, ein Tor zu schießen nur ein Ziel neben vielen anderen Zielen, wie z.B. kein Gegentor zu kassieren, ist. Ich muss bei meinem Verhalten beachten, dass es zum Verhalten

35

meiner Mitspieler, z.B. beim Verteidigen des Tores, passt. Ich muss also viele verschiedene Rollen beachten und diese in mir koordinieren, sowie auch in jedem Augenblick meines Handelns die Gründe und Konsequenzen des Handelns vieler anderer beachten.

40 Die Berücksichtigung solch einer allgemeinen Perspektive nennt Mead die Einnahme der Position des **generalisierten Anderen**, d.h. des verallgemeinerten Anderen. Der generalisierte Andere kann dabei eine Sportmannschaft sein und später dann die gesamte Gesellschaft mit ihren Werten und Normen.

Quelle: Mead, G.H. (1968): *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Suhrkamp-Verlag, Frankfurt am Main 1968. In: Durt, M. (2016): „Abitur Skript Erziehungswissenschaft“, Stark-Verlag, S. 25f.