

Psychologie

7C(ORg/Rg), WS 2007/08, Stunde vom Do, den 10. 01. 2008

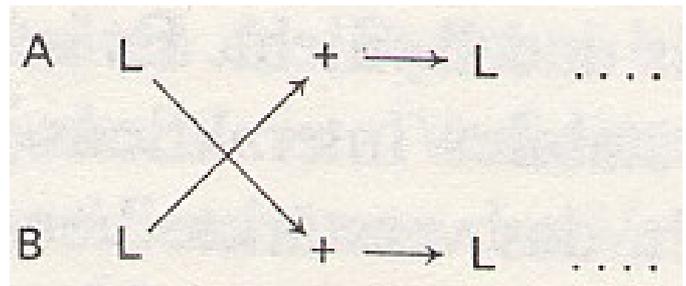
Erinnerung (an die Stunde vom Di, den 18. 12. 2007):
Experiment zu "synchronen Interaktionssequenzen"

Ali G. und Benny kontrollierten (ohne davon zu wissen) gegenseitig (besser noch: überkreuzt!) die Konsequenzen ihrer Handlungen. Betrachten wir nun das theoretische Modell, welches hinter dieser Versuchsanordnung steckt:

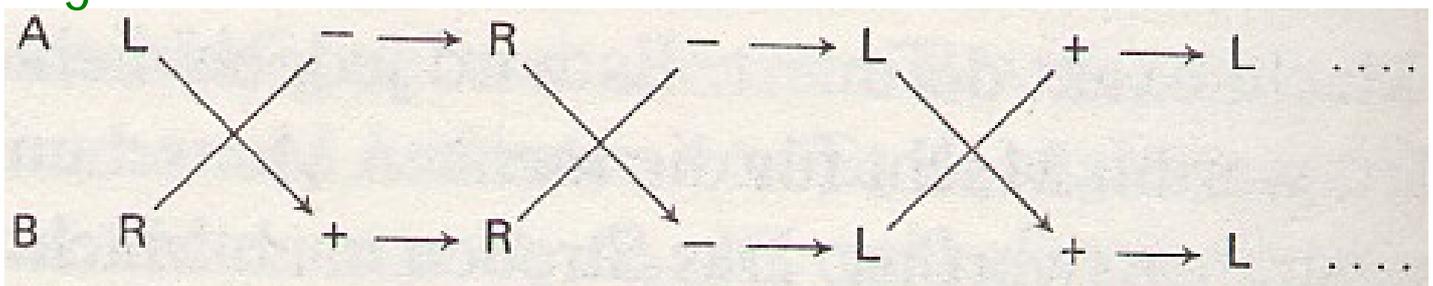
Abkürzungen: A steht für Ali, B für Benny.
L bedeutet das Heben der linken Hand (was überkreuzterweise eine angenehme Konsequenz nach sich zieht, d.h.: Ali resp. Benny wurde der Kopf gestreichelt!),
R symbolisiert entsprechend das Heben der rechten Hand (woraus eine "unangenehme" Konsequenz resultierte ... ↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓
Na ja, die Ohren sind nach wie vor angewachsen!)

Bei den folgenden Überlegungen wird davon ausgegangen, dass Handlungen, welche positive Konsequenzen nach sich ziehen, häufiger ausgeführt werden als solche, die negative Konsequenzen bewirken ("Gewinn-Verlust-Hypothese"), was u.U. in der Lernpsychologie noch vertieft wird.

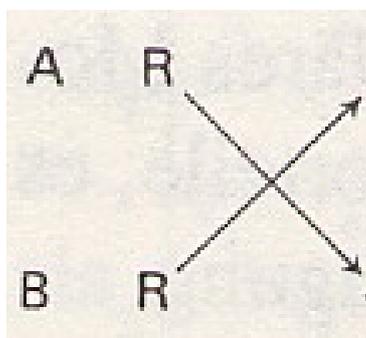
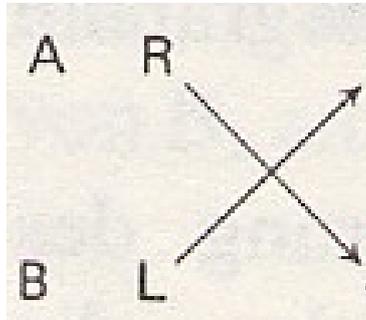
Sollten beide mit links beginnen und nichts riskieren wollen, so würde sich die folgende Interaktionssequenz ergeben:



Da aber anzunehmen ist, dass dies nach einer gewissen Zeit langweilig wird (vor allem für Manu und Stefan, denn am Ohr ziehen macht mehr Spaß als den Kopf zu streicheln!), stellt sich die Frage, was gemäß des Modells (wie gesagt unter Annahme einer annähernden Gültigkeit der Gewinn-Verlust-Hypothese!) passiert, wenn plötzlich einer der beiden (oder gar beide!) Versuchspersonen die rechte Hand hebt. Da dies auch gleich zu Beginn passieren kann, analysieren wir jetzt jenen Fall, der gleich mit einer entsprechenden Ausgangssituation beginnt:

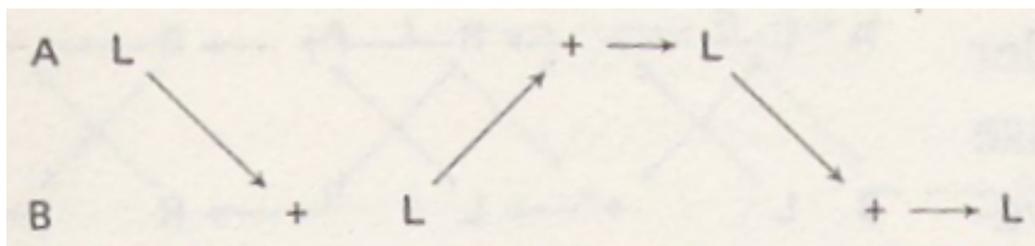


Überlege dir nun selbst, wie das theoretische Modell für die beiden verbleibenden Fälle aussehen muss und ergänze die jeweils begonnene Grafik!



Die nahe liegende Frage ist nun die folgende:

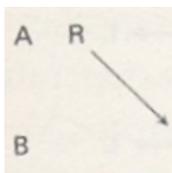
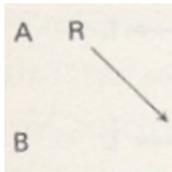
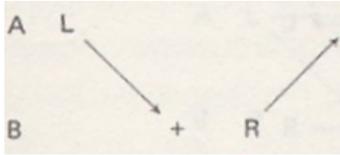
Was passiert, wenn man von synchronen Interaktionssequenzen zur alternierenden Interaktionssequenzen übergeht (was durch folgende Grafik veranschaulicht wird)?



Wenn Ali G. und Benny mit links beginnen, dann klappt es (d.h. es stellt sich kooperatives Verhalten ein).

Und wie sieht es mit den anderen Möglichkeiten aus?

Ergänze selbst!



Ergebnis?

Nun genaueres zu (nicht) kooperativem Verhalten:

Zehn mögliche Motive für verschiedene Formen der Interaktion (inkl. Kooperation, Konkurrenz und Individualismus):

- (1) individualistisch = $\max(a)$; der eigene Nutzen soll maximiert werden,
- (2) masochistisch = $\min(a)$; der eigene Nutzen soll minimiert werden,
- (3) altruistisch = $\max(b)$; der Gewinn des Partners soll maximiert werden,
- (4) aggressiv = $\min(b)$; der Gewinn des Partners soll minimiert werden,
- (5) kooperativ (kollektivistisch) = $\max(a + b)$; der gemeinsame Gewinn soll maximiert werden,

- (6) destruktiv (nihilistisch) = $\min (a + b)$; der Nutzen für beide soll möglichst gering sein,
- (7) konkurrenzorientiert = $\max (a - b)$; man will einen größeren Gewinn erzielen als der Partner,
- (8) egalitär = $\min (a - b)$; der andere soll nach Möglichkeit nicht schlechter abschneiden als man selbst,
- (9) selbsterniedrigend = $\max (b - a)$; der Partner soll einen größeren Gewinn erzielen als man selbst; man ist bereit, zu verzichten,
- (10) defensiv = $\min (b - a)$; man will nicht weniger gewinnen als der andere.