

Kubinger zeigt wieder das **Erklärungsmodell des Leistungsverhalten** (siehe eine vorhergehende Vorlesung)

Konzept der kognitiven Stile

= Unterschiede zwischen Personen, die in geistigen Leistungssituationen mit unterschiedlichen Stilen an die gestellten Anforderungen herangehen.

1) reflexiver vs. impulsiver Stil: (= kognitiver Stil)

Beide sind nicht a priori besser oder schlechter, sondern beides = abhängig von Umgebung. Leistung wird zwar beobachtet, aber es geht nicht in erster Linie um Bewertung der Leistung.

Unterscheidung dieser beiden Stile geht zurück auf **KAGAN** (Mitte 60er Jahre); beobachtete Kinder bei Problemlöseaufgaben und stellte fest, dass es 2 Typen gibt. Beide sind sich sicher, dass sie es richtig gemacht haben, haben aber ein unterschiedliches Tempo.

- **impulsiver Typ**: schnelle Produktion der Lösung + subjektive Überzeugung von der Richtigkeit, was aber oft nicht stimmt
- **reflexiver Typ**: langsame Produktion der Lösung + subjektive Überzeugung von der Richtigkeit, was meist stimmt.

Aufgaben dazu z.B. aus MFF von Kagan:

Figur ist vorgegeben, dazu 6 Figuren, aus denen TP die identische herausfinden soll. Solche Aufgaben sind nicht schwierig -> durch Leichtigkeit kann man so kognitiven Stil erfassen, d.h. ob sich jemand schnell mit einer bestimmten Lösung zufrieden gibt. Es geht bei diesen Aufgaben um Reaktionszeit UND Richtigkeit = kombiniertes Maß:

- schnelle Reaktion + viele Fehler = impulsiv
- langsame Reaktion + keine Fehler = reflexiv

Tests dazu:

Arbeitshaltungen (Kubinger & Ebenhöhn, 1996):

darin ist Untertest, der Reflexivität prüft; dabei muss man schauen, ob Flächen einander entsprechen (es kann aber auch keine entsprechen)

Reflexivität / Impulsivität = gute diskriminierende Variable für Talent zum Verkäufer (muss eher impulsiv sein; ein Buchhalter dagegen eher reflexiv)

2) Feldabhängigkeit vs. Feldunabhängigkeit: (= kognitiver Stil)

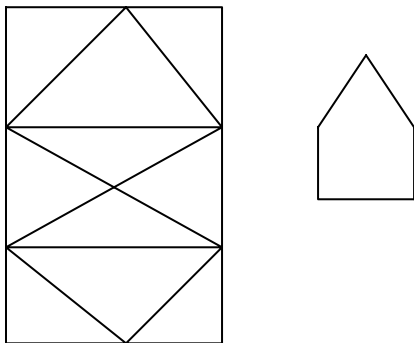
- **Feldabhängigkeit**: Bei Wahrnehmung von meist visuellen Reizen spielt bei Feldabhängigen das Umfeld eine determinierende Rolle; es bestimmt, was wahrgenommen wird und lenkt vom eigentlichen Reiz ab.
- **Feldunabhängigkeit**: Ein Feldunabhängiger konzentriert sich auf das Wesentliche des Stimulus; ist vom Umfeld weniger leicht abzulenken.

Praktisch beschrieben von **WITKIN** -> **Tests mit sogenannten embedded figures**; Beispiel für einen solchen =

Gestaltwahrnehmungstest von Hergovich & Hörndler (1994):

31 rasch-homogene Items zur Erfassung von Feldabhängigkeit und Feldunabhängigkeit; Computertest.

Beispielitem: ist das Häuschen (rechts) in dieser Figur (links) ?



[ja, es ist drinnen.... bloß ich habs jetzt total verkralawatscht gezeichnet, weil ich schon ohne Maus ned zeichnen kann, und dann erst mit sorry ☺]

Welche praktische Relevanz hat die Feststellung von Feldabhängigkeit / Feldunabhängigkeit?

dazu gibt's viele Untersuchungen, aber wenig Belege;

vgl. **Diplomarbeit von Hörndler**:

➔ Witkin meinte, **Feldabhängigkeit hat Auswirkungen auf soziale Verhaltensweisen**:

Feldabhängiger erkennt eher soziale Bezüge, kann sich eher in soziale Anforderungen integrieren (-> **wichtig bei Personalauswahl**: Teamfähigkeit, soziale Kompetenz und soziale Intelligenz!). Feldabhängige lassen sich sehr stark von sozialen Umwelten beeinflussen (hohe Validität). Zu große Feldabhängigkeit = ungünstig (da hohe Autoritätsgläubigkeit), zu große

Feldunabhängigkeit = auch ungünstig (da zuviel „soziale Autonomie“, d.i. eine nette Umschreibung für verhaltensgestört)

- ➔ Ausgangspunkt für Hörndler war **Narzissus ACH**, der Test entwickelte, der so ging:

vorgegeben = Linien; Frage ist Linie so groß wie a) b) oder c)

a) _____
 b) _____ Linie: _____
 c) _____

Wenn TP in einer Gruppe so was gefragt wird, so gibt sie, wenn vorher z.B. 4 Personen (= Helfer des VL) bestimmte Antwort gegeben haben, dieselbe; d.h. 50% der TP geben in so einer Situation eine falsche Antwort; Grund: **sozialer Anpassungsdruck** (bewegt Person zu einem Urteil, das sie in Einzelexperiment nicht geben würde)

- ➔ Hörndel: Personen, die in dieser Versuchsanordnung besonders anfällig sind, sind das auch im Gestaltwahrnehmungstest, d.h. sie sind feldabhängig -> **so eine Person lässt sich sehr leicht beeinflussen**

Test ist aber in der Praxis nicht einsetzbar, weil sich z.B. die meisten Personalchefs nicht vorstellen können, dass so ein Häuschentest so etwas feststellen kann...

Trotzdem wird dieser Test eingesetzt, um z.B. zu überprüfen, ob jemand schnell mit der PC-Maus umgehen kann (Häuschenform muss mit Maus nachgezogen werden), z.B. in der Flugüberwachung bei Austrian Control.

3) Befriedigungsaufschub (= Delay of Gratification):

Konstrukt beruht auf **MISCHEL** (50er Jahre) bei immer. Frage: „Willst du eine kleine Schokolade jetzt oder eine große Schokolade morgen?“ -> die meisten Kinder (Vorschulalter – 1. Klasse VS) wollen ersteres.

Befriedigungsaufschub = Verzicht eingehen auf längere Zeitperspektive, in der Hoffnung später mehr belohnt zu werden. Dieses Phänomen gibt es natürlich auch bei Erwachsenen; dazu gibt es aber keine Tests.

Ist ein Persönlichkeitskonstrukt, das viel von den individuellen Differenzen erklären kann, z.B. warum es am Beginn des Psychologiestudiums so viele Dropouts gibt, bzw. welche Persönlichkeiten das sind.

Ist **praktisch relevant bei Arbeit im Team**, wenn der eine weniger Fähigkeit zum Befriedigungsaufschub hat als der andere gibt's Probs.

4) **Frustrationstoleranz:**

vgl. dazu die **Objektiven Persönlichkeitstests** (hier wird nicht gefragt, sondern geprüft unter Leistungsanforderungen und beobachtet, wie jemand in Leistungssituation reagiert) -> misst persönlichen Verhaltensstil bei Leistungsanforderung (z.B. beim Häuschentest: Leistung wird gefordert [Häuschen], dabei beobachtet TL bestimmten Stil [wie geht TP vor und wie lange braucht sie])

Dazu gehört auch der **2. Untertest aus den „Arbeitshaltungen“** (= PC-Test):

= einfache Kodierungsaufgabe (ähnlich wie in einem Wechsler-Test); angezeigt werden wie viele Richtige und die gebrauchte Zeit; nach 50 Sekunden Rückmeldung (Anzahl der Richtigen), dann kann TP angeben, wie viele sie im nächsten Durchgang richtig machen wird => Relation zwischen tatsächlicher Leistung im Vergleich zum Anspruchsniveau (= zur erwarteten Leistung) wird hergestellt.

- **erfolgsmotivierte Personen** schätzen Zahl höher
- **misserfolgsorientierte Personen** weniger (entweder schätzen sie die Zahl sehr hoch oder sehr niedrig -> sehr hohe Zahl bietet gute Ausrede: „Das Niveau war für mich zu hoch“)

2. Testdurchgang danach: Anzahl der Richtigen und Angabe, wie viele Richtige andere Personen haben (liegt immer ca. 10% über dem Niveau der TP) -> TP wird dadurch frustriert. Dann kommt 5X immer wieder dieselbe Kodieraufgabe. TP muss immer Prognose angeben; TP bekommt ab 2. Mal immer negative Rückmeldung (= **experimentell erzeugte Frustrationsbedingung**).

Gemessen wird, wie TP darauf reagiert; sie hat dabei 3 Möglichkeiten:

- TP strengt sich an, gibt dann aber auf
- TP strengt sich an und wird tatsächlich besser
- TP gibt gleich auf

ABER: wenn TP sich von der Frustrationsbedingung nicht frustrieren lässt und diese Angabe ignoriert, ist ein Problem... TP fühlt sich dann nicht frustriert -> Testergebnis macht für sie keine Aussage.

In nicht-realer Testsituation sind Daten oft nicht wirklich aussagekräftig (z.B. in der Testfahrt, die wir für das Diagnostik-Übungszeugnis brauchen).

In realer Testsituation kommt es eventuell zu keiner Frustration, sondern zu einer heftigen Irritation -> TP vermutet bald, dass hier irgendwas gelinkt ist... Aber genau DAS soll ja gemessen werden, nämlich: was macht Person, wenn sie irritiert ist? Bringt sie trotzdem die maximale Leistung oder nicht?

=> **Vorteil der Computerdiagnostik:**

Gestaltwahrnehmung, Feldabhängigkeit, Frustrationstoleranz kann erstmals gemessen werden (geht mit PP-Tests nicht)

5) Sensitizer vs. Repressor (= kognitiver Stil):

- **Sensitizer:** geht auf bestimmte Dinge zu
Grundlage sind Abwehrmechanismen (vgl. FREUD), die uns auf Probleme zugehen lassen
- **Repressor:** unterdrückt bestimmte Dinge
Grundlage sind Abwehrmechanismen (vgl. FREUD) wie Verdrängung, Verleugnung, Verschiebung (Oberbegriff dazu = Repressor)

Experimentelle Psychologie Arbeiten aus den 40er Jahren wie von **BRUNNER & POSTMAN**, die **perceptual defense (= Wahrnehmungsabwehr)** untersuchten:

Bestimmte Dinge werden nicht wahrgenommen; tachistoskopische Darbietungen -> wie lange muss Darbietungszeit sein, um etwas Unterschwelliges tatsächlich wahrzunehmen. Es gibt bestimmte Inhalte (bestimmte Tabuthemen), bestimmte aggressive Themen (z.B. Raub und Tod als angstassoziierte Wörter) -> Mensch baut dagegen Abwehrmechanismus auf, nimmt so was weniger schnell auf als neutrale Wörter.

ABER: bestimmte Menschen reagieren darauf schneller und nehmen sie auch schneller wahr; d.h. sie sind besonders sensibel auf solche Reize eingestellt.

Test zur Erkennung von Sensitizern und Repressoren aus der Diplomarbeit von Törnheim:

Vor Törnheim verwendete man die berühmten Sensitizer-Repressor-Skalen z.B. von BYRNE & KRONE, die alle abgespeckte Formen des MMPI sind. Bei Törnheim ist das anders, sie geht aus von der objektiven Persönlichkeitsdiagnostik. PC-Test nach der Methode „Dalli-Klick“; verwendet wurde Bildmaterial aus den USA, um bestimmte Emotionen auszulösen (z.B. Bild eines Mannes, der sich gerade in den Kopf schießt). Mit diesem Test kann sehr gut zwischen Sensitizern und Repressoren unterschieden werden. Es gibt aber auch Mischtypen -> brauchen gleich intensive Auflösung; reagieren bei angstausslösenden und neutralen Reizen gleich schnell.

Braucht man neurotische Bezüge zur Diagnose von Leistungsversagen?

[vgl. Erklärungsmodellschema]

- ➔ beruht nicht notwendigerweise auf neurotischen Persönlichkeitszügen, sondern z.B. auf kognitiven Stilen; d.h. neurotische Persönlichkeitszüge gehören eigentlich aus dem Schema raus

@ **Kausalattribution: (= Kontrollüberzeugung)**

= Phänomen, um Leistungsversagen oder Hochleistung zu erklären. Worin glaubt eine Person, dass Ursachen für Geschehnisse in ihrem Leben liegen? Wer ist verantwortlich, schuld, dass in meinem Leben bestimmte Ereignisse stattfinden oder nicht?

- **interne Kontrollüberzeugung:** z.B. bei Hochleistungssportlern es liegt in erster Linie an mir selber, und nur ein wenig an powerful others oder am Zufall [= chance]) (z.B. bei Hochleistungssportlern)
- **externe Kontrollüberzeugung:** es liegt nicht ausschließlich an mir, sondern vor allem an powerful others bzw. am Zufall

Test dazu = **FKK (Fragebogen zur Kompetenz und Kontrollüberzeugung) von Krampen:**

Damit kann man feststellen, ist Person intern oder extern kontrollüberzeugt (letztere machen powerful others oder Zufall und Bestimmung verantwortlich)

@ **Computerdiagnostik:**

Arbeitshaltungen / 3. Untertest:

immer 4 Elemente in einer Zeile; eines ist falsch, dieses muss angeklickt werden. TP bekommt die Anweisung, so lange zu arbeiten, wie sie sich voll konzentriert und leistungsfähig fühlt. Wenn das nicht mehr der Fall ist, soll TP aufhören [Test aber hat kein Ende, sondern läuft in einer Endlosschleife...]

Bei vielen Fehlern bekommt TP z.B. die Rückmeldung „Jetzt verlieren Sie die Konzentration“ oder sie bekommt nach einer gewissen Zeit die Meldung „Andere Personen arbeiten hier noch weiter“ -> Motivation; Anstrengungsbereitschaft soll gemessen werden (bei anstrengungs- und ausdauererfordernden Aufgaben);

ABER: **gemessen wird auch die Einstellung, so zu tun als könnte man möglichst lange durchhalten.**

Was macht die TP mit der Rückmeldung?

- bei intellektuell anspruchslosen Tätigkeiten (also nur sozial verantwortungsvollen) ist es nicht erwünscht, eine Person anzustellen, die möglichst lang mit diesem Test herum tut
- **goldenes Mittelmaß ergibt einen guten Testwert**
 - ➔ ist die **Dauer zu hoch:** TP will mit Gewalt einen **guten Eindruck machen oder sie ist zu autoritätsgläubig** (solche Personen sind in bestimmten Positionen unerwünscht)

- ➔ **zu kurze Dauer:** TP sollte wenigstens eine gewisse Zeit lang so eine sinnlose Tätigkeit durchhalten (ca. 10 Minuten), sonst hat sie **keine Anstrengungsbereitschaft und Ausdauer**.

Computersimulation ILICA (1994):

ILICA = Phantasiename, angeblich der Name einer Insel, auf der die TP Urlaub zu machen plant.

= Simulationsverfahren, das verlagsmäßig vertrieben wurde. Freier Tag wird simuliert, bestimmte Anforderungen werden vorgegeben (z.B. Besuch bei Mutter im Spital, Pass für eine Reise besorgen,...). Person kann selber Aktivitäten planen

- ➔ **Selbstverantwortlichkeit wird geprüft** (z.B. ob sich Person zuviel vornimmt, das sie zeitlich alles gar nicht bewältigen kann)

Welche vorgegebenen Aufgaben werden erfüllt, wie werden sie erfüllt, wie reagiert Person auf Unterbrechungen (z.B. Bekannter lädt auf einen Kaffee ein, man geht mit und riskiert, dass man nicht mehr rechtzeitig zum Passamt kommt)

Kritik:

- zuviel Text, zuwenig Bilder, zuwenig Bewegung (aber: Test ist interaktiv)
- gemessen wird flexibles / rigides / kompromissbereites Verhalten einer Person
- kein Vorwissen notwendig, weil es um einen freien Tag geht
- geringe Stabilität über gewissen Zeitrahmen
- beim 2. Mal fängt Person zu spielen an -> wahre Persönlichkeitsmerkmale sind nicht feststellbar dadurch
- geringe Validität
- muss mehr standardisiert werden
- exklusive Testung in Realsituation notwendig.