

19.3 PERSÖNLICHKEITSTHEORETISCHE POSITIONEN VON MISCHEL:**Mischels Kritik an eigenschaftstheoretischer Persönlichkeitsforschung:**

Eigenschaftstheoretische Persönlichkeitsforschung nimmt an, dass menschliches Verhalten über verschiedene Situationen hinweg relativ konstant ist -> das ist NICHT so, daher ist **Annahme von Verhaltensdispositionen (Eigenschaften) nicht gerechtfertigt**

Nach Mischel **variiert das Verhalten situationsspezifisch** und ist nicht dispositionsmäßig abhängig

= „**interaktionistische Persönlichkeitsauffassung**“

- ➔ **Wechselbeziehungen** (Interaktionen) zwischen
 - **situationsspezifischen Reizen** und
 - den **individuellen Gegebenheiten der Person** (d.s. **vor allem Kognitionen**, wie subjektive Auffassung der Situation durch die Person)**bestimmen das Verhalten der Person in der jeweiligen Situation**
- ➔ daher: **Persönlichkeitsforschung muss sich mit interindividuellen Unterschieden in kognitiven Repräsentationen von Situationen befassen** bzw. mit der Frage, wodurch diese das Verhalten bestimmen. Dafür braucht man systematisches Klassifikationssystem für Situationen bzw. für kognitive Variablen [die gibt's aber nicht...]

Amelang dazu: **Zahlreiche Forschungsarbeiten**, die sich NICHT dem Programm der interaktionistischen Persönlichkeitsauffassung verschrieben haben, **machen aber genau das, was Mischel fordert**, nämlich:

- ➔ Untersuchung von theoretischen Vorhersagen über unterschiedliches Verhalten bestimmter Personen-gruppen in verschiedenen experimentell definierten Situationen (z.B. Extraversionsforschung, Ängst-lichkeitsforschung)

19.3.1 Belohnungsaufschub (Delay of Gratification):

a) Inhalt, Herleitung, Bedeutung:

■ EXPERIMENTE von Mischel (ab Ende 50er Jahre):

VPn (meist Kinder) können wählen zwischen kleiner sofort verfügbarer Belohnung oder größerer Belohnung später

Entscheidung für wertvollere Alternative bedeutet, dass man **längere Wartezeit in Kauf nehmen** muss (= *delay of gratification*)

■ ~~Verankerung des Konstrukts in Sozialer Lerntheorie von Rotter:~~

individuelles Wahlverhalten wird **bestimmt durch**:

- **subjektive Erwartung**, dass Verstärker auch tatsächlich erhalten wird
- **subjektiven Wert**, den Verstärker für die Person hat

➔ In dem Maß, in dem Wartezeit verkürzt wird, nehmen Delay-Entscheidungen zu (d.h. **je kürzer die Wartezeit, desto eher entscheidet sich Person für Aufschub** bzw. die größere Belohnung)

➔ **Bekräftigungsaufschub ist häufiger**, wenn:

- **hoher subjektiver Wert** des Verstärkers
- **hohe Wahrscheinlichkeit**, ihn auch wirklich zu erhalten

■ Selbstauferlegter **Belohnungsaufschub** spielt ~~wichtige Rolle im sozialen Leben~~:

nicht einmal in primitiven Gesellschaften darf Einzelner jederzeit und bei jeder Gelegenheit seinen primären Bedürfnissen nachgehen, sondern es müssen bestimmte Umstände berücksichtigt werden.

BEISPIEL: Wenn ich Hunger habe, kann ich nicht einfach hingehen und dem Nächstbesten seine Wurstsemmel entreißen und verspeisen ☺

Diese **Regeln werden im Rahmen der Sozialisierung** erlernt; Einhaltung der Regeln führt zu gewissen Annehmlichkeiten

BEISPIEL: Wartezeit auf Studienplatz, mühsames und langwieriges Medizinstudium, lange Arbeitslosigkeit; aber: irgendwann dafür Belohnung mit hohem Ansehen und hohem Einkommen [schön wär's...]

Viele Religionen basieren auf diesem Prinzip -> ewiges, angenehmes Leben erst nach dem Tod [na toll...]

■ **Zahlreiche Schwierigkeiten des zwischenmenschlichen Lebens entstehen durch**

- Defizit an Belohnungsaufschub
- unzureichende Selbstkontrolle
- Unvermögen zu selbstaufgelegten Frustrationen

b) Erfassung des Konstrukts: Korrelate:

■ Unterschied bei Erfassung zu anderen Konstrukten:

- weniger Erfassung mit Fragebogen
- stattdessen **Beobachtung von konkretem Verhalten in Entscheidungssituationen**

ABER: diese **Entscheidungen haben punktuellen Charakter**, sind daher **sehr anfällig für zufällige Momente** und **abhängig von situativen Faktoren**

■ Korrelate von Delay-Entscheidungen:

soziale Verantwortung
Leistungsmotivation
persönliche Anpassung
Alter / Reife
Intelligenz
Widerstand gegen Versuchungen

„**puritanische Charakterstruktur**“ (vgl. protestantische Ethik); vor allem bei Mittel- und Oberschicht-Angehörigen zu finden [glaub ich nicht!]

Gegenpol dazu = **Impulsivität** (Orientierung mehr an der Gegenwart als an der Zukunft, geringere soziale und kognitive Kompetenz [Letzteres bezweifle ich aber schon sehr...])

➔ **Zusammenhang mit IQ** in Experimenten nur dann zu beobachten, wenn **Belohnung einen eher geringeren Wert** hat.

➔ Hat **Belohnung einen eher höheren Wert** (und sind VPn KEINE Kinder!), dann **Zusammenhang mit Ich-Kontrolle und Ego Resiliency** (= Spannkraft des Ich bzw. Anpassung)

■ Gratification of Delay erscheint eher als multidimensionales Konstrukt

Frage, ob Trait oder nicht, hängt offensichtlich ab von den Items, und zwar:

- wenn **Items starke Material- bzw. Situationsspezifität** enthalten (z.B. „lieber ½ Apfel jetzt oder 1 Apfel morgen“) -> **eher STATE**
- wenn **Items allgemeine Trendfragen** sind (z.B. „Haben Sie mehr Spaß an Sachen, auf die Sie lange sparen müssen“), dann breitere Generalisierung -> **eher TRAIT**

c) Situative und kognitive Faktoren:

- **Mischel selbst redet im Zusammenhang mit Belohnungsaufschub NIE von einem Trait**, sondern betont immer die Situationsspezifität und die Interaktion von äußeren Faktoren mit Persönlichkeitsvariablen bei der Entstehung von Belohnungsaufschub
- **Entscheidend bei den Delay-Experimenten** sind die **Erfahrungen, die während des Experiments** gemacht werden. Nur wenn **situative Reize schwach oder mehrdeutig** waren, dann wurde **Wahlverhalten von allgemeineren Erwartungen beeinflusst** [passt eh super zu den Kontrollüberzeugungen -> dort ist es ja auch so!]
- **Bedeutend für die Entscheidungen** erwiesen sich in den Experimenten entsprechend handelnde **Modelle**:

EXPERIMENT von Bandura & Mischel (1965):

Kinder beobachteten Erwachsenen bei Entscheidungen nach dem Gratification-of-Delay-Paradigma; Modelle zeigten konsistent ein Verhalten, das dem von Kindern diametral entgegengesetzt war (vgl. Vorversuch), und gaben dabei Kommentare und Begründungen dafür ab. Kinder mussten dann 1x unmittelbar nach dem Modell und 1x einen Monat später in geänderter Situation analoge Entscheidungen treffen.

Ergebnisse:

- im Vortest [d.h. noch BEVOR das Modell beobachtet worden war] so gut wie kein Delay of Gratification
- im Haupttest:
 - **höchster Delay**, wo Kinder **lebendes Vorbild** gehabt hatten
 - **ebenfalls hoher Delay** bei **symbolischen Vorbild** (Textversion des ganzen oben beschriebenen Procedere)
 - **kein Vorbild -> niedrigster Delay**

Fazit: **Über Beobachtungslernen kann eigenes Entscheidungsverhalten beeinflusst werden**

■ 2. Stufen-Modell des Belohnungsaufschubs von Mischel (1974):

- **Faktoren, die Entscheidung zum Belohnungsaufschub beeinflussen:** [das alles sind Ergebnisse der Mischel-Experimente]
 - **Wert** der hinausgeschobenen Belohnung
 - **Erwartung**, dass man die hinausgeschobene Belohnung auch wirklich bekommt
 - hohe Bedeutung des **Vertrauens** der Person (das wiederum hängt ab von den Erfahrungen der Person hinsichtlich der Einhaltung von Versprechungen in der Vergangenheit)
 - Einfluss von **erhaltenen Belohnungen in der Vergangenheit** für planvolles und zielgerichtetes Verhalten
 - **Intelligenz** und Schulleistung
 - **emotionaler Gehalt der Erfahrungen unmittelbar VOR dem Wahlverhalten**
 - **Neigung der Person zu sozial erwünschtem Verhalten** (8-13-Jährige zeigten längeren Delay, wenn dieser vor ihren Mitschülern erfolgte)
- **Faktoren, die im Falle eines Belohnungsaufschubs die Wartezeit überbrücken helfen:**
 - **kognitive Prozesse:** (= gedankliche Beschäftigung mit der Belohnung während der Wartezeit).

Besser ist: **kognitive (oder auch motorische) Ablenkung** von der erwarteten Belohnung, und zwar:

 - **Denken an „nicht-konsumatorische“** (= abstrakte) **Merkmale der Belohnung**
 - **KEIN Denken an „konsumatorische“ Merkmale der Belohnung** -> führt zu verstärktem motivationalem Arousal, dadurch höhere Frustration
 - **An- oder Abwesenheit der Belohnung** während der Wartezeit sind **weniger entscheidend als die Kognitionen**

19.3.2 Würdigung:

■ Probleme:

- Gratification-of-Delay-Forschung arbeitet vor allem mit **Kinder-Stichproben**
- Zahlreiche Untersuchungen, aber **praktische Überprüfungen der Reliabilität von Belohnungsaufschub gibt es nicht...**;
Grund: Mischel interessiert sich vor allem für den Nachweis, dass Entscheidungsverhalten situationsabhängig ist
-> hohe Stabilität wäre hier hinderlich...
- **Grundlage der Theorie ist nur ein Verhaltenskriterium**, d.h. **hohe Spezifität**, daher von vornherein wenig Aussicht, korrelative Zusammenhänge mit anderen Dispositionen zu finden (trotzdem sind solche gefunden worden, ebenso wie interkulturelle Differenzen)
- **Belohnungsaufschub ist ein sehr spezifischer „Trait“**, der mit jeweils realisierten experimentellen Bedingungen in Interaktion steht

■ Alternative Auffassung von Funder & Black (1989):

Sofortige oder **verzögerte Entscheidung** ist **nur eine von vielen Manifestationen des Konstrukts Ich-Kontrolle** (Dimension reicht von Unterkontrolle bis Überkontrolle)

➔ Personen mit verzögerten Entscheidungen erscheinen oft als klüger und besser angepasst;

ABER: es kann auch sein, dass sie **unfähig** sind, die **Ich-Kontrolle zu vermeiden**, d.h. sie verhalten sich überkontrolliert und unnötig gehemmt

■ wichtig für zukünftige Forschung:

- = Untersuchung der **Begleitaufeffekte von tatsächlichen oder hypothetischen Wahlen**
- bisher untersucht wurde vor allem der selbstaufgelegte Belohnungsaufschub;
aber: dabei beobachtete Prozesse sind nur teilweise ident mit **Belohnungsaufschub, der von außen aufgezwungen wird**
- so gut wie überhaupt nicht untersucht ist „**Delay of Punishment**“