



Soziale Kognition: Grundlagen sozialer Informationsverarbeitung und sozialen Verhaltens

- 2.1 Die Struktur unseres Wissens – 21**
 - 2.1.1 Arten von Wissensstruktur – 22
 - 2.1.2 Verbindungen zwischen Wissensstrukturen und Art der Informationsverarbeitung – 25
 - 2.1.3 Zusammenfassung – 26
- 2.2 Wahrnehmung und Aufmerksamkeit – 26**
- 2.3 Enkodierung und Interpretation – 29**
- 2.4 Organisation – 35**
- 2.5 Erinnerung und Urteilsgenerierung – 37**
- 2.6 Verhalten – Ein Zwei-Prozess-Modell des Zustandekommens sozialen Verhaltens – 41**
 - 2.6.1 Verarbeitung von Negationen – 43
 - 2.6.2 Passung/Kompatibilität – 46
- 2.7 Zusammenfassung – 47**
 - Literatur – 50**

? Was bringt's?

1. Was versteht man unter sozialer Kognition? Wie verarbeiten wir Informationen aus unserer sozialen Umwelt? Inwieweit spielen dabei neben bewussten Denkprozessen auch unbewusste Prozesse eine Rolle?
2. Funktioniert unsere Wahrnehmung einer Videokamera vergleichbar, oder folgt sie anderen Gesetzmäßigkeiten?
3. Was zieht unsere Aufmerksamkeit auf sich? Wie und wann wirken sich bereits gespeicherte Informationen auf die Wahrnehmung aus? Wie funktioniert unsere Erinnerung?

In diesem Kapitel werden Grundlagen der sozialen Kognition behandelt, die zum Verständnis der Inhalte des vorliegenden Buchs und auch des Bands ► Sozialpsychologie II (*Der Mensch in sozialen Beziehungen*) beitragen. Der Begriff „Kognition“ stammt vom lateinischen Wort *cognoscere* („erkennen“ und „wahrnehmen“) ab und bezeichnet in der Psychologie die mentalen Prozesse bei der Informationsverarbeitung. „Zur Kognition zählen: Wahrnehmung, Erkennen, Vorstellen, Urteilen, Gedächtnis, Lernen, Denken, offl auch Sprache“ (Arnold et al. 1988, S. 1085). Dass wir in diesem Kapitel von *sozialer* Kognition im Speziellen sprechen, ist auf drei Gründe zurückzuführen:

1. Die Objekte unserer Kognition können sozial sein (z. B. eine andere Person oder auch wir selbst).
2. Kognition resultiert u. a. aus und basiert auf sozialer Interaktion (z. B. bilden wir uns einen Eindruck im Gespräch mit einer Person und werden durch ihr Verhalten dabei beeinflusst; ► Kap. 5).
3. Kognition wird „sozial geteilt“ von verschiedenen Mitgliedern sozialer Gruppen (z. B. beeinflusst uns die Einstellung anderer Personen; so schließen wir uns in unseren Urteilen Angehörigen unserer eigenen Gruppe bevorzugt an oder unterscheiden uns in unserer sozialen Wahrnehmung von der anderer Kulturen).

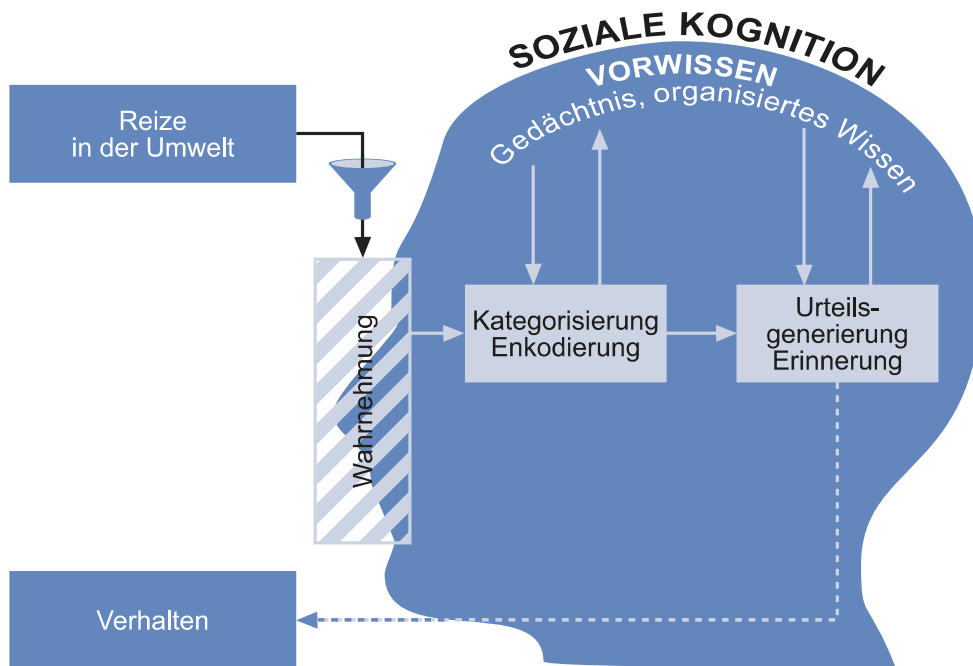
Soziale Kognition

Art und Weise, wie wir Informationen über die soziale Realität interpretieren, analysieren, erinnern und verwenden (Baron und Byrne 2003), wie diese Informationsverarbeitung durch den sozialen Kontext beeinflusst wird und wie dies wiederum unser Erleben und Verhalten beeinflusst (Hogg und Vaughan 2005; vgl. auch Strack 1988).

Dementsprechend beschäftigt sich die soziale Kognitionsforschung damit, wie wir Informationen verarbeiten und ordnen, was unsere Aufmerksamkeit auf sich zieht, durch welche situativen Faktoren unsere Informationsverarbeitung beeinflusst wird und welchen Neigungen wir dabei unterliegen.

Im Folgenden werden soziale Informationsverarbeitung und das Zustandekommen sozialen Verhaltens beschrieben. Zunächst wird die Struktur unseres Wissens dargestellt (► Abschn. 2.1) und darauf aufbauend der Zusammenhang zwischen diesen Strukturelementen. Folgende Stufen der Informationsverarbeitung sind zu unterscheiden (■ Abb. 2.1):

- Wahrnehmung (► Abschn. 2.2): Zunächst müssen Reize von uns wahrgenommen werden. Unter anderem aufgrund der Begrenztheit unserer Informationsverarbeitungskapazität werden jedoch nicht alle uns umgebenden Reize wahrgenommen. Verschiedene Faktoren beeinflussen, welche Reize in der Umwelt wir überhaupt wahrnehmen.
- Kategorisierung/Enkodierung (► Abschn. 2.3): Im zweiten Schritt müssen die wahrgenommenen Reize von uns enkodiert und interpretiert werden. Diese Informationsverarbeitungsstufe wird stark von unserem Vorwissen mitbestimmt.
- Wissensorganisation/Gedächtnis (► Abschn. 2.4): Die enkodierte Wahrnehmung wird im Gedächtnis abgespeichert und stellt gemeinsam mit



■ **Abb. 2.1** Vereinfachte Darstellung der Bestandteile und Prozesse sozialer Kognition. Reize der (sozialen) Umwelt werden „gefiltert“ wahrgenommen und mithilfe von Vorwissen kategorisiert/enkodiert. Urteile werden aus aktuellen und erinnerten Informationen generiert. Aus diesen kann dann ein bestimmtes Verhalten resultieren. Zwischen den einzelnen Bestandteilen gibt es vielfältige wechselseitige Einflüsse, die aus didaktischen Gründen nicht alle dargestellt werden

dem bisherigen Wissen eine Grundlage für die weitere Informationsverarbeitung dar.

- Urteilsgenerierung/Erinnerung (► Abschn. 2.5): Auf Basis der enkodierten und aus dem Gedächtnis abgerufenen Information werden Schlussfolgerungen gezogen und Urteile gebildet. Die Schlussfolgerungen und Urteile beeinflussen wiederum unser Verhalten.

Dieses Modell nimmt – aus didaktischen Gründen – eine Trennung der einzelnen Stufen und ihrer Befunde vor. Die späteren Stufen bauen zwar auf früheren auf, doch bestehen vielfältige Rückkopplungen und Beeinflussungen. Das Modell soll veranschaulichen, dass soziale Urteile und soziales Verhalten nicht unmittelbar von der äußeren Reizsituation bestimmt werden, sondern davon, wie der Mensch die Realität wahrnimmt und interpretiert. Beispielsweise werden nicht alle zur Verfügung stehenden Informationen genutzt, sondern selektiert und auf andere Weisen verändert, bis sie schließlich in Urteile und Verhalten resultieren. Dass all

dies ein Zusammenspiel impulsiver und reflektiver, automatischer und bewusster Prozesse ist, wird in ► Abschn. 2.6 aufgezeigt.

Nachfolgend werden dieser Prozess sozialer Informationsverarbeitung und Verhaltenssteuerung sowie die Einflussfaktoren, denen er unterliegt, dargestellt.

2.1 Die Struktur unseres Wissens

Wie der Begriff „Informationsverarbeitung“ schon nahelegt, können Denkprozesse nicht „leer“ ablaufen, sondern beziehen sich immer auf Inhalte bzw. müssen mit solchen gefüllt sein. Informationen beziehen wir zum einen ständig aus unserer Umgebung, sie strömen über alle Sinneskanäle auf uns ein. Zum anderen haben wir mit unserem Gedächtnis einen großen Informationsspeicher zur Verfügung. Grundlegend für das Verständnis darüber, wie wir neue Informationen wahrnehmen, verarbeiten und integrieren, ist es, die Struktur dieses Wissens zu kennen.

2.1.1 Arten von Wissensstruktur

2

Nachfolgend werden wichtige Begriffe dargestellt, um kognitive Strukturen zu beschreiben. Dazu gehören Kategorien und Prototypen als Zuordnungshilfen sowie Schemata, Stereotype und Skripte als angewandte Wissensstrukturen (für einen Überblick vgl. Fiske und Taylor 1991).

2.1.1.1 Kategorien

Eine wichtige Grundlage für abstraktere Wissensstrukturen stellt das Bilden von **Kategorien** dar. Eine Kategorie bezeichnet eine Klasse von Objekten (z. B. Personen, Gegenstände oder Ereignisse), die Gemeinsamkeiten aufweisen. Beispielsweise gehören ein Baum und eine Blume zur Kategorie „Pflanzen“, der siebenjährige Pablo und die zehnjährige Marie zur Kategorie „Kind“, die Vorlesung Sozialpsychologie und die Vorlesung Rechtspsychologie zur Kategorie „Vorlesung“. Kategorien ermöglichen es, neue Ereignisse mit früheren Ereignissen in Beziehung zu setzen. Dabei schaffen Kategorien Gruppierungen von zwei oder mehr unterscheidbaren Objekten und dienen durch diese Klassifikation der *Wissensorganisation* (■ Abb. 2.2).



■ **Abb. 2.2** Kategorien sorgen für Übersicht und erleichtern das Wiederfinden von Informationen – sowohl in der Schreibtischschublade als auch im Gedächtnis. (© photocreww/stock.adobe.com)

2.1.1.2 Prototypen

Auf welcher Grundlage wird nun ein neues Element einer Kategorie zugeordnet? Ob ein neues Element in die Kategorie passt oder nicht, kann durch Bewertung der Ähnlichkeit mit dem **Prototyp** oder mit **Exemplaren** einer Kategorie entschieden werden (Barsalou 1985). Der Prototyp stellt den besten bzw. typischsten Vertreter seiner Kategorie dar (statistisch gesprochen den Mittelwert, die zentrale Tendenz der Kategorie), beispielsweise das durchschnittliche Aussehen eines BWL-Studenten, die durchschnittliche Einstellung eines Jurastudenten zur CDU. Prototypen beinhalten eine abstrakte Repräsentation der Merkmale, die mit der Kategorie assoziiert werden, im Gedächtnis gespeichert sind und zur Organisation von Informationen dienen.

Während der Prototypenansatz also davon ausgeht, dass neue Elemente aufgrund der Ähnlichkeit mit einem Prototyp einer Kategorie zugeordnet werden, geht der exemplar-basierte Ansatz von dem genauen Gegenteil aus: Ein neues Element wird einer Kategorie aufgrund des Vergleichs mit einem oder mehreren Exemplaren einer Kategorie zugeordnet. Kategorien lassen sich in diesem Ansatz folglich durch einzelne Vertreter beispielhaft repräsentieren (*Exemplar-Based Representation*; Smith und Medin 1981; Smith und Zaraté 1992). Eine „beispielbasierte Repräsentation“ ist dann gegeben, wenn ein Begriff im Gedächtnis eher mit konkreten Beispielen (Mutter Teresa als Nonnenexemplar) als mit abstrakten Merkmalen repräsentiert wird. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn uns aufgrund spezifischer Erfahrungen mit bestimmten Exemplaren der Kategorie (einer eindrucksvollen Begegnung mit dem intelligenten kleinen Pablo oder einer mental äußerst ffiten älteren Dame) dieses Einzel-exemplar und kein typischer Vertreter einfällt.

Kurzum: Um zu kategorisieren, können wir sowohl abstrakte Informationen wie

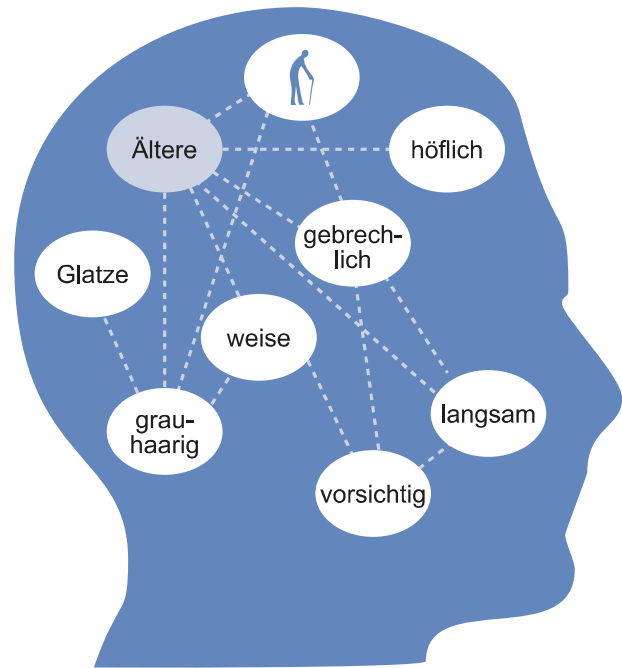
2.1 · Die Struktur unseres Wissens

Prototypen oder auch konkrete Beispiele heranziehen. Wann welche Variante wahrscheinlicher ist, hängt von Faktoren wie Aufgabenstellungen oder individuellen Vorlieben ab. Bei ausreichender Kapazität und Motivation, einer Fokussierung auf Genauigkeit oder Individualität wird eher exemplarbasiert vorgegangen. Ist hingegen eine schnelle Kategorisierung erforderlich, wird eher der Prototyp herangezogen (Fiske und Neuberg 1990).

2.1.1.3 Schemata

Schemata sind übergeordnete Wissensstrukturen, die das Wissen einer Person über einen Themenbereich sowie die dazugehörigen Attribute (Eigenschaften, Merkmale) und die Beziehung zwischen den Attributen enthalten. So legt uns unser Schema „Pflanze“ nahe, dass wir diese gießen, nicht aber mit ihr reden können, das Schema „Gebäude“, dass Dach und Wände vorliegen, das Schema „älterer Mensch“, dass es sich um jemanden grau- oder weißhaarigen mit Falten und verringerter körperlicher Leistungsfähigkeit handelt. Schemata stellen Strukturhilfen unseres Wissens und Erlebens dar, sie beeinflussen, was und wie wir etwas wahrnehmen, interpretieren und erinnern (Taylor und Crocker 1981; ■ Abb. 2.3).

Schemata sind ebenso bedeutsam für die *Verhaltenssteuerung*: Erinnern Sie sich an Ihre erste Vorlesung: Wahrscheinlich hatten Sie nur eine vage Vorstellung über das Schema „Vorlesung“ und wussten nicht genau, wie Sie sich verhalten sollten: Sollten Sie sich eher ganz vorn oder weiter hinten hinsetzen? Sollten Sie jedes Wort der Professorin mitschreiben? Durch den Besuch mehrerer Vorlesungen ist dieses Schema für Sie vermutlich sehr viel konkreter geworden, und Sie wissen nun viel genauer, wie Sie sich in Vorlesungen verhalten (sollen). Stellen Sie sich nun kurz vor, Ihnen würde die Fähigkeit zur Kategorienbildung fehlen. Sie müssten dann jedes Mal, wenn Sie eine Vorlesung besuchen, neu lernen, wie Sie sich verhalten sollen. Schemata unterstützen folglich effizientes Verhalten.



■ **Abb. 2.3** Hypothetischer Teil eines assoziativen Netzwerks zum Schema (bzw. Stereotyp) über ältere Menschen mit seinen zugehörigen Bestandteilen sowie den Verbindungen zwischen diesen. (Abbildung in Anlehnung an Strack und Deutsch 2004, S. 224, Abb. 2)

2.1.1.4 Stereotype

Stereotype sind eine spezielle Form eines (Rollen-)Schemas. Sie stellen Wissensstrukturen dar, die sozial geteilte Überzeugungen bezüglich der Merkmale enthalten, die *Angehörige einer sozialen Gruppe* auszeichnen bzw. die man von ihnen erwartet. Beispiele sind hier „Blondinen sind attraktiv, aber dumm“, „Südländer sind dunkelhaarig, extrovertiert, impulsiv und feurige Liebhaber“ (■ Abb. 2.4; ► Sozialpsychologie II, Kap. 4).

2.1.1.5 Skripte

Skripte bezeichnen ebenfalls eine spezielle Form eines (Handlungs-)Schemas. Sie beschreiben standardisierte Abfolgen von Abläufen, Verhalten und Ereignissen. Dies kann beispielsweise die Vorstellung sein, wie ein Restaurantbesuch, das Einkaufen im Supermarkt oder das Einchecken am Flughafen auf dem Weg in den Urlaub in der Regel abläuft. Ihr Skript für einen Mensabesuch sieht vermutlich so aus, dass man sich zunächst in eine Warteschlange einreicht, ein



■ **Abb. 2.4** Zeigen Sie einem Bekannten nur das linke Bild des Manns und einem anderen nur das rechte Bild des Manns. Fragen Sie die beiden Bekannten jeweils, für wie intellektuell und praktisch veranlagt sie die abgebildete Person halten. Bei der Beantwortung dieser Fragen werden bei Ihren Bekannten automatisch Stereotype (Schemata) über Anzugträger bzw. Karohemdenträger aktiviert. Ihre Bekannten werden dann diese Stereotypen bei der Einschätzung der Person benutzen. Dies kann zu unterschiedlichen Einschätzungen führen. Schemata vereinfachen die Urteilsbildung beispielsweise bei der Wahrnehmung von Personen (► Kap. 5). Zugleich können diese Urteilsvereinfacher jedoch auch zu Vorurteilen beitragen (► Sozialpsychologie II, Kap. 4). (© cristovao31/stock.adobe.com)

Tablett nimmt, sich aus der Kasse das Essen aus- sucht, dieses am Ende der Kasse bei einer Kas- siererin bezahlt, sich dann einen freien Platz an einem Tisch sucht und nach dem Essen das Tab- lett wieder wegbringt (z. B. auf ein Geschirrband stellt). Kurzum: Das Drehbuch „Mensabesuch“ ist eines Ihrer (Handlungs-)Schemata. Selbst wenn kleinere Abweichungen des Skripts vor- liegen (beispielsweise mit Mensakarte oder bar bezahlen), so bleibt das Prinzip des Handlungs- ablaufs im Wesentlichen doch gleich.

Begriffe zur „Struktur von Wissen“

- Kategorie: Elementare Wissensstruktur; Gruppierung von zwei oder mehr unterscheidbaren Objekten, die ähnlich behandelt werden.

- Prototyp: Repräsentation der mit der Kategorie assoziierten Merkmale des typischsten Vertreters einer gegebenen Kategorie (vs. exemplar- basierte Repräsentation).
- Schema: Wissensstruktur, die auf Kategorien aufbaut und das Wissen einer Person über einen Themenbereich (Objekt, Person, Handlung) enthält.
- Stereotyp: Schema, das sozial geteilte Überzeugungen über Persönlichkeits- merkmale und Verhaltensweisen von Angehörigen einer sozialen Kategorie enthält.
- Skript: Schema, das routineartige Handlungsepisoden in bestimmten Gegenstandsbereichen repräsentiert.

2.1.2 Verbindungen zwischen Wissensstrukturen und Art der Informationsverarbeitung

Der Einfluss gespeicherten sozialen Wissens hängt nicht nur von den gespeicherten Inhalten und der Art der Wissensstruktur (Schemata, Skripte etc.) ab, sondern noch viel mehr von den Verbindungen zwischen diesen und davon, *wie* wir Informationen verarbeiten.

2.1.2.1 Verbindungen

Eine wichtige Form zur Konzeptualisierung von Verbindungen zwischen einzelnen Kategorien sind die sog. **assoziativen Netzwerke** (Smith 1998; Smith und Queller 2001). So wird davon ausgegangen, dass Konzepte, Einstellungen oder Informationen als sog. Knoten innerhalb eines Netzwerks miteinander verbunden sind. Verbindungen mit anderen Knoten entstehen, wenn zwei Informationen der jeweiligen Knoten durch Nachdenken oder Wahrnehmung gleichzeitig aktiviert werden. Je häufiger dies passiert, umso stärker sind die Knoten verbunden. Einander semantisch ähnliche Kategorien (mit vielen gemeinsamen Eigenschaften, z. B. „Vögel“ und „Fische“) sind daher stärker miteinander verbunden als sehr unterschiedliche Kategorien (mit wenigen Gemeinsamkeiten, z. B. „Vögel“ und „Autos“). Wird ein Knoten aktiviert, bewirkt dies wiederum eine Aktivierung der mit ihm verbundenen benachbarten Knoten – eine sich ausbreitende Aktivierung (*Spreading Activation*). Je mehr Verbindungen zu einem bestimmten Knoten führen, umso wahrscheinlicher wird der Knoten durch diesen Prozess mitaktiviert, und umso wahrscheinlicher sollte die Information des Knotens die Informationsverarbeitung beeinflussen.

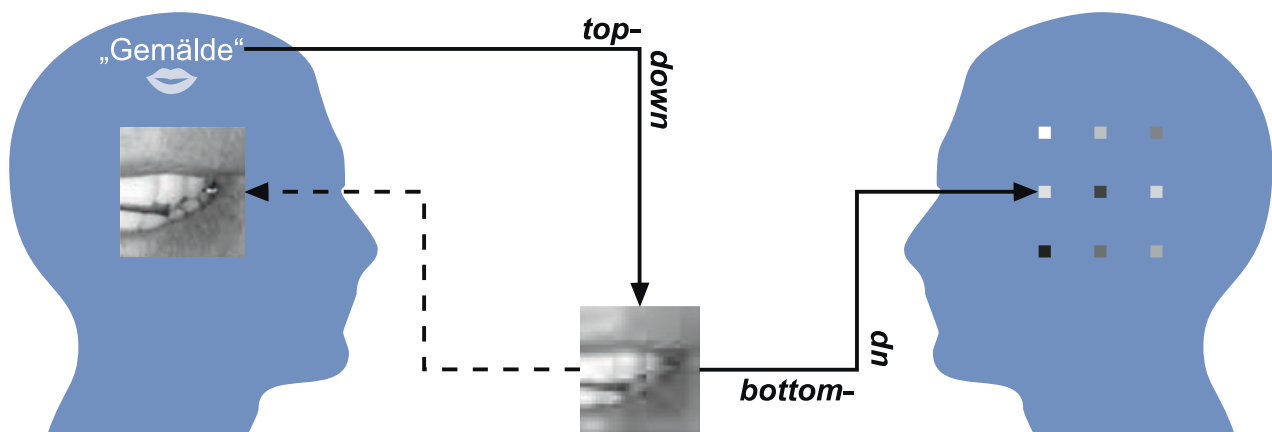
2.1.2.2 Verarbeitung

Die Richtung der Informationsverarbeitung ist zu unterscheiden (Egeth und Yantis 1997;

Kintsch 2005; Long und Toppino 2004; Ruthruff et al. 2001; vgl. auch Sloman 1996). Zum einen können wir Informationen über einen *Bottom-up*-Prozess verarbeiten. Dabei erfolgt die Informationsverarbeitung anhand der Merkmale, die der Stimulus selbst mitliefert, also ein datengesteuertes Vorgehen über Merkmale wie Helligkeit oder Farbe eines Objekts, Geschlecht einer Person usw.

Alternativ können wir auch konzeptgeleitet vorgehen. Das ist der Fall, wenn der Kontext oder allgemeines Wissen wie Schemata die Wahrnehmung steuern und somit auf einer höheren Ebene bestimmt wird, wie die Wahrnehmung auf einer niedrigen Ebene interpretiert wird. Eine solche *Top-down*-Verarbeitung ermöglicht, dass Reize oder Objekte schneller im passenden Zusammenhang gesehen und beurteilt werden können – ohne dass alle Reizmerkmale differenziert verarbeitet werden. Hierzu benötigen wir allerdings passende Konzepte bzw. Vorwissen.

Die Unterscheidung von *Top-down*- und *Bottom-up*-Prozessen lässt sich anhand von folgendem Beispiel gut veranschaulichen. Nehmen wir an, Sie haben einen stark vergrößerten Ausschnitt eines Bilds und legen diesen einem Bekannten vor. Er soll Ihnen – ohne weitere Vorinformation – sagen, was darauf zu sehen ist. Jemand, der *bottom-up* verarbeitet, wird Ihnen möglicherweise sagen, dass er verschiedenfarbige Quadrate (d. h. die Pixel) sieht, und Ihnen vielleicht deren Anordnung und Farbe beschreiben. Während der Bekannte noch beschreibt, erzählen Sie, dass Sie gestern auf einer Gemäldeausstellung waren und die Abbildung aus einem dazugehörigen Informationsheft stammt. Mit diesem Vorwissen wird Ihr Bekannter das Bild womöglich ganz anders ansehen und beschreiben. Vermutlich stellt Ihr Bekannter nun auf *top-down*-Verarbeitung um, denn sein hinzugewonnenes Vorwissen sagt ihm, dass es sich vermutlich um ein Bild handelt. Da es so pixelig ist, muss es ein stark vergrößerter Ausschnitt sein. Er sieht nun wahrscheinlich,



■ **Abb. 2.5** *Top-down-* versus *Bottom-up-*Informationsverarbeitung im Rahmen der Wahrnehmung. Bei der *Bottom-up-*Verarbeitung (rechts) wird reizgetrieben (hier: pixelige Darstellung) vorgegangen, bei der *Top-down-*Verarbeitung (links) wird Vorwissen (z. B., dass es sich um einen Gemäldeteil handelt oder Vorwissen um Bestandteile menschlicher Gesichter) zur Interpretation genutzt

dass die Pixel zusammengenommen beispielsweise den Teil eines Gesichts zeigen. Er wird Ihnen vermutlich nun nicht mehr die Reizmerkmale (z. B. Farbe, Größe der Pixel) beschreiben, sondern Ihnen sagen, was diese Pixelansammlung darstellt (■ Abb. 2.5).

Schließlich ist zu unterscheiden, wie aufwendig wir eine Information verarbeiten – wir können sie *systematisch* und damit genau verarbeiten, was aber zeitlich aufwendig ist und daneben auch mehr kognitive Ressourcen verbraucht. Oder aber wir verarbeiten *heuristisch* (nach Faustregeln) und damit schnell und möglicherweise weniger genau (Chaiken et al. 1989; Petty und Cacioppo 1986a, b). Dies wird ausführlich in ► Kap. 7 beschrieben (ELM und HSM; ► Abschn. 7.2.6; vgl. auch ► Kap. 3).

Richtung der Informationsverarbeitung

Als *top-down* („von oben nach unten“) und *bottom-up* („von unten nach oben“) werden zwei entgegengesetzte Vorgehensweisen der Informationsverarbeitung bezeichnet, über welche ein Urteiler entweder von Konzepten (*top-down*) oder aber von Reizmerkmalen ausgehend (*bottom-up*) zu einem Urteil gelangt.

Aufwand der Informationsverarbeitung

Informationen können aufwendig, d. h. systematisch, oder aber kapazitätssparend, d. h. heuristisch, verarbeitet werden.

2.1.3 Zusammenfassung

Wie wir gesehen haben, beinhalten Wissensstrukturen nicht nur Informationen, sondern sie beeinflussen auch die Verarbeitung von Informationen. Im Folgenden wird dargestellt, wie die gespeicherten Wissensstrukturen über die verschiedenen Stufen der Informationsverarbeitung hinweg mit eingehenden Informationen interagieren.

2.2 Wahrnehmung und Aufmerksamkeit

Folgender Vergleich soll die die Rolle von Wahrnehmung und Aufmerksamkeit für unsere Informationsverarbeitung illustrieren: Was haben Wahrnehmung und Aufmerksamkeit mit einer Filmkamera gemeinsam, was nicht? Nun, ihnen ist zunächst einmal

gemeinsam, dass man durch eine Kamera nur einen gewissen Ausschnitt der Umwelt sieht, aber niemals alles. Zum Zweiten ist bei einer Kamera nicht alles im Bild scharf, sondern es wird auf bestimmte Dinge bzw. Personen fokussiert; sie werden „scharf gestellt“. Ganz im Gegensatz zu Wahrnehmung und Aufmerksamkeit ist die Kamera jedoch für den Ausschnitt, auf den sie fokussiert, „objektiv“, d. h., sie hat kein Vorwissen oder keine Vorurteile, die ihre Sicht verzerren, es sei denn, es wird ein entsprechender Filter (z. B. Schwarzweißfilter) eingelegt – anders als beim Menschen, der niemals wirklich objektiv sein kann, denn jegliche Informationsverarbeitung basiert auf vorhandenen Wissensstrukturen und wird von diesen mitbeeinflusst.

Aus Ihren eigenen Erfahrungen ist Ihnen wahrscheinlich bewusst, dass wir Menschen keine „objektiven“ Informationsverarbeiter sind. Wie wir in Beziehungen immer wieder feststellen, erlebt jeder von uns „seine eigene Wahrheit“, hat seine subjektive Sicht der Dinge (► Sozialpsychologie II, Kap. 7).

Zum anderen scheinen wir gar nicht alles in einer Situation mitzubekommen. Stellen Sie sich beispielsweise vor, Sie sind gemeinsam mit Freunden unterwegs und werden Zeuge eines Unfalls. Wenn Sie im Nachhinein als Zeuge Ihre Erlebnisse berichten sollen, scheint Ihnen so manches entgangen zu sein, was die anderen Zeugen gesehen haben; dafür können Sie möglicherweise Details berichten, die die anderen nicht gesehen haben.

Nehmen wir nun einmal an, Sie sind auf einer Party, es herrscht laute Musik, und diverse Unterhaltungen laufen parallel. Sie hören gerade Ihren Freunden zu, die sich die neuesten Geschichten aus dem Urlaub erzählen. Obwohl Sie Ihren Freunden ernsthaft zuhören, dringen doch plötzlich Bruchstücke der Unterhaltung einer hinter Ihnen stehenden Gruppe zu Ihnen durch, weil Ihr Name gefallen ist. Dieses Phänomen, dass die Nennung des eigenen Namens automatisch die Aufmerksamkeit auf sich zieht, wird als Cocktailparty-Phänomen bezeichnet (Moray

1959; vgl. auch Conway et al. 2001; Wood und Cowan 1995). Unser Wahrnehmungssystem hat offensichtlich eine Art Filtermöglichkeit, die an unterschiedlichen Stellen des Wahrnehmungsprozesses eingreifen und die Information selektieren kann. Diese Fähigkeit trifft auch auf den menschlichen Gehörsinn zu, welcher auf einer Party, auf der viele Geräusche gleichzeitig auf uns einwirken, in der Lage ist, nur die Worte eines Sprechers wahrzunehmen und die der anderen zu unterdrücken (z. B. Brungart und Simpson 2007). Selektive Wahrnehmung und Aufmerksamkeitszuwendung sind die Grundvoraussetzung, um mit der Reizflut, die auf uns einströmt, effizient umzugehen (Johnston und Dark 1986).

Wie wir auf Bestimmtes fokussieren und anderes ausblenden, lässt sich an folgendem Beispiel leicht feststellen.

Illustration: Was denken Sie?

Wie häufig taucht der Buchstabe f in nachfolgendem Satz auf?

These functional fuses have been developed after years of scientific investigation of electric phenomena, combined with the fruit of long experience on the part of the two investigators who have come forward with them for our meetings today (Aus Plous 1993, S. 16).

Der Buchstabe f kommt ___ mal vor.

Die meisten englischsprachigen Teilnehmer in der Studie von Block und Yaker (1989), denen diese Aufgabe vorgelegt wurde, unterschätzten die Anzahl der f. Die korrekte Anzahl wäre elf gewesen (viermal taucht der Buchstabe f allein in den Füllwörtern „of“ auf). Ging es Ihnen ähnlich? Warum haben Sie es nicht wahrgenommen? Nun, Sie haben wahrscheinlich nicht auf das f in dem (inhaltlich unwichtigen) Füllwort „of“ fokussiert, sondern nur auf die f in den wichtigeren Wörtern. Dadurch werden die f in „of“ übersehen.

Was zieht noch unsere Aufmerksamkeit auf sich und entscheidet darüber, was wir wahrnehmen?



<https://www.springer.com/9783662538968>

Sozialpsychologie – Das Individuum im sozialen Kontext
Werth, Lioba; Denzler, Markus; Mayer, Jennifer, 2020, X, 342 S.
5 schwarz-weiß Abbildungen, 109 Abbildungen in Farbe,
Softcover ISBN: 978-3-662-53896-8