

ERSTE GEDANKEN ZU DER WIRKUNG VON DREI SCHMUCKSTÜCKEN

Hintergrund: Tian vom Hyperwerk hat drei Armreifen entworfen, die den Puls visualisieren. Die drei Varianten visualisieren durch Aufleuchten, Farbumschlag und Runterzählen. Tian stellte sich die Frage, was sich beim Träger und was sich bei einem Beobachter des Trägers durch die Visualisierung des Pulsschlages verändert. Das Ziel ist es, Prozesse zu untersuchen, die durch die Armreifen verändert werden. Diese Frage hat sich in der Art noch niemand gestellt. Der erste Schritt ist, Ideen zu sammeln, was sich alles verändern könnte. Der zweite Schritt wird dann sein, einige Prozesse dazu zu untersuchen.

Die drei Armreifen haben gemeinsam, dass sie den Puls visualisieren. Sie unterscheiden sich jedoch darin, welche Botschaft sie am deutlichsten kommunizieren.

- Der blinkende Armreif: Das Aufblinken signalisiert am deutlichsten, dass es sich um den Puls handelt.
- Der Farbenwechsel-Armreif: Der Farbumschlag signalisiert am deutlichsten, die Höhe des Pulsschlages.
- Der Pulsschlag runterzählende Armreif: Man nimmt an, dass jeder Mensch eine Anzahl Pulsschläge für sein Leben zur Verfügung hat (Beispiel 500'000'000'000). Der Armreif wird auf diese Zahl eingestellt und zählt dann rückwärts, wodurch verdeutlicht wird, dass das Leben endlich ist, und dass wir uns stets dem Ende/Tod nähern. Er signalisiert am deutlichsten, dass bei jedem Menschen das Herz aufhören wird zu schlagen.

Mögliche Prozesse beim Träger

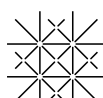
Missattribution

Der eigene Puls ist uns in den meisten Fällen nicht bewusst. Wir ziehen jedoch Rückschlüsse aus dem Puls. Wenn ich eine Frau sehe und mein Puls geht hoch, dann interpretiere ich dies dahingehend, dass mir die Frau gefällt. Dabei spielt keine Rolle, weshalb der Puls tatsächlich hochgeht. Die Voraussetzung einer Missattribution ist, dass mir die tatsächliche Quelle der Arousalerhöhung nicht bewusst ist. Es gibt einige Effekte, die bei Missattribution bereits gezeigt wurden. Die Attraktivität von Personen und Objekten nimmt zu, Comics werden lustiger, Texte interessanter etc.

Unsere Annahme ist es, dass die Armreifen in irgendwelcher Form einen Einfluss haben auf unsere Attributionen oder Missattributionen, die Frage ist: Welchen?

Aus der Perspektive der Missattribution: Unsere Idee ist es, dass, je nach Eigenschaft des Armreifs, die Missattribution erhöht oder gesenkt wird. Unsere Annahmen beschränken sich auf die ersten zwei oben beschriebenen Armreifen.

Beispieldesign: Die Hälfte der Versuchspersonen bekommt den Farbumschlagarmreif und die andere Hälfte den Aufblinkarmreif angelegt. Bei der Hälfte der Versuchspersonen wird der Armreif angeschaltet und bei der anderen Hälfte nicht. Alle Personen radeln auf einem Ergometer (machen zehn Liegestützen). Wir messen sowohl direkt nach dem Radeln als auch zehn Minuten danach. Die Versuchspersonen bekommen direkt nach dem Radeln einen Comic und müssen einschätzen, wie



lustig er ist. Nach zehn Minuten bekommen sie einen weiteren Comic und müssen auch bei jenem die Lustigkeit einschätzen. Welcher von beiden Comics zuerst präsentiert wird, wird gegenbalanciert.

Vorhersagen:

1. Der Effekt von beiden Armreifen sollte gleich sein, wenn sie **AUS** sind. Der Unterschied liegt hier lediglich zwischen MZP1 und MZP2.

- Den klassischen Missattributionseffekt erwarten wir bei den Personen, bei denen die Armreifen aus sind. Und zwar nehmen wir an, dass der Comic zum MZP1 weniger lustig erscheint als zum MZP2. Der Grund dafür wäre, dass beim MZP1 die Versuchspersonen ihr erhöhtes Arousal dem Radeln zuschreiben. Hier findet also keine Missattribution des Arousal statt. Beim MZP2 haben sich die Versuchspersonen dem subjektiven Gefühl nach bereits von der Aktivität des Radelns erholt, haben dennoch objektiv ein erhöhtes Arousal, das sie aber nicht mehr bewusst wahrnehmen und missattribuieren dieses nun unbewusst auf den Comic. Sie schätzen ihn lustiger ein.

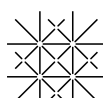
2. Bei den **angeschalteten** Armreifen erwarten wir nun einen Armreif spezifischen Effekt:

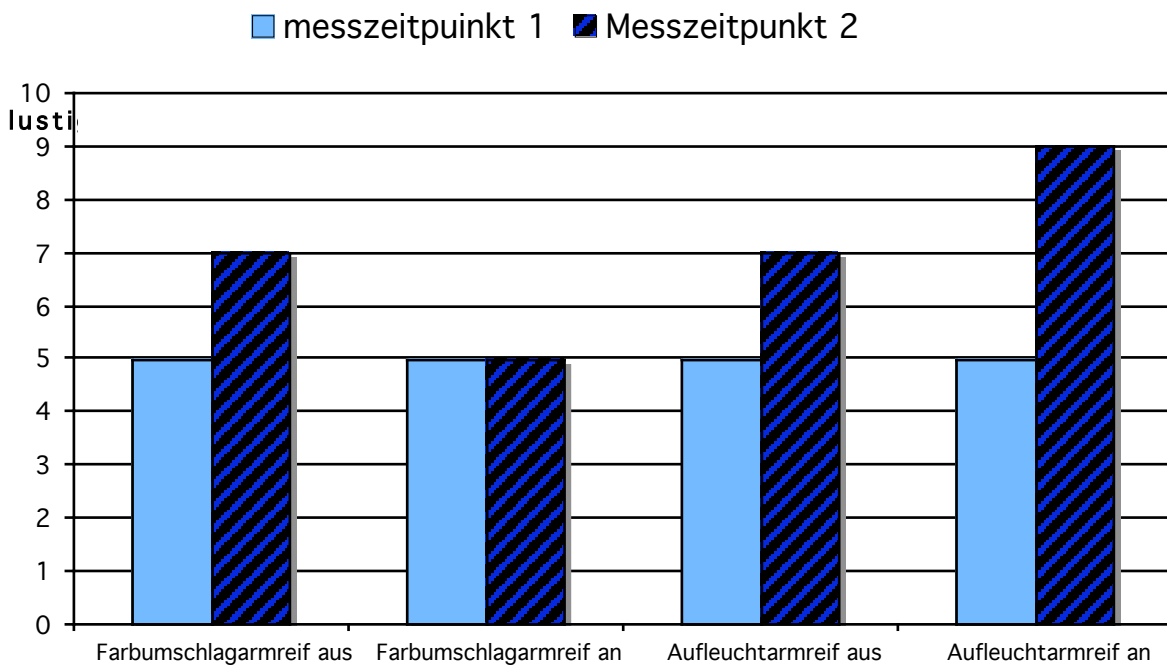
- **Farbumschlagarmreif:**
Annahme: Der Comic wird zu beiden MZP gleich gut bewertet und negativer als zum MZP2/Armreif aus. Grund dafür wäre, dass der Armreif bei hohem Arousal (nach dem Radeln) z.B. eine rote Farbe annimmt, und sich die Farbe in den zehn Minuten so wenig verändert, dass man das erhöhte Arousal bewusst immer noch dem Radeln zuschreibt. Das erhöhte Arousal fließt somit nicht in die Bewertung zu Gunsten der Lustigkeit des Comics ein. Es findet keine Missattribution statt.

Comment: Ich denke, man müsste hier den Versuchspersonen verdeutlichen, dass der Armreif im Ruhezustand z.B. grün leuchtet, damit der Kontrast zwischen Ruhe und Aktivität auch wirklich bekannt ist.

- **Aufleuchtarmreif:**
Annahme: Der Comic wird zum MZP2 positiver bewertet als zum MZP1 und am Positivsten von allen Bedingungen. Grund dafür wäre, dass die Verminderung des Aufleuchtens (Blinkens) in den zehn Minuten so stark wahrgenommen wird, dass die Person zwar objektiv immer noch ein erhöhtes Arousal hat, subjektiv aber das Gefühl hat, das Aufleuchten entspräche wieder dem Ruhezustand. Dieses unbewusste erhöhte Arousal fließt nun in die Bewertung des Comics ein. Das Arousal wird hier auf den Lustigkeitsgrad des Comics attribuiert, wodurch dieses lustiger eingeschätzt wird.

Comment: Ich weiss nicht, ob das Aufleuchten wirklich als so unterschiedlich wahrgenommen werden kann, da es eine stetige Verminderung gibt. Es müsste sich doch sehr unterscheiden, da man stetige Veränderungen weniger gut wahrnimmt als stufenartige. Vielleicht wäre es eine Möglichkeit dies akustisch salient zu machen, ich denke über das Gehör, kann man solche Veränderungen besser wahrnehmen.





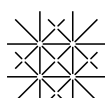
Dissonanz

Alle motivationalen Theorien argumentieren mit einem Arousal (im Gegensatz zu kognitiven Theorien). Daher ist zu erwarten dass bei allen motivationalen Prozessen die Armreifen einen Effekt verstärken oder reduzieren können. Die berühmteste motivationale Theorie ist die Dissonanztheorie.

Wenn zwei für mich relevante Kognitionen dissonant sind, entsteht ein Arousal, das negativ erlebt wird. Dadurch entsteht eine Motivation dieses unangenehme Arousal zu reduzieren. Eine sehr einfache Dissonanzreduktion passiert nach einer Entscheidung. Wenn ich die Wahl zwischen zwei Produkten habe, und ich entscheide mich dann für eines, werte ich das gewählte Produkt auf, und das nicht gewählte Produkt werte ich ab. Die zwei relevanten dissonanten Kognitionen könnten lauten: „Ich habe mich selbst für Produkt A entschieden.“ „Produkt B ist hässlich.“. Es ist nun vorstellbar, dass die Salienz des Arousals zu einem stärkeren Aufwerten der gewählten und zu einem stärkeren Abwerten der nicht gewählten Alternative führt. Dies sollte bei allen drei Armreifen der Fall sein.

Beispieldesign a): Alle Versuchspersonen bekommen den Armreif umgelegt. Bei der Hälfte der Versuchspersonen wird der Armreif angeschaltet und bei der anderen Hälfte nicht. Alle Versuchspersonen bekommen dann die Wahl zwischen zwei gleich attraktiven Alternativen (z.B. zwei Kugelschreibern). Dann dürfen sich die Versuchspersonen einen aussuchen und behalten. Danach sollen Sie noch einschätzen wie attraktiv die gewählte und wie attraktiv die nicht gewählte Alternative ist. Erwartet wird, dass mit dem Pulsfeedback die Differenz der Attraktivität zwischen dem gewählten und nicht gewählten Produkt grösser ist, wenn der Armreif an ist als wenn er aus ist.

Comment: Machst Du diese Annahme unabhängig von der Farbe und des Tempos der Schläge? Denkst Du der Effekt verstärkt sich lediglich auf Grund des salient gemachten Arousals?



Beispieldesign b): Personen schätzen vor dem Platzieren einer Pferdewette die Wahrscheinlichkeit, dass ihre Wette gewinnt geringer ein als nach dem Platzieren. Die Messung vor dem Platzieren benötigen wir nicht. Alle Versuchspersonen bekommen den Armreif umgelegt. Bei der Hälfte der Versuchspersonen wird der Armreif angeschaltet und bei der anderen Hälfte nicht. Sie platzieren eine Pferdewette (Kakerlakenrennen, Roulette nach dem Setzen) und werden danach gefragt, wie zuversichtlich sie sind, dass sie gewinnen. Personen, bei denen der Armreif angeschaltet ist, sollten zuversichtlicher sein als Personen bei denen der Armreif ausgeschaltet ist.

Selbstaufmerksamkeit

Die Aufmerksamkeit kann sich nach aussen oder auf einen selbst richten. Es gibt Variablen in der Umwelt, die beeinflussen können, worauf sich die Aufmerksamkeit richtet. Zum Beispiel bewirkt ein Spiegel, dass sich der Fokus der Aufmerksamkeit auf einen selbst richtet. Ebenso wird diese sogenannte Selbstaufmerksamkeit aktiviert, wenn einen mehrere Personen anschauen.

Wenn die Aufmerksamkeit auf einen selbst gerichtet ist, entsprechen das Verhalten und die Einstellung einer Person stärker den eigenen Werten und Moralvorstellungen, als wenn die Aufmerksamkeit nach aussen gerichtet ist. Es ist nun vorstellbar, dass der Armreif den Fokus der Aufmerksamkeit auf einen selbst richtet. Man würde dann also weniger Klauen und Lügen und mehr Helfen und Toleranz erwarten,

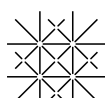
weniger deindividuiert handeln, d.h. sich weniger Gruppennormen anschliessen etc.

Beispieldesign: Alle Versuchspersonen bekommen den Armreif umgelegt. Bei der Hälfte der Versuchspersonen wird der Armreif angeschaltet und bei der anderen Hälfte nicht. Die Versuchspersonen sehen Wörter am Computer und sollen so schnell wie möglich reagieren, sobald sie ein Wort sehen. Die Personen, bei denen der Armreif an ist, reagieren schneller auf Wörter, die mit ihren Wertvorstellungen etwas zu tun haben, als die Personen, bei denen der Armreif aus ist. Ausserdem ist zu erwarten, dass die Personen, bei denen der Armreif an ist, seltener den Kugelschreiber klauen, den sie zum Ausfüllen eines Fragebogens bekommen haben, als bei den Personen, bei denen der Armreif an ist.

Mögliche Prozesse beim Beobachter

Mögliche Prozesse beim Beobachter fallen mir wenige ein. Für mich hat das Kommunizieren des eigenen Pulses eine Parallelität mit dem Ausdrücken von Emotionen. Emotionen haben die Funktion anderen etwas mitzuteilen. Daher gehen sie mit Gesichtsmuskelbewegungen einher, die andere beobachten können. Oder sie gehen mit anderen physiologischen Veränderungen einher wie Veränderung der Pupillengrösse, Errötung des Gesichts, Aufstellen der Haare etc – immer so, dass andere dies sehen können. Den Puls zeigen wir normalerweise nicht. Welche Botschaft beim Beobachter ankommt ist daher schwer vorherzusagen. Ich kann mir jedoch vorstellen, dass sich die Einschätzung des Beobachters über den emotionalen Zustand des Armreifträgers ändert. In Filmen wird das Geräusch des Herzschlages zum Ausdruck der Angst verwendet. Vielleicht wird der Armreifträger daher ängstlicher eingeschätzt. Es bietet sich an, im ersten Schritt einfach alle Grundemotionen abzufragen.

Die Einschätzung einer Person, die wir beobachten, machen wir meist mit zeitlich stabilen Merkmalen; also mit Persönlichkeitseigenschaften. Um zu überprüfen, ob dem Armreifträger eine andere Persönlichkeit zugeschrieben wird, wenn sein Armreif an ist, bieten sich die big 5 an.



Extraversion und Offenheit sind zwei Dimensionen bei denen ich mir gut vorstellen kann, dass sich hier etwas verändert, wenn jemand blinkend durch die Gegend läuft. Das Design wäre recht einfach. Armreif an versus aus und die Beobachter müssen Emotionen und Persönlichkeitseigenschaften einschätzen.

Ich würde in das Design eine Kommunikationsszene einbauen, und auf Grund einer Standardisierung diese auf Video aufnehmen. Eine Sequenz mit dem Armreifen an für Gruppe 1 und eine Sequenz mit Armreifen aus für Gruppe 2. Ich denke, dass diese Kommunikation wichtig sein könnte, um einen Menschen einzuschätzen, denn lediglich aus einer Betrachtung charakteristische Eigenschaften zu erkennen, stelle ich mir sehr schwierig vor, und ich könnte mir auch vorstellen, dass hier der Einfluss des Armreifens einen (verschwindend) kleinen Einfluss haben würde.

Dem Beobachter selbst könnte passieren, dass ihm sein eigener Puls ebenfalls bewusster wird. Somit sind ähnliche Effekte bei ihm zu erwarten als beim Armreifträger. Vermutlich sind sie jedoch schwächer. Ich würde sie daher vorerst nicht untersuchen.

Hierzu könnte ich mir vorstellen, dass man durch das preisgegebene Arousal des Gegenübers, die Person als netter empfindet, weil man sich mehr mit ihr identifiziert, dies vor allem, wenn man auf den eigenen Puls aufmerksam wird. Ich könnte mir vorstellen, dass ein angeschalteter Armreif einem das Gefühl gibt, Einblick in das Innenleben der anderen Person zu haben. Ich denke mir, dies könnte sich auf die empfundene Sympathie auswirken.

Terror Management Theorie und der Armreif

Der Armreif, der runter oder hoch zählt (vermutlich wären die Effekte die selben), wurde entwickelt mit dem Ziel, dem Träger seine Mortalität salient zu machen. Angenommen wir haben 5'000'000'000 Pulsschläge in unserem Leben und diese werden runtergezählt, erinnert dies permanent an unsere eigene Sterblichkeit. Die Terror Management Theorie sagt vorher, dass wir unter Mortalitässalienz unsere soziale Identität stärker gewichten als unsere persönliche Identität. Ausserdem werden wir die Dinge aufwerten, die mit unserem Selbstkonzept eng zusammenhängen. Also alles, woraus wir einen Selbstwert schöpfen können, wird wichtiger. Das kann schnelles Autofahren, braune Haut, ästhetischer Körper oder selbst der Sieg unserer Fussballmannschaft sein. Ausserdem sind alle Dinge geeignet die Angst vor dem eigenen Tod abpuffern, die uns „unsterblich“ machen, wie Kinder zeugen, Bücher schreiben etc. Viele Effekte wurden im Bereich der eigenen Kultur gemacht. Unsere Kultur ist etwas, was uns überlebt. Alles was mit unserer kulturellen Weltsicht vereinbar ist, werten wir auf. Ein Teil unserer kulturellen Weltsicht ist unsere politische Einstellung. Die Folge von Mortalitätssalienz ist für Personen, die eine konservative Weltsicht haben, dass sie konservativer werden und bei Personen mit einer liberalen Weltsicht, dass sie liberaler werden.

Der erste Schritt, den man überprüfen sollte ist, ob der TMT-Armreif Mortalität salient macht.

Der zweite Schritt wären Replikationen von bestehenden Untersuchungen, wie zum Beispiel die Wahrscheinlichkeit, dass die Schweiz gegen die Iren gewinnt oder Weltmeister wird. Der dritte Schritt wäre etwas Neues: Bisher sind alle Untersuchungen der TMT so, dass sie nur kurzfristige Effekte untersucht haben. Meist zeigt sich der Effekt auch nur auf der ersten abhängigen Variablen (McGregor). Mit dem Armreif ist es nun möglich eine längere zeitliche Dynamik zu untersuchen und komplexe Situationen. Was passiert in der Interaktion mit jemand, der Mortalität salient macht? Zu erwarten wäre beispielsweise, dass beide sich besser verstehen, da die soziale Identität aktiviert wird.

