

"Das negative Menschenbild":

Aus: <http://grenzwissenschaft-aktuell.blogspot...strieruine.html>

Dienstag 12. April 2011

Ein negatives Menschenbild macht egoistisch:

Wann/ Deutschland - Die Erwartungshaltung
über das Verhalten der Mitmenschen bestimmt
maßgeblich

ob Menschen miteinander kooperieren. Die ursprüngliche Erwartung ist zudem schwer zu revidieren.

"Dies gilt vor allem wenn es sich um eine negative Vorstellung handelt"

fasst Michael Murschilgen vom Max-Planck-Institut für Gemeinshaftsgüter

in Bonn eines der wichtigsten Ergebnisse einer Studie zusammen

bei der er gemeinsam mit seinen Kollegen Christoph Engel und Sebastian Heube

die Ergebnisse von Gemeinwohlspielen unter die Lupe nahm.

Die eigene Erwartung wird so zur

selbsterfüllenden + Prophezeiung:

1er von Egoismus ausgeht trifft dann
tatsächlich häufiger auf unkooperatives Verhalten
bei seinen Mitmenschen.

- Bei dieser Meldung handelt es sich um eine
Pressemitteilung des "Max-Planck-Institut
zur Erforschung von Gemeinschaftsgutern"
coll.mpg.de

In früheren Studien hatten andere Forscher
Teilnehmer in Bonn und London mit solchen
- in der experimentellen Ökonomie sehr
beliebten Spielen - erfolgreich in eine soziale

6wickm^a hle gebracht.

&ngel)ube und)urschilgen nutzten die
Corlagen f^r ihre .tudie die sie auf einen
Aspekt fokussierten

der auch .ozialpolitiker und .tadtplaner
interessieren d^r rfte.

"1ir wollten herausfinden ob die "broken
windows"-4heorie auch im Oabor funktioniert"
erl2utert Michael)urchilgen.

Dieser 4heorie zufolge k7nnen kleine Details
wie kaputte .cheiben in verlassenenen – eb2uden
oder M^a II auf den .tra^a en desolate 6ust2nde
wie die komplette (erwahrlosung eines 8quartiers

nach sich ziehen.

"Solche Anzeichen der (erwahr)losung vermitteln

Menschen den &indruck

dass dort die sozialen Normen au"er Kraft

sind" erkl2rt)urschilgen die ,dee dieser

4heorie

die auch den Sew Yorker %"rgermeister : ud;

– Giuliani zu seiner Null-4oleranzstrategie

bewegte

mit der er in den !<<#er =ahren in seiner

. tadt erfolgreich aufger2umt hatte.

Mit ihrer . tudie setzten die drei M+,-

1issenschaftler die 4heorie in ein

wissenschaftliches Experiment um.

Anhand von – Gemeinwohlspielen wie sie in der
experimentellen Ökonomie gern eingesetzt
werden

wollten sie herausfinden inwieweit der erste
Eindruck das Verhalten von Menschen bestimmt
und wie stark dieser durch ausgewählte
Informationen beeinflussbar ist.

Der Aufbau der Spiele spiegelt das klassische
Dilemma zwischen Eigennutz und sozialem
Verhalten wider:

- Gruppen aus vier Spielern erhalten einen
– Geldbetrag von jeweils 40 Euro
- der entweder für sich behalten oder in ein

– gemeinschaftsprojekt investiert werden kann.
 =eder in das – gemeinschaftsprojekt investierte
 4aler wird mit # ? 4aler verg^l tet.
 Wenn alle vier – ruppenmitglieder ihre "#
 4aler investieren erh^llt >eder @^l 4aler
 also !" 4aler mehr als wenn alle ihr – eld
 f^l r sich behalten. ,nvestieren nur drei ihr
 – eld
 f^l r die – gemeinschaft erh^llt der egoistische
 vierte Mitspieler dagegen ?? 4aler.

Auch der 4rittbreitfahrer profitiert also vom
 &insatz seiner Mitspieler in den
 – gemeinschaftsfonds.

"Das –emeinwohlspiel kreiert so ein soziales
Dilemma" erklärt der Ökonom.

Denn am besten für die –emeinschaft wäre es
wenn alle in das Kollektiv investierten
doch auf individueller Ebene fahren die
Kritikbrettfahrer am besten.

Schließlich bekommen sie den Bonus auch ohne
Investition.

Überraschenderweise gibt es in Bonn und
London deutliche Unterschiede in der
Bereitschaft

ins –emeinwohl zu investieren. Gerade einmal
10 Prozent hatte der Londoner im Schnitt

in das –emeinschaftsprojekt eingezahlt. ,n %onn
dagegen waren es **B"** +rozent.

"Das liegt wahrscheinlich an unterschiedlichen
&rwartungen dar"ber was normales (erhalten
ist"

vermutet)urschilgen. **1**er davon ausgeht dass
auch die anderen sich egoistisch verhalten
neigt selbst auch kaum zu altruistischen **4**aten.

". o gesehen haben die **O**ondoner ein
pessimistischeres **M**enschenbild als die
%onner"

folgert er aus der **6**ur" ckhaltung der %ritten.
Cb sich jemand f" r ein kooperatives (erhalten
entscheidet oder nicht h**2**ngt folglich stark von

seiner Annahme darüber ab wie sich seine
Mitspieler entscheiden.

in ihrer Versuchsserie informierten Angel
über und überschligen ihre neu rekrutierten
Personen

Mitspieler über das Ergebnis der Personen
studie. Wie sich zeigte reagierten die
Teilnehmer

der neuen : unde deutlich negativ auf die
Information dass in London in den Experimenten
zuvor nur wenige Teilnehmer kooperatives
Verhalten gezeigt hatten. Anders als die
braven Personen der Vorrunden zeigten auch sie

wesentlich geringere Ambitionen zum

– utmenschentum:

. tatt "ber **B#** +rozent f" r das –emeinwohl zu
geben waren es in diesen (ersuchen

nur noch durchschnittlich **D!** +rozent. Die
\$egativinformation reichte also um das zuvor
positive

%ild der %onner zu revidieren. Eingegen
funktionierte dieses Muster andersherum kaum

- –ute %eispiele machten aus schlechten
Mitspielern keine Musterknaben.

"Anserer &rgebnisse zeigen dass der)ern der
"broken windows"-4heorie tats2chlich stimmt.

Angesichts eines sozialen Dilemmas lassen sich
Menschen

sehr stark von ihrer ursprünglichen
&rwartungshaltung gegenüber ihren Mitmenschen
leiten

aber sie sind dabei auch besonders sensibel
gegenüber negativen „Eindrücken“

schließt sich an diese Beobachtung.

Mit diesem Fazit steht für ihn auch fest:
=eder /ent der in den .ubstanzerhalt von
1ohnvierteln fließt

ist keine reine .tadtkosmetik sondern eine gute
„Investition gegen Kriminalität“.

