
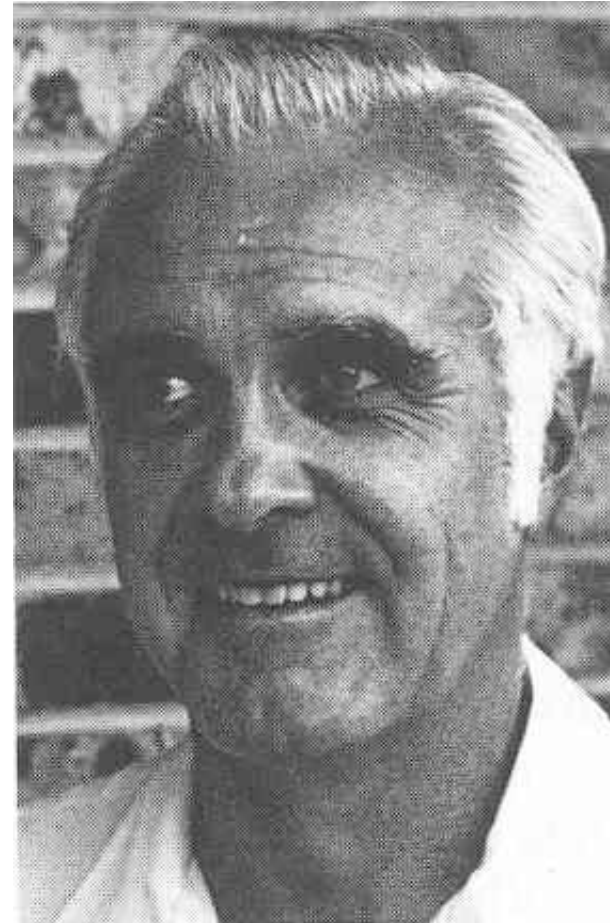


# Theorieorientierter Aufbau

- Emotionstheorien
  1. Arbeitsdefinition
  2. Behavioristische Emotionstheorien
  3. Emotionstheorie von William James
  4. Kognitiv-physiologische Emotionstheorien:
    - Schachter
    - Valins
  5. Evolutionäre Emotionstheorien:
    - Charles Darwin
    - Paul Ekman
  6. Theorien der Basisemotionen
    - William McDougal
    - Robert Plutchik
  - Attributionale Emotionstheorien:
    7. Meinung
    8. Lazarus
    9. Weiner
- Motivationstheorien
  1. Freuds Psychoanalytische Theorie
  2. Hullsche Triebtheorie
  3. Theorie der Leistungsmotivation von Atkinson 
  4. Soziale Lerntheorie und Selbstverantwortlichkeit (Bandura und Rotter)

# John Atkinson

- Gesamte Karriere an der University of Michigan
- Interesse an interindividuellen Unterschieden
- Gegner der Triebtheoretiker
- Lehrer von B. Weiner



# Leistungsmotiv (LM)

- Murray (1938): *need for achievement*
  - (*nAch*): = Bestreben, etwas Schwieriges zustande zu bringen; physikal. Objekte, Menschen oder Ideen zu beherrschen, zu manipulieren oder zu organisieren; dies so schnell und so selbständig wie möglich zu tun; Hindernisse zu überwinden und einen hohen Leistungsstandard zu erreichen...
  - Wesentlicher Verdienst **Murrays**:
    - Anschub der LM-Forschung durch Bereitstellung eines LM-Messinstruments: Thematischer Apperzeptionstest (TAT)
    - von **McClelland et al. (1953)** standardisiert
    - für den deutschsprachigen Bereich angepasst von **Heckhausen (1963)**



Heckhausen, H. (1963). *Hoffnung und Furcht in der Leistungsmotivation*. Meisenheim/Glan: Hain.

McClelland, D. C., Atkinson, J. W., Clark, R. W., & Lowell, E. L. (1953). *The achievement motive*. New York: Appleton-Century-Crofts.

Murray, H. A. (1938). *Explorations in personality*. New York: Oxford University Press.

Need	Definition
Abasement	To surrender and submit to others, accept blame and punishment. To enjoy pain and misfortune.
Achievement	To accomplish difficult tasks, overcoming obstacles and becoming expert.
Affiliation	To be close and loyal to another person, pleasing them and winning their friendship and attention.
Aggression	To forcefully overcome an opponent, controlling, taking revenge or punishing them.
Autonomy	To break free from constraints, resisting coercion and dominating authority. To be irresponsible and independent.
Counteraction	To make up for failure by trying again, seeking pridefully to overcome obstacles.
Defendance	To defend oneself against attack or blame, hiding any failure of the self.
Deference	To admire a superior person, praising them and yielding to them and following their rules.
Dominance	To control one's environment, controlling other people through command or subtle persuasion.
Exhibition	To impress others through one's actions and words, even if these are shocking.
Harm avoidance	To escape or avoid pain, injury and death.
Infavoidance	To avoid being humiliated or embarrassed.
Nurturance	To help the helpless, feeding them and keeping them from danger.
Order	To make things clean, neat and tidy.
Play	To have fun, laugh and relax, enjoying oneself.
Rejection	To separate oneself from a negatively viewed object or person, excluding or abandoning it.
Sentience	To seek out and enjoy sensual experiences.
Sex	To form relationship that lead to sexual intercourse.
Succourance	To have one's needs satisfied by someone or something. Includes being loved, nursed, helped, forgiven and consoled.
Understanding	To be curious, ask questions and find answers.

Explorations in Personality; Murray (1938).

vgl. Instinkte / McDougall

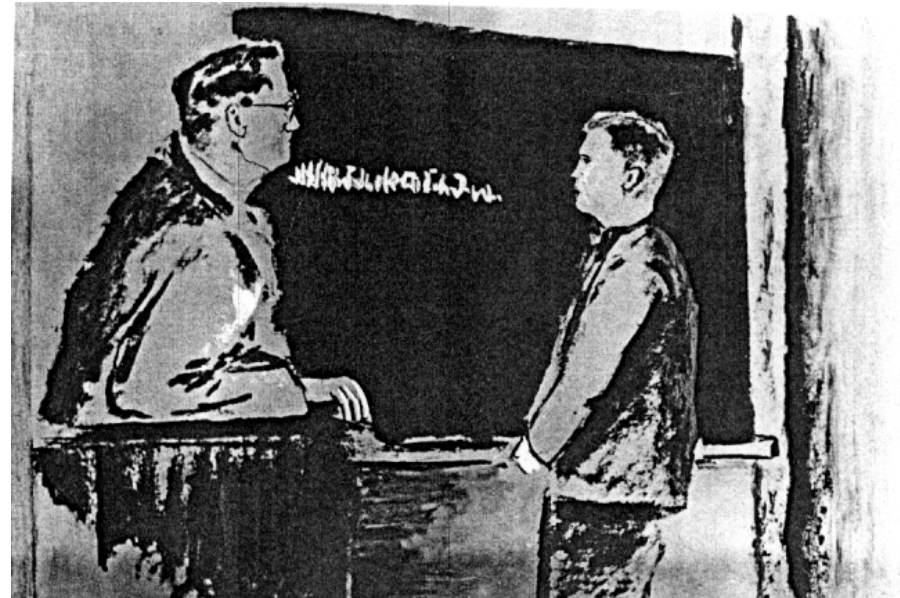
# Thematischer Apperzeptions-Test (TAT)

- Material
  - mehrdeutige Bilder, meist soziale Situationen
- Aufgabe
  - die auf dem Bild dargestellte Situation soll interpretiert werden (Annahme: Projektionsmechanismus wirkt!), pro Bild 4 Minuten; Leitfragen:
    - Was geschieht gerade?
    - Was führte zu der Situation?
    - Woran denken die Personen?
    - Wie wird die Geschichte weitergehen?
- Auswertung
  - Punktvergabe für leistungsbezogene Vorstellungsinhalte



# Thematischer Apperzeptions-Test (TAT)

- Kritik:
  - dargestellte Szenen veraltet
  - keine Richtlinien, welche der vielen Bilder zu verwenden
  - Problem der „Übereinstimmung“ zwischen getesteter Person und dargestellten Personen
  - Retestrelabilität niedrig, interne Konsistenz niedrig
- bis heute wenig Alternativen!
  - **Schmalt (1976):** „LM-Gitter“
  - Sokolowski, Schmalt, Langens & Puca (2000): „Multi-Motive Grid“ (MMG)

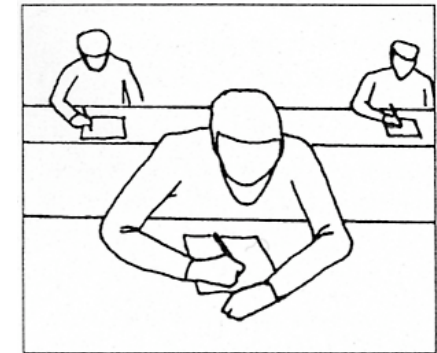


Schmalt, H.-D. (1976). *Das LM-GITTER. Ein objektives Verfahren zur Messung des Leistungsmotivs bei Kindern. Handanweisung*. Göttingen: Hogrefe.

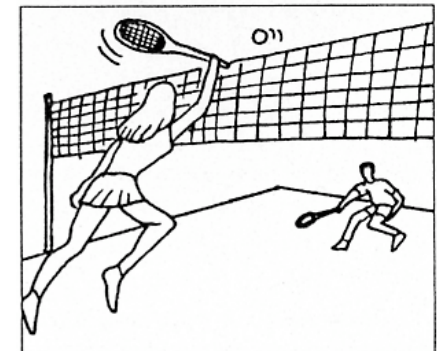
Sokolowski, K., Schmalt, H.-D., Langens, T. A., & Puca, R. M. (2000). Assessing achievement, affiliation, and power motives all at once: The Multi-Motive Grid (MMG). *Journal of Personality Assessment*, 74, 126-145.

# Multi-Motive Grid (MMG)

- Gitter-Technik als Kombination von TAT und Fragebogen
  - 14 ausgewählte ambige Bilder zu den Themen Leistung, Anschluss, Macht
  - Bilder thematisieren entweder einzelnes Motiv (Bild 9: Leistung), zwei (Bild 11: Leistung, Anschluss) oder alle drei (Bild 14)
  - zu jedem Bild jeweils die gleichen 12 Fragen (=je 2 Fragen zu jedem der 3 Motive jeweils als „Hoffnung auf“ bzw. „Furcht vor“)
  - insgesamt also  $14 \times 12 = 168$  Items, ca. 30-45 Min Dauer
  - Kurzfassung (MMG-S) mit 72 Items, ca. 15-20 Min Dauer
  - für Langfassung akzeptable Reliabilitäten, externe Validität durch Studien belegt



Picture 9: Taking a test



Picture 11: Badminton



Picture 14: Work group



Sokolowski, K., Schmalt, H.-D., Langens, T. A., & Puca, R. M. (2000). Assessing achievement, affiliation, and power motives all at once: The Multi-Motive Grid (MMG). *Journal of Personality Assessment*, 74, 126-145.



- |   | ja                       | nein                     |
|---|--------------------------|--------------------------|
| Hierbei Stolz empfinden, weil man etwas kann                                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Die Macht anderer befürchten  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Die Zeit kriecht  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Man ist froh, den anderen getroffen zu haben                                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Das hier ist stressig   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Man hofft, dem anderen näher zu kommen, wenn man selbst die Initiative ergreift | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hier kann das eigene Ansehen verloren gehen                                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Das macht Spaß  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Weiter



# Grundsätzliche Fragen zur Forschungsstrategie

- (1) Warum ausgerechnet nAch untersucht?
  - leicht im Labor zu erzeugen („Dies ist ein Intelligenztest!“, Kontrolle über Rückmeldung: Erfolg vs. Misserfolg)
  - bei [McClelland et al. \(1953\)](#): Reizintensivierung statt -reduktion
  - gesellschaftliche Gründe
- (2) Warum TAT und nicht objektive Maße?
  - Phantasieproduktionen valider als verbale Befragung
- (3) Wieso objektiver Test für Motiv, Misserfolg zu vermeiden?
  - gemessen mit Test Anxiety Questionnaire (TAQ), der Prüfungsangst erfasst



McClelland, D. C., Atkinson, J. W., Clark, R. W., & Lowell, E. L. (1953). *The achievement motive*. New York: Appleton-Century-Crofts.

# Atkinsons Theorie der Leistungsmotivation (Risikowahl-Modell)

- Leistungsmotivation ist resultierende Tendenz eines emotionalen Konflikts zwischen:
  - Hoffnung auf Erfolg (emotionale Konsequenz: Stolz)
  - Furcht vor Misserfolg (Konsequenz: Scham)
- Ähnlich zu Millers Annäherung/Vermeidungs-Konflikt.
- Hauptergebnis:
  - Erfolgsmotivierte ( $M_e > M_m$ ) bevorzugen Aufgaben mittlerer Schwierigkeit.
  - Misserfolgsmotivierte ( $M_e < M_m$ ) bevorzugen sehr leichte oder sehr schwere Aufgaben.



# Hoffnung auf Erfolg

M = Motiv  
W = Wahrscheinlichkeit  
A=Anreiz  
T=Tendenz  
e=Erfolg  
m=Misserfolg  
r=resultierend

- $T_e = M_e \times W_e \times A_e$ 
  - $T_e$ : Tendenz, Erfolg anzustreben.
  - $M_e$ : Leistungsmotiv (zeitlich stabil)
  - $W_e$ : subjektive Erfolgswahrscheinlichkeit
  - $A_e$ : subjektiver Anreiz des Erfolgs (Stolz).  
Annahme:
    - $A_e = 1 - W_e$
    - z.B: 90% Erfolgswahrscheinlichkeit ( $W_e$ )  
 $\Rightarrow A_e = 10\%$  (d.h. geringer Stolz).

Erwartungs-Wert Theorie

# Furcht vor Misserfolg

- $T_m = M_m \times W_m \times A_m$ 
  - $T_m$ : Tendenz, Misserfolg zu vermeiden.
  - $M_m$ : Motiv, Misserfolg zu vermeiden (stabil)
  - $W_m$ : subjektive Misserfolgswahrscheinlichkeit  
Annahme:
    - $W_m = 1 - W_e$
    - $A_m$ : negativer Anreiz des Misserfolgs (Scham). Annahme:
      - $A_m = -(1 - W_m)$
  - Achtung: Da  $A_m$  negativ, ist  $T_m$  negativ!
  - z.B: 90% Erfolgswahrscheinlichkeit ( $W_e$ )  
=> 10% Misserfolgswahrscheinlichkeit  
=>  $A_m = -90\%$  (d.h. große Scham).

M = Motiv

W = Wahrscheinlichkeit

A=Anreiz

T=Tendenz

e=Erfolg

m=Misserfolg

r=resultierend

# Resultierende Tendenz

- $Tr = Te + Tm$

- Tr: resultierende Tendenz:
- falls  $>0 \Rightarrow$  Zuwendung zu Leistungsaufgabe.
- falls  $<0 \Rightarrow$  Vermeidung von Leistungsaufgabe.

M = Motiv

W = Wahrscheinlichkeit

A=Anreiz

T=Tendenz

e=Erfolg

m=Misserfolg

r=resultierend

# Nebenrechnung

Annahmen

$$W_m = 1 - W_e;$$

$$A_e = 1 - W_e; \quad A_m = -(1 - W_m)$$

Tendenz, Erfolg anzustreben:

$$T_e = M_e \times W_e \times A_e$$

$$T_e = M_e \times W_e \times (1 - W_e)$$

Tendenz, Misserfolg zu vermeiden:

$$T_m = M_m \times W_m \times A_m$$

$$T_m = M_m \times (1 - W_e) \times -(1 - W_m)$$

$$T_m = M_m \times (1 - W_e) \times -(1 - (1 - W_e))$$

$$T_m = M_m \times (1 - W_e) \times -W_e = -M_m \times (1 - W_e) \times W_e$$

Resultierende Tendenz:

$$T_r = T_e + T_m$$

$$T_r = M_e \times W_e \times (1 - W_e) - M_m \times (1 - W_e) \times W_e$$

$$T_r = (M_e - M_m) \times [W_e \times (1 - W_e)]$$

M = Motiv

W = Wahrscheinlichkeit

A=Anreiz

T=Tendenz

e=Erfolg

m=Misserfolg

r=resultierend

# Ergebnis

$$Tr = (Me - Mm) \times [We \times (1 - We)]$$

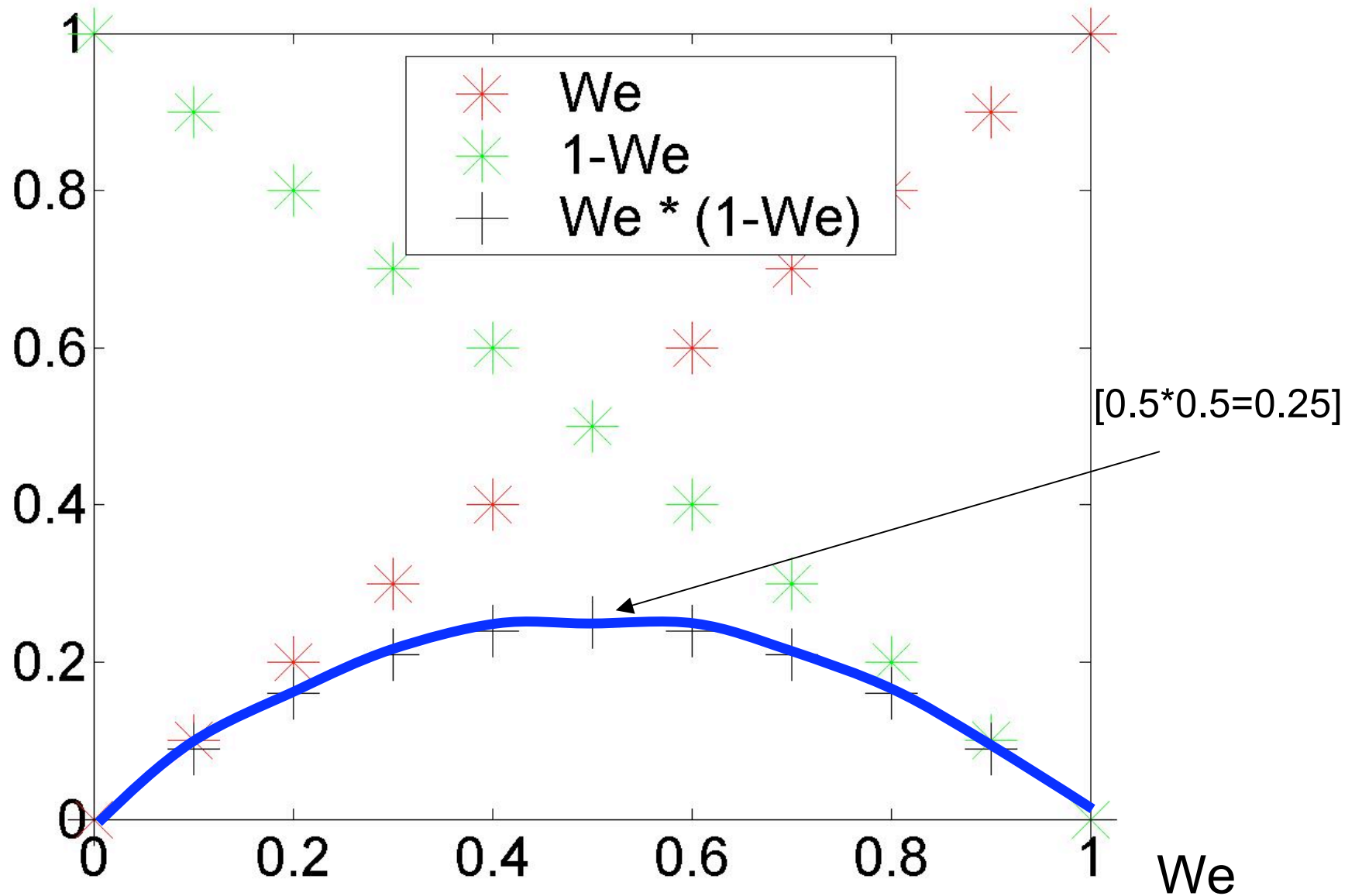
M = Motiv  
W = Wahrscheinlichkeit  
A = Anreiz  
T = Tendenz  
e = Erfolg  
m = Misserfolg  
r = resultierend

Situationskomponente

Personenkomponente:

$Me - Mm > 0$  : Erfolgsmotiviert

$Me - Mm < 0$  : Misserfolgsmotiviert

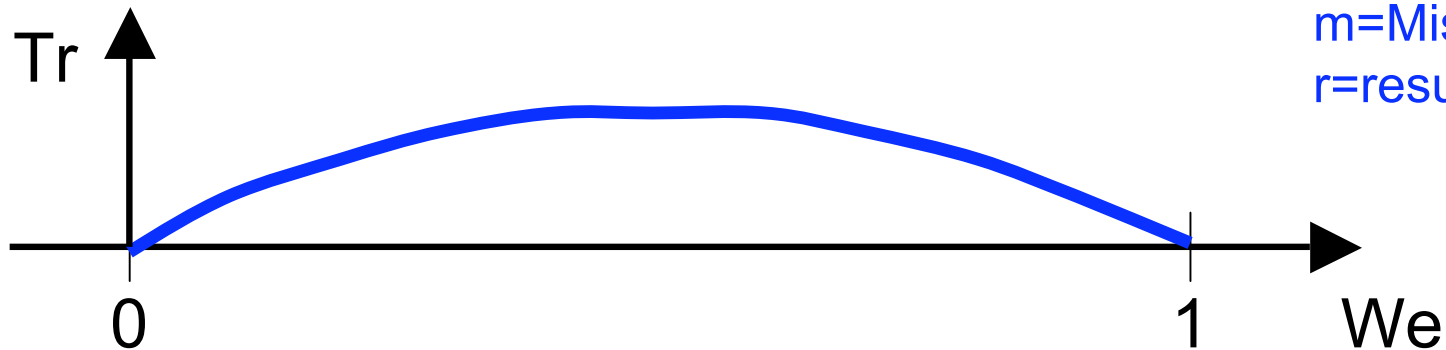
$[We \times (1-We)]$ 

# resultierende Tendenz...

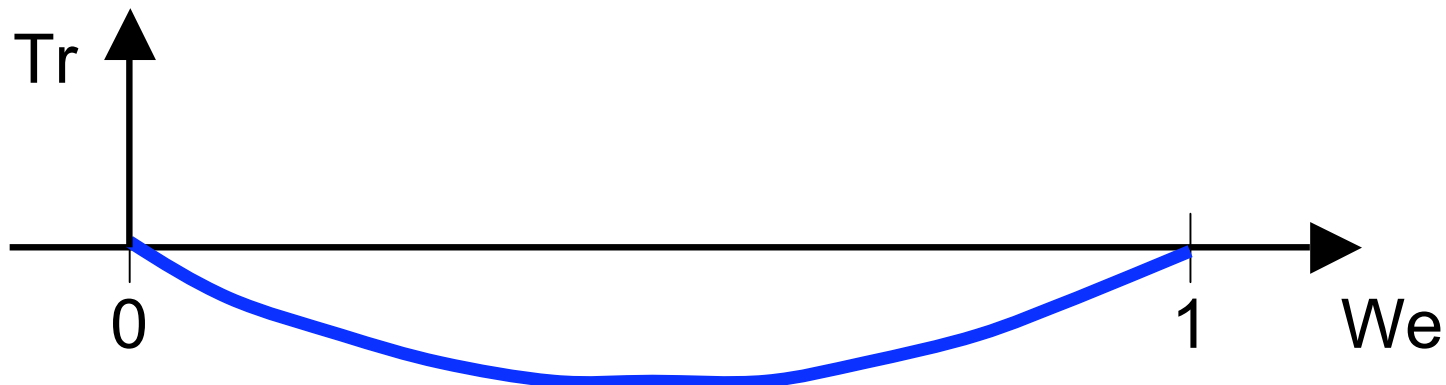
$$Tr = (Me - Mm) \times [We \times (1 - We)]$$

M = Motiv  
 W = Wahrscheinlichkeit  
 A = Anreiz  
 T = Tendenz  
 e = Erfolg  
 m = Misserfolg  
 r = resultierend

Falls  $Me > Mm$  (Erfolgsmotivierte):



Falls  $Me < Mm$  (Misserfolgsmotivierte):



# Zusammenfassung / Hauptergebnis

- (1) Erfolgsmotivierte ( $M_e > M_m$ ) ...
  - ... sollten bevorzugt Aufgaben im mittleren subjektiven Schwierigkeitsbereich wählen (sich dort maximal anstrengen/maximale Ausdauer zeigen)
- (2) Misserfolgsmotivierte ( $M_e < M_m$ ) ...
  - ... sollten generell leistungsbezogene Aufgaben meiden, ansonsten Aufgaben mittlerer Schwierigkeit meiden um negative Affekte zu minimieren

# Experimente zur Leistungsmotivation

- im wesentlichen in drei Bereichen untersucht:
  - Anspruchsniveau: Moulton (1965)
  - Ausdauer (Persistenz): Feather (1961)
  - Aufgabenwahl: Atkinson & Litwin (1960)
- auf alle drei Gebiete wird nachfolgend eingegangen .....

## Anspruchsniveau

- AN = Setzung eines Leistungsziels (→ Risikowahl)
- Experiment von **Moulton (1965)**
  - Versuchsaufbau:
    - Drei Anagramm-Aufgaben unterschiedlichen Schwierigkeitsgrads (lt. VL-Angabe):  $We_{\text{leicht}} = 0.75$ ,  $We_{\text{mittel}} = 0.50$ ,  $We_{\text{schwer}} = 0.25$ .
    - (a) alle Vpn beginnen mit *mittlerer* Aufgabe, dann Erfolgs-/Misserfolgsfeedback; (b) dann Wahl der nächsten Aufgabe (aus den verbleibenden 2)
  - Erwartung:
    - bei Erfolg steigt  $We$  generell (z.B. um 0.10), daher bei 2. Wahl  $We_{\text{schwer}} = 0.35$  (=näher an 0.5) als  $We_{\text{leicht}} = 0.85$  (weiter weg von 0.5)  
=> Erfolgsorientierte sollten die schwere Aufgabe wählen („typische“ Wahl), Misserfolgsorientierte die leichte („atypische“ Wahl).
    - bei Misserfolg: Erfolgsorientierte sollten die leichte Aufgabe wählen („typische“ Wahl), Misserfolgsorientierte die schwere („atypische“ Wahl).



Moulton, R. W. (1965). Effects of success and failure on level of aspiration as related to achievement motives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 399-406.

# Ergebnisse...

	„atypische“ Wahl	„typische“ Wahl
Misserfolgsmotivierte $M_m > M_e$	11	20
Ambivalente $M_m = M_e$	3	28
Erfolgsmotivierte $M_e > M_m$	1	30

# Diskussion

- Ergebnisse zu Erfolgsmotivierten: hypothesenkonform.
- Misserfolgsmotiviert zeigen mehr „atypische“ Wahlen als Erfolgsmotivierte (auch hypothesenkonform).
- Misserfolgsmotivierte sollten aber mehr „atypische“ als „typische“ Wahlen zeigen, tun dies aber nicht!!!

# Ausdauer (Persistenz)

## • Experiment von Feather (1961)

### – Versuchsaufbau:

- freie Wahlsituation: bei komplexer Figur mit Bleistift Linien nachzeichnen ohne abzusetzen (**unlösbar!**); beliebig viel Zeit, bis nächste Aufgabe ausgewählt werden darf; Ausdauer=Anzahl Versuche bei derselben Aufgabe;
- zwei Gruppen mit unterschiedlich instruierter subjektiver Erfolgserwartung:
  - a) 5% der Studierenden können diese Aufgabe lösen ( $We=.05$ )
  - b) 70% der Studierenden können diese Aufgabe lösen ( $We=.70$ )

### – Erwartung:

- Für Erfolgsmot. ( $Me > Mm$ ): Ausdauer bei  $We=.70$  größer als bei  $We=.05$  (nach komplizierter Berechnung),
- Misserfolgsmot. ( $Mm > Me$ ) umgekehrt: Ausdauer bei  $We=.05$  größer als bei  $We=.70$

### – Ergebnis:

- Ausdauer operationalisiert über Anzahl der Versuche über dem Median/unter dem Median -> **im wesentlichen Bestätigung der Vorhersagen!**



Feather, N. T. (1961). The relationship of persistence at a task to expectation of success and achievement related motives. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 552-561.

# Aufgabenwahl

- Experiment von **Atkinson & Litwin (1960)**
  - Versuchsaufbau:
    - Vpn sollen Ringe über Pflock werfen, frei wählbarer Abstand als Indikator vermuteter Aufgabenschwierigkeit
  - Erwartung:
    - Erfolgsmotivierte ( $M_e > M_m$ ) wählen mittelschwere Abstände
    - Misserfolgsmotivierte ( $M_m > M_e$ ) wählen einfache bzw. schwierige Abstände
  - Ergebnis:
    - Erfolgsmotivierte wählen mittlere Schwierigkeit am häufigsten
    - Misserfolgsmotivierte wählen nicht die Extrembereiche
    - dh: **alle Pbn** bevorzugen mittlere Schwierigkeit, dies ist jedoch bei hochleistungsmotivierten stärker ausgeprägt...



Atkinson, J. W., & Litwin, G. H. (1960). Achievement motive and test anxiety conceived as motive to approach success and motive to avoid failure. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 60, 53-63.

# Aufgabenwahl

- (schwache) Erklärung des unerwarteten Ergebnisses durch die Autoren:
  - studentische Vpn generell hoch leistungsmotiviert
  - wegen anderer Motivationsquellen (Anschlussmotiv) überwinden Misserfolgsmotivierte ihre Abneigung gegen mittelschwere Aufgabe
- generell:
  - *Präferenz für Aufgaben mittlerer Schwierigkeit* zu beobachten, bei Erfolgsmotivierten aber sehr stark ausgeprägt
  - Erklärung nach *Atkinson*: *Bestreben nach Maximierung positiver Affekte (Hedonismus-Prinzip)*

# Aufgabenwahl: Alternativerklärung

- Informationsgewinn als motivierendes Prinzip
  - Aufgaben mittlerer Schwierigkeit werden wg. ihres informationellen Wertes gewählt: diese Aufgaben liefern ein Maximum an Infos über die Beteiligung persönlicher Faktoren (Anstrengung, Fähigkeit)
  - Ausbildung eines realistischen Selbstbilds! Bei Erfolgsorientierten Personen ausgeprägter: von emotionalen hin zu kognitiven Korrelaten der LM (vgl. Attributionstheorien).
- „Diagnostizität“ einer Aufgabe (im mittleren Bereich trennscharf)
  - Diagnostizität ist Differenz zw. dem Prozentsatz von Personen mit hoher und niedriger Fähigkeit, die bei einer bestimmten Aufgabe Erfolg haben
  - Beispiele aus Trope (1975):
    - 90% der Hochbegabten und 60% der Niedrigbegabten haben Erfolg → hohe Diagnostizität, niedrige Schwierigkeit (präferiert)
    - 52% der Hochbegabten und 48% der Niedrigbegabten haben Erfolg → niedrige Diagnostizität, mittlere Schwierigkeit (nicht präferiert)

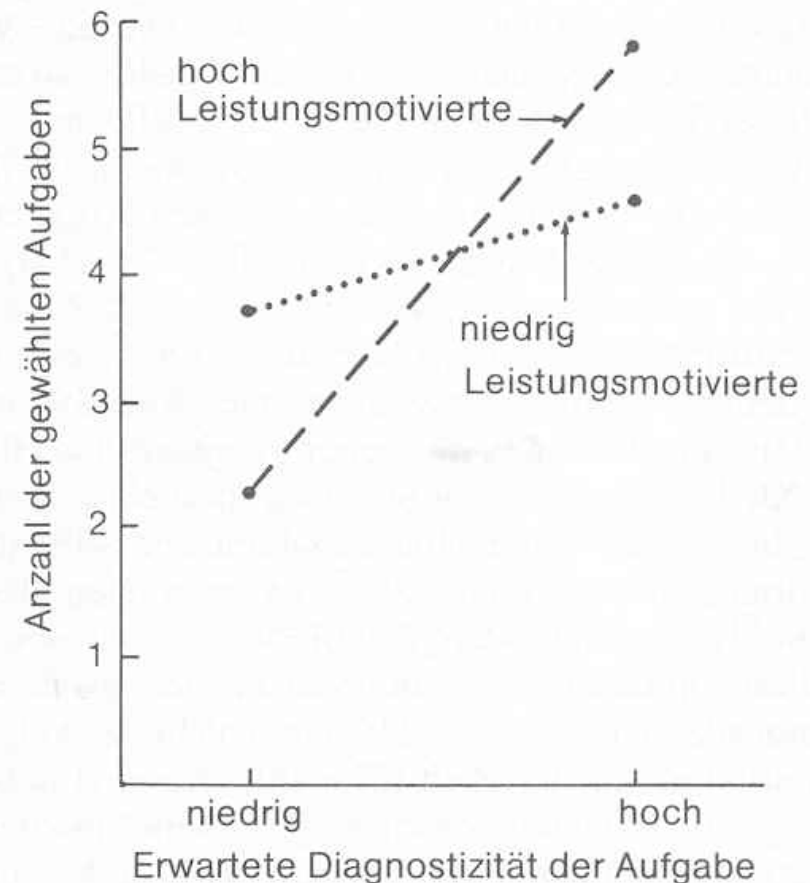
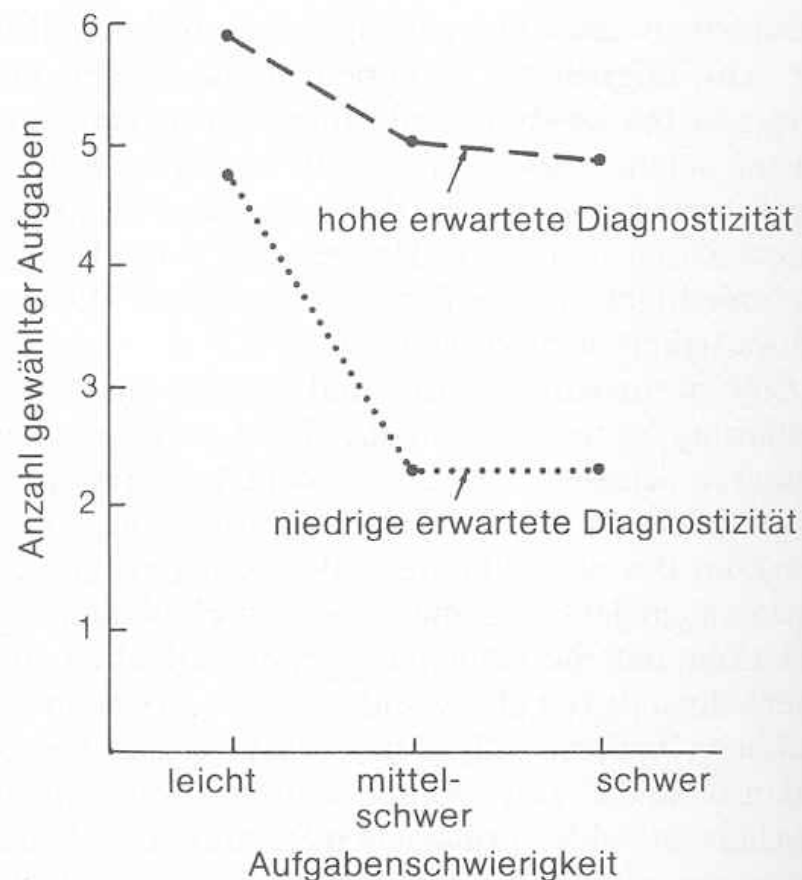


Trope, Y. (1975). Seeking information about one's own ability as a determinant of choice among tasks. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 1004-1013.

Trope, Y., & Brickman, P. (1975). Difficulty and diagnosticity as determinants of choice among tasks. *Journal of Personality and Social Psychology*, 31, 918-926.

# Diagnostizität: Trope (1975)

- [Trope \(1975\)](#) und [Trope & Brickman \(1975\)](#): Experimente mit freier Aufgabenwahl bei unterschiedlicher Diagnostizität → klare Bestätigung der Hypothese, dass nicht mittlere Schwierigkeit, sondern Diagnostizität ausschlaggebend ist!
- Präferenz für hohe Diagnostizität ist bei hoch LM größer.
- Generell keine Präferenz für mittleres Schwierigkeitsniveau



# Fragen, die sie jetzt beantworten können!

- Was ist das Leistungsmotiv und wie kann man es messen?
- Beschreiben Sie die Theorie der Leistungsmotivation von Atkinson. Was sind die Konstrukte, wie sind sie miteinander verknüpft, und welche Vorhersagen lassen sich daraus ableiten?
- Welche Alternativerklärungen gibt es für die Einflüsse der Leistungsmotivation auf die Aufgabenwahl?