

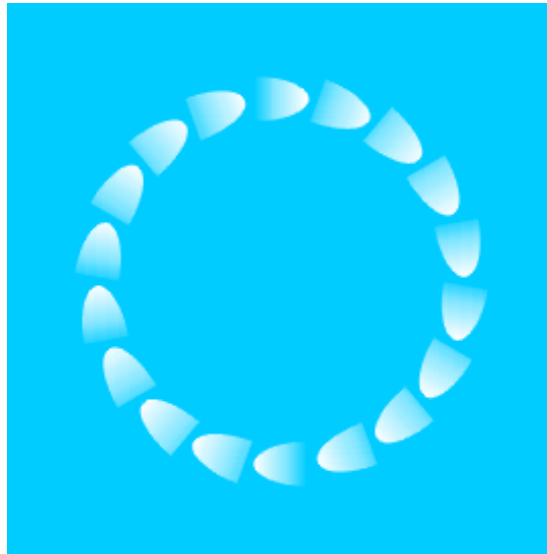
- **Kognitionen**

- Wahrnehmung
- Aufmerksamkeit
- Gedächtnis (Sensorisches Register, Arbeitsspeicher, KZG, LZG)
- Denken/ Problemlösen/ Schlussfolgern

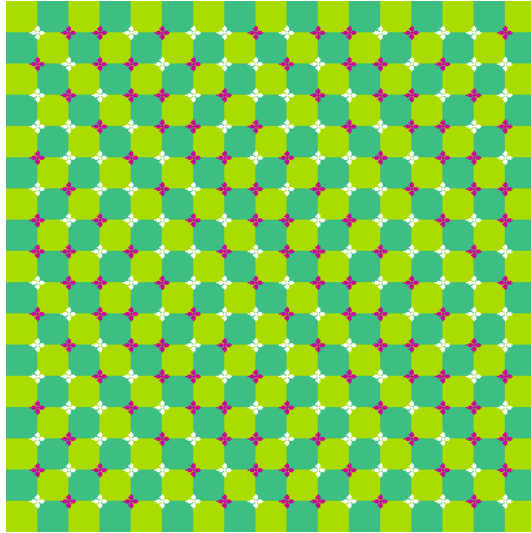
- **Emotionen**

- Gefühle, Emotionen, Stimmungen, Affekte
- Emotionstheorien

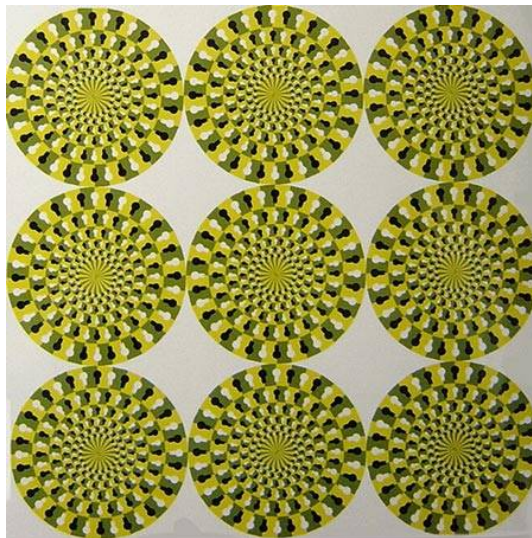
Bewegen sich die Schiffe?



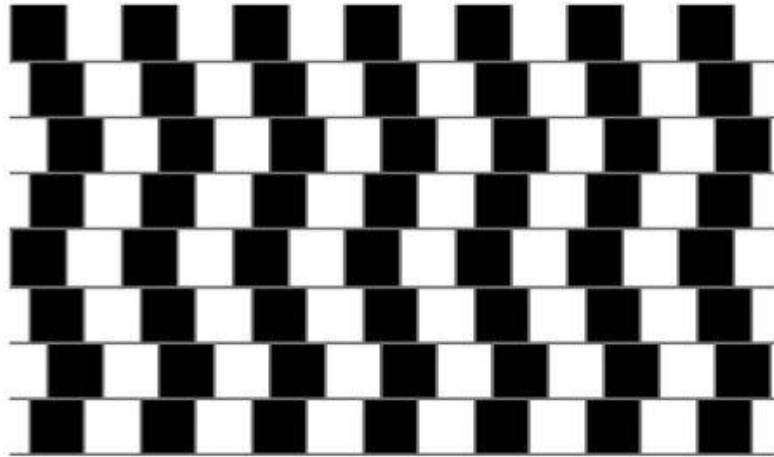
## Sind das Wellen?



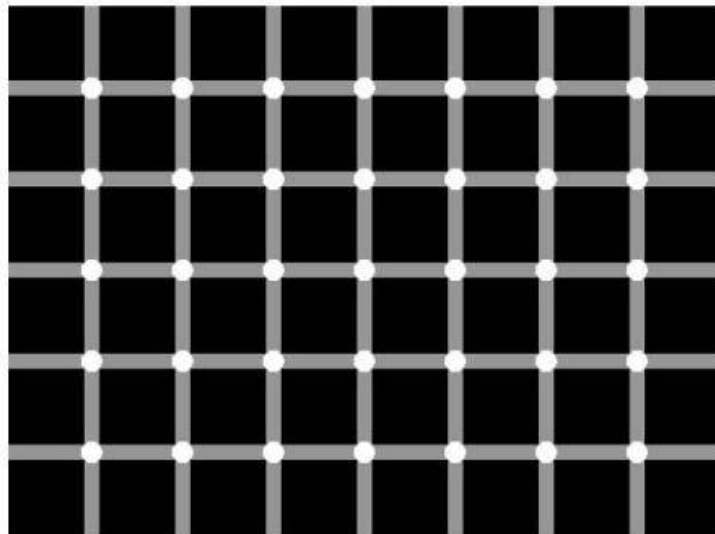
## Räder?



### schiefe Linien?



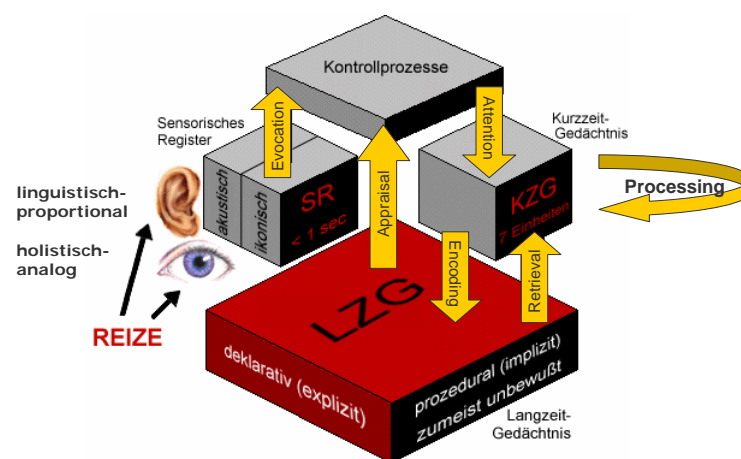
### Wie viel schwarze Punkte?



## Gehirn

- **Sehen** = Konversation von **50 unabhängigen visuellen Zentren** (Farbe, Bewegung, Winkeln, Formen, Kontrast etc.)
- **Lateralisation:**
  - linke Hemisphäre: Logik, Sprache, rechte Körperhälfte
  - rechte Hemisphäre: Kreativität, Raum, linke Körperhälfte
  - Corpus Callosum: Verbindung
- Sinnesorgane: Fähigkeiten (bits pro Sek.) → SR:
  - Augen 10.000.000, Haut 1.000.000, Ohren 100.000, Geruch 10.000, Geschmack 1.000
- Reiz > SR (0,5s) > passive Entscheidung > AS (15s, 7+/-2 bits) > 1. aktive Entscheidung > KZG > LZG

## Kognitivismus: Speichermodelle (nach Atkinson und Shiffrin, 1968)



- **bottom-up**: datengesteuert (Medieninhalte) → wenn wenig: Motivation, Aufmerksamkeit (Ablenkung), Fähigkeit
- **top-down**: konzeptgesteuert (persönliche Zustände, Eigenschaften, deklaratives + prozedurales Wissen, **Schemata**)
  - Schemata= prototypisch-vereinfachte Zustände (mentale **Modelle**) und Abläufe (**Skripte**) → **Personen-, Szenen-, Narrations-, Formatschema (Stereotype)** → **Priming**
  - **Framing-Kompetenz**
  - **automaticity**: preconscious/ vollautomatisch (**subliminal**) vs. postconscious/ halbautomatisch (**Priming**)
- **Continuum-Modell** (Fiske & Neuberg, 1990): initial categorization → confirmatory categorization oder recategorization oder piecemeal integration
- **Salienz** (perzeptuell, sozial), **Vividness, Priming** → Interesse, Neugier

- **AIME** (Amount of Invested Mental Effort; Salomon, 1984)
- **Ressourcen**
- **Split-Attention-Effect**: verschiedene Kodierung (auf gleicher Modalität → Modalitätseffekt)
- **Redundanz-Effekt**: gleiche Information auf gleicher Modalität
- **Text-Bild-Schere**: zu große Divergenz
- **duale Kodierungstheorie** (Pavio)
- **Limited-Capacity-Theorie** (Lang, 2000)
- **Komplexitäts-Kompetenz-Differenz**
- cultivation of mental skills
- **Kontaktquote**: aktive Aufmerksamkeit (z.B. Hinsehen zum TV-Gerät)

- **cognitive tools** (mentale Operationen)
- **extended memory**
- **social memory** (Quellenwissen)
- soziale **Kommunikation**

- **Emotion**: kurz anhaltender Zustand (episodisch) → Handlung
- **Basisemotionen**: Furcht, Ärger, Freude, Traurigkeit, (Akzeptieren/Vertrauen), Ekel, Überraschung
- **Stimmung**: länger anhaltender Zustand (tonisch) → globale Motivation
- **Sentiment** (Empfindungstendenzen/ Gefühlsneigungen): Eigenschaft
- **Affekt**: sehr kurzfristiger heftiger Erregungszustand
- **Motivation**: Drang, etwas zu tun

- **Amygdala**: bei allen Emotionen noch vor dem Cortex beteiligte Gehirnstruktur (Prüfung der Bedeutung für den Organismus → Erregung vor Bewusstsein)
- **Katecholamine** (z.B. Adrenalin): bei allen Emotionen beteiligter Botenstoff
- **Assoziationskortex**

- **Zwei-Faktoren-Emotionstheorie** (Lazarus-Schachter-Theorie): Reiz → **physiologische Reaktion** → Bewertung (**Evaluation, Attribution & Etikettierung**) von Reiz und Reaktion in Abhängigkeit anhand von situativen Hinweisreizen und Kontexten → Emotionserfahrung nach gelernten Gefühlskategorien
- **Drei-Faktoren-Emotionstheorie** (Zillmann, 1978): Reiz → angeborene + erlernte Dispositionen (Thalamus + Hippocampus („emotionales Gedächtnis“) → Verhaltenssteuerung) + **physiologische Erregung** (Amygdala) → Reaktion (Katecholamin): Verhalten + Emotion („gedankenlose Gefühle“) → Erleben (Neokortex: Bewusstwerdung, Angemessenheits-Überprüfung, Korrektur)
- **Dispositionstheorie**: empathische Beobachtung → Evaluation des Verhaltens → (wenn Zustimmung → positive affektive Dispositionen → eigene gleichartige Gefühle, „**Gefühlsaffinität**“) v (wenn Ablehnung → negative affektive Dispositionen → eigene disparate Gefühle „**dispositionale Reversion**“)
- **Stimulus Evaluation Check-Modell**

- „Medienkindheit“
- „An Sport interessierte Personen sehen Sportsendungen“
- „Ich denke und will so sein, wie die Leute im Fernsehen.“

- angeboren: Sinnes-Wahrnehmung (Fähigkeit und Interesse für Bewegungen, Neues, Farben, Kontraste, Gesichter), Gefühlsansteckung, Suggestibilität
- 6 Monate:
  - Kinder werden bewusst interaktiv (Stirnappen wird aktiviert) → Fähigkeit zur „gemeinsamen Aufmerksamkeit“
  - unterscheiden zwischen „ich“, „Vertraute“, „andere“ → fremdeln
- 1,5 J: Kinder erkennen abgebildete Objekte nicht mehr als reale Objekte sondern als Medien
- 2 J: Kinder erkennen sich im Spiegel selbst und können Empathie zeigen
- 3 J: Kinder verstehen dreidimensionale Modelle
- 4 J: Kinder erkennen Werbung
- 5 J: Kinder können unterschiedliche Standpunkte auf den selben Sachverhalt nachvollziehen
- 7 J: Kinder können über mehrere Standpunkte gegeneinander abwägen
- 10 J: Kinder erkennen Perspektivbeschränkungen anderer



## Entwicklung und Medien

- **Zone nächstmöglicher Entwicklung** (Vygotsky; Bruner) & **Cognitive Apprenticeship** (Collins, Brown & Newman) → Sesamstraße, Sendung mit der Maus
- „**fehlende Halbsekunde**“ (Sturm)
- „**Wissensluft-Hypothese**“/ **knowledge gap**: positive Wirkung von Medieninformationen, wenn (Wirth, 1997)
  - hohes Vorwissen
  - gute Schulbildung
  - Kontakte zu gebildeten Menschen

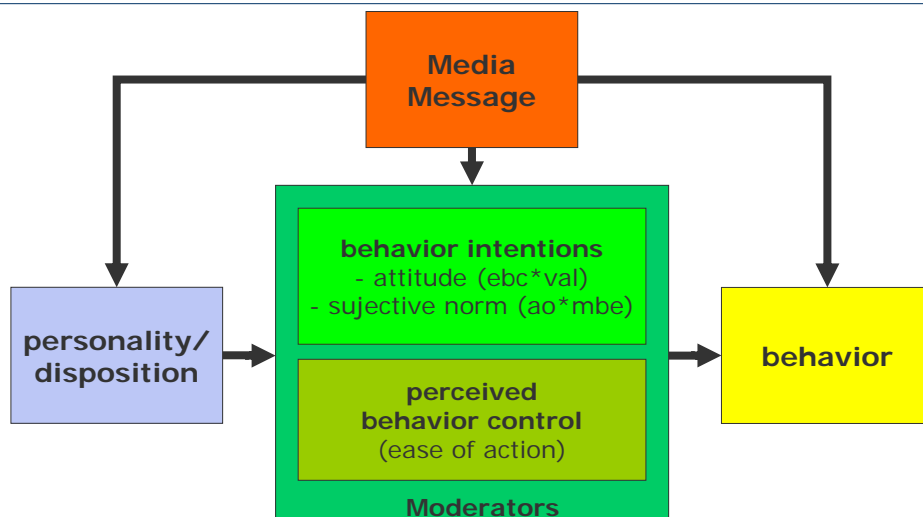
## Persönlichkeitspsychologische Grundlagen

- **Persönlichkeit** = Profil von Verhaltens- und Erlebensmerkmalen (Eigenschaften)
- **Eigenschaften**: zeitliche Stabilität, situative Konstanz
  - **Eysencks** Persönlichkeitsmodell: Extraversion, Neurotizismus, Psychotizismus (gefühlssarm, unsensibel)
  - **Big Five**:
    - **Gewissenhaftigkeit** (verlässlich, sorgfältig, verantwortungsbewusst, organisiert)
    - **Offenheit für Erfahrungen** („Intellekt“, „Kultiviertheit“ etc.)
    - **Verträglichkeit** (Freundlich, höflich, flexibel, vertrauensvoll etc.)
    - **Extraversion** (gesellig, gesprächig, dominant, aktiv etc.; Gegenpol: Introversion)
    - **Neurotizismus** (ängstlich, deprimiert, verlegen, leicht verärgert, unsicher; Gegenpol: **Emotionale Stabilität**)
  - Intelligenz, Lern- und Denkstile, Motive, Interessen, Gefühlseigenschaften, Selbstkonzept, Kontrollüberzeugungen, Einstellungen, Werthaltungen, Störungen.
  - **Attributionsstile** (internal, stabil, lokal)
  - Kontrollüberzeugungen (**self-efficacy**)
  - Unterschiede: **dimensional** (quantitativ) oder **kategorisch/ typologisch** (qualitativ)

## Persönlichkeit und Medien

- **Erkenntnisbedürfnis** (need of cognition)
  - Sachbücher, Wissensmagazine, Nachrichten (weniger: soap operas)
  - weniger: Fernsehnutzungszeit
- **Selbstwirksamkeit**
  - Zweifel, wenn Beobachtung von Kontrollverlust in Medien
  - Computerspiele mit vielen Steuerungs- und Gestaltungsmöglichkeiten
- **Bedürfnis nach Geschlossenheit** (need for closure)
  - überschaubares, geordnetes Leben
  - kein offenes Ende
  - leicht wiedererkennbare Melodien, Harmonien und Rhythmen (Adorno, 1941)
- **Konsistenzmotiv**
  - Reportagen, die mit Weltbild übereinstimmen
  - Bestätigungsfehler

## Disposition, Medien, Einstellung, Verhalten (angelehnt an Ajzen: „Theory of Planned Behavior“)



**attitude** = Sum (expected behavior consequences \* value of these consequences)

**subjective norm** = Sum (attitude of relevant others \* motivation to behave according to)

## Persönlichkeit und Medien II

- **Extraversion (Aktivierungstheorie:** unterschiedliches kortikales Erregungsniveau bzw. Hemmpotenzial)
  - Reizreichtum
- **Neurotizismus (Represser, Sensitizer)**
  - mood management
  - Stimmungskongruenzeffekt: Ängstliche sehen Gewalt- und Horrorfilme
  - nehmen verstärkt negative Gefühle bei den Akteuren wahr
- **Psychotizismus**
  - Gewalt, Grausamkeit, erotische Komödien
- **Projektion** eigener Motiv, Einstellungen, Gefühle auf die Akteure
- meist kein additiver sondern **faktorieller** Zusammenhang (**synergetischer Interaktionseffekt**)

## Sozialpsychologische Grundlagen und Medien

- **Sozialpsychologie:** Einfluss der tatsächlichen, vorgestellten oder symbolischen Anwesenheit anderer auf das Individuum
- **sozialer Informationseinfluss:** Übernahme der Meinung anderer. Besonders wenn uneindeutige Situation, Zweifel an eigener Kompetenz, andere Experten → Kultivierungsforschung: **mainstream perspectives**
- **normative Beeinflussung** → **Schweigespirale** (Noelle-Neumann)
- **Third-Person-Effekt:** Einfluss der Medien wird bei anderen höher als bei einem selbst eingeschätzt
- **Persuasion:** Überzeugung durch Rhetorik → **Zwei-Prozess-Theorien:**
  - **vollständige** bewusste Verarbeitung der Botschaft
  - **heuristische** Verarbeitung der Botschaft und **peripherer** Hinweisreize (z.B. Anzahl und Länge der Argumente; Expertentum, Glaubwürdigkeit, Sympathie)