

Fördern soziale Kompetenzen den Erfolg in unseren sozialen Interaktionen?

Der vorliegende Beitrag stellt ein neues Paradigma zur Untersuchung des Spielverhaltens im iterativen Prisoner's Dilemma vor. Im Gegensatz zur bisherigen Präsentation der Dilemmasituation mit nur einem Spielgegner werden den Versuchsteilnehmern nun fünf Gegner innerhalb eines Spiels vorgestellt. Als unabhängige Variable wurde für 121 Versuchspersonen (Psychologie-Studierende und Personen, die nicht Psychologie studierten) variiert, ob die Teilnehmer entweder in zufälliger Reihenfolge gegen alle fünf Gegner spielen (Wechselbedingung), oder ob diese in einer Blockbedingung nacheinander gegen jeweils einen der Gegner antreten. Es wird angenommen, dass die Wechselbedingung die sozialen Interaktionen in einer realen Umwelt genauer nachbildet, weil wir auch im täglichen Leben nur selten mit einer Person in ununterbrochenem wechselseitigen Austausch stehen. Als abhängige Variablen wurden neben den im Spiel erzielten Punktwerten die Sozialen Kompetenzen der Versuchsteilnehmer, die Gedächtnisleistungen für die Daten der Spielgegner und die Fähigkeit zur Einschätzung der Gegner erfasst. Es zeigt sich, dass sich die Fähigkeit zur Einschätzung des Spielgegners im Prisoner's Dilemma generell positiv auf das Spielergebnis auswirkt, während Soziales Wissen und die Gedächtnisleistung für die Spielgegner-Daten nur in der realitätsnäheren Spielbedingung mit wechselnden Spielgegnern zu einer signifikant höheren Punktezahl im Spiel führt.

Schlüsselwörter: Kooperation, Soziale Kompetenzen, Prisoner's Dilemma