

II. R.G. Barkers Behavior Setting-Konzept

Psychologische Forschung hat über lange Zeit hinweg, fast ausschließlich im Labor, unter speziell eingerichteten und kontrollierten Bedingungen stattgefunden, Barker und seine Mitarbeiter haben in einer amerikanischen Kleinstadt eine Feldstation errichtet, Sie begannen damit, den alltäglichen "Verhaltensstrom" von Kindern zu beobachten, Dabei wurde, über einen ganzen Tag hinweg, in Alltagssprache, der "Verhaltensstrom" eines Jungen beschrieben ("One boy's day"; Barker & Wright 1951), Später wurde bei weiteren Kindern der "Verhaltensstrom", ebenfalls sehr detailliert, beschrieben ("Midwest and its children"; Barker & Wright; 1955). Hierbei entdeckte Barker, daß das Verhalten verschiedener Kinder an manchen Orten sehr ähnlich war. Verhaltensunterschiede zwischen den Kindern an einem Ort waren kleiner als die Verhaltensunterschiede einzelner Kinder an verschiedenen Orten, Solche Orte waren zum Beispiel eine Apotheke, eine Mathematik-Unterrichtsstunde oder ein Basketballspiel. Es wurde ersichtlich, daß verschiedene Verhaltensaspekte eines Kindes besser vorausgesagt werden konnten aufgrund von Verhaltenscharakteristiken, die in ganz bestimmten Umgebungen auftreten ("standing patterns of behavior"), als aufgrund von Wissen über Verhaltenstendenzen eines bestimmten Kindes. Die "standing patterns of behavior" treten wiederholt in einem zeitlich und räumlich fest umgrenzten Ort ("Milieu") auf. Sie sind unabhängig von interindividuellen Unterschieden, der jeweiligen Personen, die sich in diesem "Milieu" befinden. Das "Milieu" und die "standing patterns of behavior" sind aufeinander abgestimmt. Dieses Aufeinander-abgestimmt-Sein nennt Barker "Synomorphie". Ein "standing pattern of behavior" und das dazu passende "Milieu" bilden ein "Behavior-Milieu-Synomorph". Solche "Behavior-Milieu-Synomorphe" können in der unabhängig von einem Forscher bestehenden Realität vorgefunden werden (zum Beispiel nicht ein Quadratkilometer-Raster auf einer Landkarte). Es sind somit außer individuelle, in der "objektiven" Realität vorfindbare, unabhängig von einem Forscher bestehende ökologische Einheiten. Zur Feststellung, ob es sich bei einem bestimmten Realitätsausschnitt um ein "Behavior-Milieu-Synomorph" handelt, dient der "Strukturtest". Besitzt ein auf solche Weise identifiziertes "Behavior-Milieu-Synomorph" genügend Unabhängigkeit zu anderen "Behavior-Milieu-Synomorphen", so bildet es ein "Behavior Setting", Die Abgrenzung eines "Behavior Settings" geschieht mit dem sogenannten "K-21-Test". Die "Behavior-Milieu-Synomorphe" (kurz: Synomorphe) bzw. "Behavior Settings" werden nach verschiedenen Interdependenz-Kriterien eingestuft. Auf diese Weise wird ein Wert für K ermittelt. Ist K größer gleich 21, so handelt es sich um zwei verschiedene "Behavior Settings". Ist K kleiner 21, so bilden die "Synomorphe" ein einzelnes "Behavior Setting". Das "Behavior Setting" ist die Grundeinheit einer "Eco-Behavioral Science", die außer individuelle Einwirkungen von Umwelteinheiten auf das Verhalten zu ihrem Gegenstand hat, Dabei fungiert der Forscher als "Transducer", der die in der "objektiven" Realität vorgefundenen Phänomene mit Hilfe von Kodierkategorien in Daten (T-Daten) transformiert. Folglich ist auch das "Behavior Setting" eine "objektive" Einheit. Es existiert unabhängig von einem äußeren Beobachter, aber auch unabhängig von den Wahrnehmungen und Kognitionen der Individuen, die daran teilnehmen. Die einzelnen teilnehmenden Individuen sind somit Komponenten eines Übergeordneten Systems. Die einzelnen Individuen einer ökologischen Einheit differieren in ihren psychologischen Attributen, und folglich wird ihr Verhalten ebenfalls differieren. Dennoch zeigen die Personen einer ökologischen Einheit ein charakteristisches außer individuelles ("extra-individual") Verhaltensmuster. (In einem Kinosaal wird immer wieder in einer ähnlichen Form Filmrezeptionsverhalten stattfinden.)

Die Kenntnis von "Behavior Settings" wird andererseits nicht ausreichen, um das gesamte Verhalten der daran teilnehmenden Personen zu erklären. In diesem Bereich setzt eine "Psychologisierung" und Erweiterung des Konzeptes ein, um das Konzept besser für ökopsychologische Forschung nutzbar zu machen (Kaminski ; 1986). Ein "Behavior Setting" besitzt ein Programm, eine feste Abfolge von Mensch-Umwelt-Ereignissen. Gleiche Arten ("Genotypes") von "Behavior Settings" haben das gleiche Programm. (In allen Kinos, die der gleichen Art angehören, findet in gleicher Weise Filmrezeption statt.) Wird das Verhalten in einem "Behavior Setting" wesentlich verändert, so wird das Programm und damit auch das "Behavior Setting" zerstört. (Findet in einem Kino eine Protestkundgebung statt, so wird das "Behavior Setting" Kino-Filmrezeption zerstört.) Das Funktionieren eines "Behavior Settings" beschreibt Barker in Bezug auf die Ausführung dieses Programmes. Abweichungen vom Programm ("deviation") wird mit Hilfe von entsprechenden "Erhaltungs-Kreisen" ("maintenance circuits") begegnet, Abweichende Komponenten werden korrigiert ("deviation countering circuits") oder eliminiert ("vetoing circuits"). Innerhalb des Programmes werden individuelle Ziele realisiert ("goal circuits"). Dabei kommt es auch zu individueller Variabilität, die innerhalb des "Behavior Settings" bestehen bleiben kann, insofern sie nicht die Ausführung des Programmes gefährdet. Treten Störungen auf, so wird mit Hilfe von "Sensorischen Mechanismen" ("sensing-mechanisms") die Abweichung registriert. "Ausführungs-Mechanismen" ("executive mechanisms") vergleichen die Abweichung mit dem Sollwert. Durch die "Erhaltungs-Kreise" wird die Abweichung korrigiert. Beispiel: Im Kino können einzelne Zuschauer ihr individuelles Ziel, den Hunger stillen, zum Beispiel durch den Verzehr von Schokolade realisieren. Dies ist im Rahmen des Programmes als Individualziel möglich, Fängt jedoch der Schokolade essende Zuschauer an, mit dem Papier zu rascheln, so gefährdet er eine Programmkomponente, nämlich das Hören des Filmtones. Sein Nachbar wird dies registrieren ("sensing-mechanism"), und wenn das Rascheln zu laut ist (Vergleich mit dem Sollwert; "executive-mechanism"), wird er den raschelnden Zuschauer bitten, etwas leiser zu sein ("deviation countering"). Einzelnen Mechanismen können auch in nonhumanen Komponenten gelegen sein. (Zum Beispiel ein Heizungssystem, das die Raumtemperatur konstant hält.) Im Rahmen eines "Behavior Settings" wird nur das äußerlich beobachtbare Verhalten betrachtet. Nur durch dieses äußere Verhalten wird ein "Behavior Setting" unmittelbar beeinflusst. Entsprechend wird auch nur dieses äußerlich beobachtbare Verhalten vom "Behavior Setting" kontrolliert und gesteuert. (Ob ein Kino-Zuschauer während der Filmrezeption an Ereignisse des vergangenen Tages denkt, oder sich Gedanken über den Inhalt des Filmes macht, ist für das Funktionieren des "Behavior Settings" ohne Belang. Für das Funktionieren des "Behavior Settings" ist es nur wichtig, daß er in seinem Kinosessel sitzt und sich einigermaßen ruhig verhält.) Das Programm eines "Behavior Settings" sieht verschiedene Funktionen vor. Barker bezeichnet das Verhältnis zwischen der Anzahl der Personen in einem "Behavior Setting" und der Anzahl der Funktionen, die sein Programm vorsieht, als "manning". Mit "undermanning" bezeichnet Barker einen Zustand, bei dem zu wenige Personen an dem "Behavior Setting" teilnehmen, Im Gegensatz dazu steht das "optimal-manned" "Behavior Setting", "Undermanning" ist ein relativ instabiler Zustand eines "Behavior Settings". Um die wesentlichen Funktionen eines "Behavior Settings" zu erhalten, müssen die partizipierenden Personen mehr Funktionen übernehmen, als dies im "optimal-manned" Zustand notwendig ist. Barker unterscheidet zwischen primären, sekundären und psychologischen Konsequenzen, die das "undermanning" für die partizipierenden Teilnehmer hat, Die Teilnehmer in "undermanned" "Behavior Settings" müssen sich in mehr, stärkeren, verschiedeneren und zentripetalen programmbezogenen Handlungen engagieren. Dies hat zur Folge, daß die Teilnehmer häufiger in zentraleren Zonen sind. Sie haben häufiger schwierige und wichtige Handlungen zu vollziehen, und sie müssen häufige wichtige Handlungen erwidern. Wicker (1973; 1979) erweiterte das Konzept zu

einem Kontinuum von "undermanned" über "adequately manned" bis "overmanned". Der "Manning-Level" hängt von der Anzahl der Bewerber ("applicants"), dem Erhaltungsminimum ("maintenance minimum") und der Aufnahmekapazität ("capacity") des "Behavior Settings" ab. Für jeden "Manning-Level" nennt Wicker entsprechende Konsequenzen für die Teilnehmer. Wicker (1979) führte entgegen Barkers Grundannahmen (scientist as transducer) Labor-Experimente zur Überprüfung seiner Erweiterungen zur "Manning-Theorie" durch. Von Barker wurden große und kleine Schulen miteinander verglichen (Big School, Small School. Barker & Gump, 1964). In den Untersuchungen wurde davon ausgegangen, daß die "Behavior Settings" in kleinen Schulen oft "undermanned" sind. Dies hat überindividuelle Auswirkungen auf alle Kinder, die an diesem Schulgeschehen teilnehmen. Die Auswirkungen von Umgebungsbedingungen auf Kinder standen auch im Mittelpunkt der Untersuchung von zwei verschiedenen Kleinstädten (Qualities of Community Life. Barker & Schoggen, 1973). Eine davon befand sich in England (in der Untersuchung als Yoredale bezeichnet), die andere in Amerika (in der Untersuchung als Midwest bezeichnet). Unter "Behavior Setting Survey" versteht Barker die Inventarisierung der "Behavior Settings" einer Stadt oder einer Institution. Barker beschränkte sich dabei auf öffentlich zugängliche "Behavior Settings". Hierzu werden zunächst sämtliche Synomorphe bestimmt und mit dem "K-21-Test" in "Behavior Settings" aufgeteilt. Diese "Behavior Settings" werden auf verschiedenen Skalen beschrieben. Hierzu gehören unter anderem: Auftretenshäufigkeit ("Occurrence"), Dauer ("Duration"), Verteilung der Teilnehmer nach Wichtigkeit ihrer Position ("Penetration"), verschiedene Handlungsmuster und ihr jeweiliger Anteil am "Behavior Setting" ("Action Patterns"). Aus solcher Art von Wissen läßt sich auf Konsequenzen für die Bewohner einer Stadt schließen. (Unterschiede treten auf in der Anzahl von führenden Positionen in den "Behavior Settings" einer Stadt; unterschiedliche Zugangsbeschränkungen für Kinder in die "Behavior Settings" u.a.).