

# Mensch-Computer-Interaktion. Der soziale Einfluss von Avataren und Agenten

Human-Computer-Interaction: The Social Influence of Avatars and Agents

Rahel van Eickels, Anna Felnhofer & Oswald D. Kothgassner

## Themenschwerpunkt Medienpsychologie

### Zusammenfassung

Die Interaktion mit virtuellen Repräsentationen anderer Menschen, sei es in Form von computergesteuerten Agenten oder von menschengesteuerten Avataren, hält zusehends Einzug in vielfältige Bereiche des Alltags. Ein zentrales Moment besteht hierbei darin, dass menschliche Interaktionen mit virtuellen Anderen große Ähnlichkeit zu realen Interaktionen zeigen. Ein genaues Verständnis der zugrundeliegenden Mechanismen, aber auch die Kenntnis zu erwartender Unterschiede sind nicht nur für die psychologische Grundlagenforschung, sondern auch für angewandte Studien und die klinisch-psychologische Praxis relevant. Zum einen ermöglicht dieses Verständnis Einblicke in die Prinzipien der Mensch-Computer-Interaktion, zum anderen eine Nutzbarmachung positiver Effekte bzw. eine Vermeidung negativer Auswirkungen virtuellen Sozialverhaltens.

### Abstract

Interactions with virtual representations of other humans increasingly permeate multiple areas of our daily lives, be it in the form of computer-controlled agents or avatars controlled by humans. A key aspect is that human responses to virtual others show large similarities to real-life human interactions. The exact understanding of related mechanisms as well as the knowledge about expected differences is not only significant to basic research in psychology, but also bears relevance to applied studies as well as clinical-psychological practice. On the one hand, it provides deeper insights into the principles of human-computer-interaction and on the other hand, it allows utilizing positive as well as avoiding negative effects of virtual social behavior.

Virtuelle Repräsentationen von Menschen sowie auch die damit zusammenhängenden virtuellen Interaktionsformen sind in der heutigen digitalisierten Welt omnipräsent. Von Chatrooms über Computerspiele bis hin zur „Smart Home“-Ausstattung: Die Begegnung und Interaktion mit virtuellen Entitäten hat umfassenden Einzug in das Leben der modernen Welt gehalten. Obwohl je nach Zielgruppe eine unterschiedliche Häufigkeit und Wichtigkeit dieser Phänomene zu verzeichnen ist (Messinger et al., 2009), ist die Entwicklung hin zu einem immer stärker werdenden Einfluss virtueller Kommunikation, virtueller Realität und künstlicher Intelligenz nicht nur absehbar, sondern bereits jetzt im Gange. Zur Erforschung, Erklärung und Nutzung virtueller menschlicher Repräsentationen ist es jedoch notwendig, das komplexe Feld der Virtualität abzustecken und seine Wirkung auf das Individuum näher zu betrachten.

### 1. Avatare und Agenten

Bereits 1954 schaffte Gordon Allport mit seinen Aussagen, dass auch imaginierte Präsenzen Auswirkungen auf das Denken und Verhalten von Personen haben können, eine Grundlage zur Erforschung virtueller Repräsentationen und ihrer Wirkweisen. Im Wesentlichen unterscheidet man bei virtuellen Repräsentationen zwischen Avataren und Agenten. Agenten werden nach Erickson (1997) als eine agierende Einheit definiert, welche menschliche Züge hat, aber von einer künstlichen Intelligenz gesteuert wird. Den Gegensatz hierzu bildet der Avatar, welcher zwar ebenfalls eine virtuelle Repräsentation darstellt, aber von einer anderen, physisch tatsächlich existenten Person in Echtzeit gesteuert und kontrolliert wird (Bailenson & Blascovich, 2004). Dementsprechend liegt der Unterschied zwischen diesen beiden Formen in den verschiedenen „Loci of control“