



1

Der Avatar: Ein Wesen, eine Spielfigur, ein Medium, oder ein UI-Element?

Ulrike Spierling - FH Erfurt

Ulrike Spierling

FH Erfurt, University of Applied Sciences

email: spierling@fh-erfurt.de



2

Position Statement „Avatare“

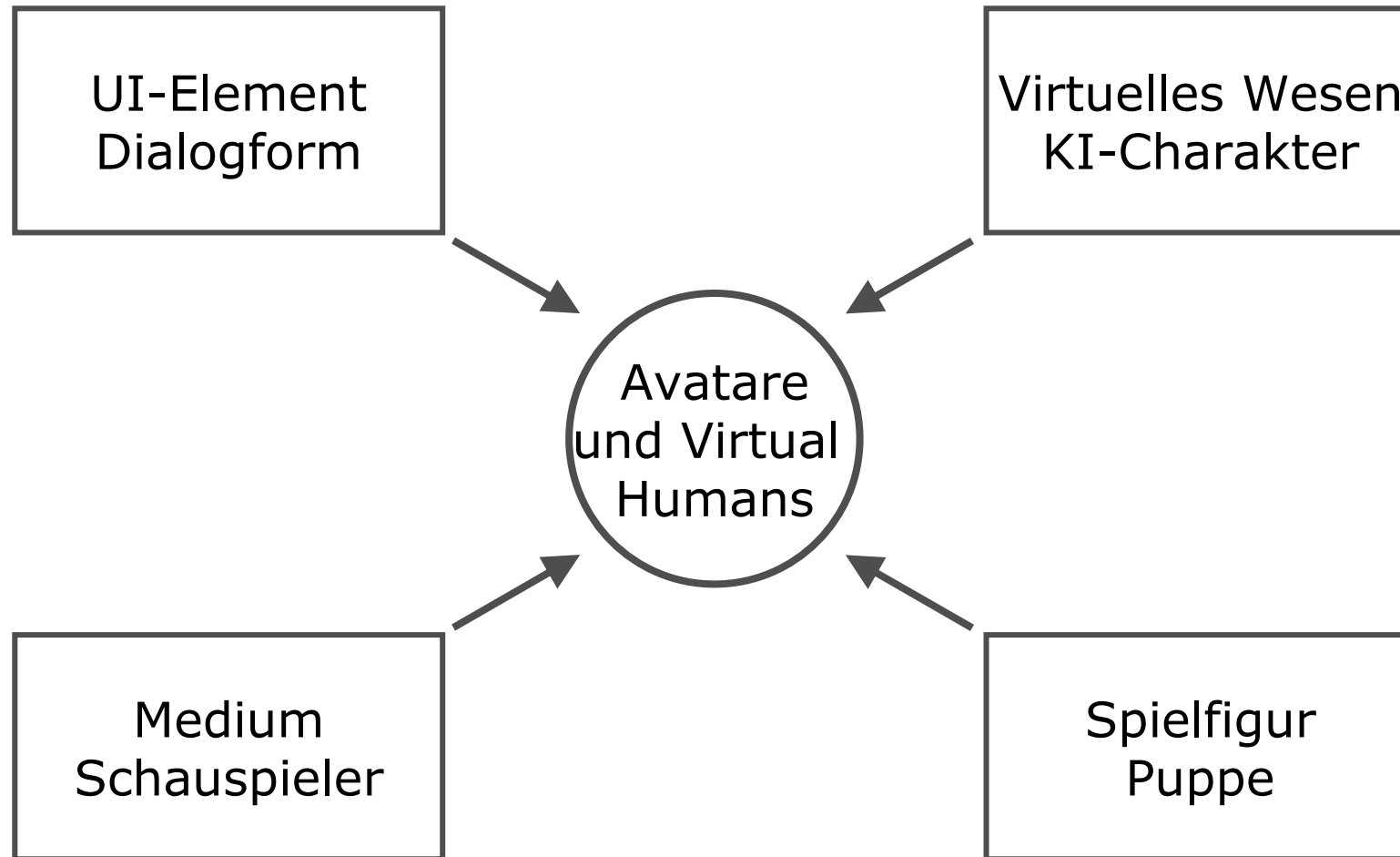
Vision

- Avatare: Der Brückenschlag zwischen Mensch und Maschine als visuell modellierte Annäherung
- Informationstechnologie wird anthropomorph
- Technik wird verständlicher
- „Avatare“ als „Embodied Conversational Agents“ (Verkörperlichung des Software-Agenten)
- Sinnliche Qualitäten, neue Trends: Joy of Use, Funology

Thesen

- Avatare selbst werfen nun Fragen der Technik-Akzeptanz auf: Werkzeug oder Assistent?
- Design von geeigneten konzeptuellen Modellen und Metaphern für das Gesamtszenario gewinnt Wichtigkeit

Betrachtungsweisen und Annäherungen



Betrachtungsweise

UI-Element
Dialogform



Was möchten Sie tun?

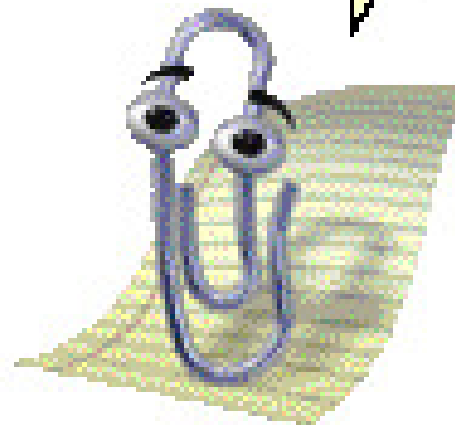
Ich verstehe Ihre Eingabe nicht.
Bitte formulieren Sie Ihre Frage neu.

was kannst Du für mich tun?

Optionen Suchen

MS Office Assistent (2002)

Hilfefunktion
Dialogfeld-Ersatz
Warnfunktion



Chatbots in der Kundenkommunikation

(Yellostrom, Wüstenrot, Verity, Ask Jeeves, Hannoversche Vers., 2004)



Schön, Sie kennen zu lernen! Ich bin Eve, Kundenberaterin bei Yello Strom und rund um die Uhr für Sie da.

Ihre Frage

Suche

Kontaktieren Sie uns:

[Hotline](#) [Chat](#)

[Rückruf](#) [E-Mail](#)

Meet Victoria, Verity's vRep



Ask Victoria a Question

Victoria is here to respond to your questions about Verity, our products, services, and more. She will also direct you to specific Web pages for more detailed information about the subject of your question.



Guten Tag. Ich bin der InfoFuchs von Schwäbisch-Hall. Womit kann ich Ihnen helfen?

Bitte geben Sie hier Ihre Frage ein.

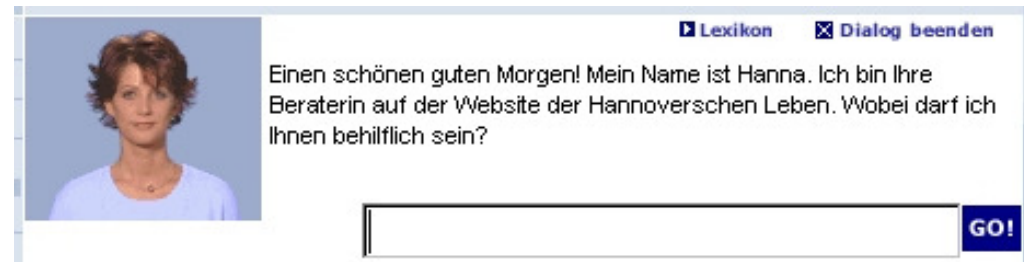


Ask Jeeves
Ask.com

[Web](#) | [Pictures](#) | [News](#) | [Local](#) | [Products](#) | [More](#) »

[Advanced Options](#)

Search with Keywords or Questions
NEW Ask.com [Local Search](#). Try [pharmacy 94608](#).



Einen schönen guten Morgen! Mein Name ist Hanna. Ich bin Ihre Beraterin auf der Website der Hannoverschen Leben. Wobei darf ich Ihnen behilflich sein?

Chatbots 3D-animiert

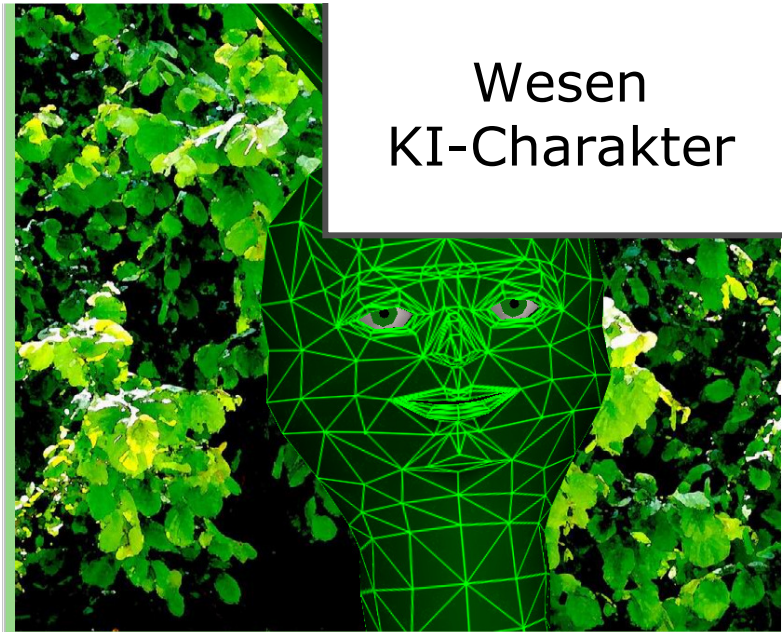
“Virtueller Smalltalk Partner”

...muss mit Beleidigungen und Akzeptanzproblemen umgehen können

(Technologie aus Projekten EMBASSI und art-E-fact, TU Darmstadt, ZGDV e.V., 2001)



Wesen KI-Charakter



Benutzer: warum willst du das wissen?
Avatar: Ich bin auf Neugier programmiert .
Benutzer: bist du ein spion?
Avatar: Wie stellst Du Dich normalerweise vor?
Benutzer: du lenkst ab
Avatar: Das mache ich immer, wenn mir der Output ausgeht ...

Benutzer: GEHOERST IN DEN KINDERGARTEN
Avatar: Worüber haben wir gesprochen ?
Benutzer: UEBER DEN KINDERGARTEN
Avatar: Ueber den kindergarten?
Benutzer: JA DU IDIOT
Avatar: Erzähl mir mehr. Du mich auch...
Benutzer: SELBER DU WICHSER
Avatar: Wenn Du jede Art von Roboter haben könntest, welche Art?
Benutzer: AUF JEDEN FALL NICHT DICH WEIL DU DUMME FRAGEN
Avatar: Erzähl mir, was du magst und was nicht.
Benutzer: DICH NICHT
Avatar: Wo wurdest Du geboren?
Benutzer: DU KANNST MICH MAL
Avatar: Wenn Du wüsstest, was Du mich kannst...
Benutzer: SACK
Avatar: Wie stellst Du Dich normalerweise vor?

Sprechen Sie mit Alex!!! Geben Sie etwas ein und drücken Sie Enter

DU BLECHDOSE



I do not know!

OK

Stop

Reset

Komm, unterhalte Dich mit mir! Du kannst mir hier was schreiben



What do you think?

OK

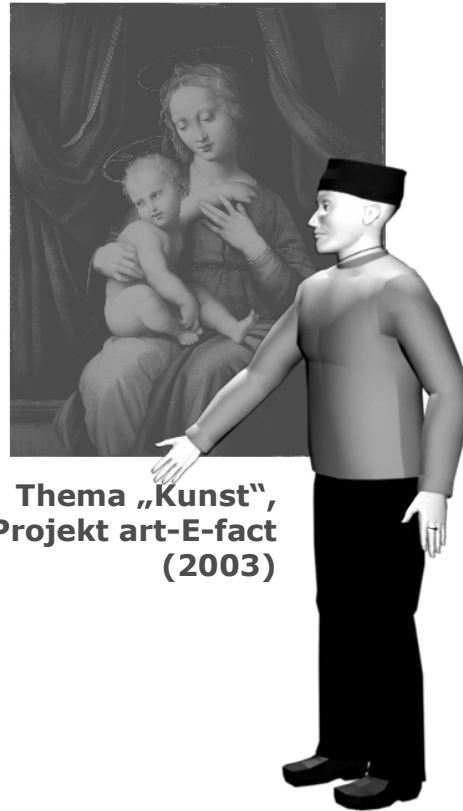
Stop

Reset

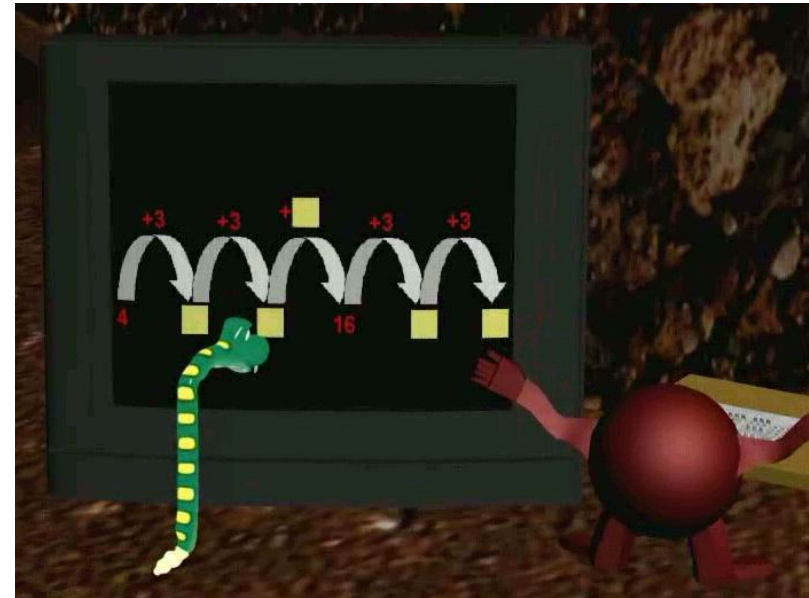
Lernen / Edutainment



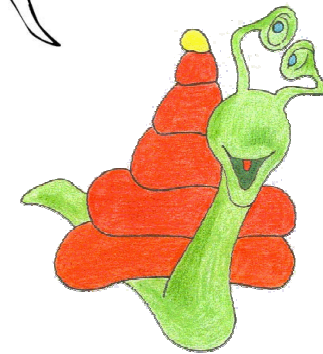
Thema „Kunst“,
EU-Projekt art-E-fact
(2003)



Inszenierung von Gesprächen
zwischen Avataren mit
Rollenverteilung



Thema „Rechnen in der Grundschule“,
Studenten-Projekt
FH Erfurt, PH LB (2003)



Virtuelle Puppenstube: Spieler haben die Kontrolle

Eigenkreation
und
Kommunikation

<http://www.thesims.de/> (2004)
<http://www.thesims.de/simonline/>



Spielfigur
Puppe

Dramatisches Spiel: Virtuelle Schauspieler

Ulrike Spierling - FH Erfurt

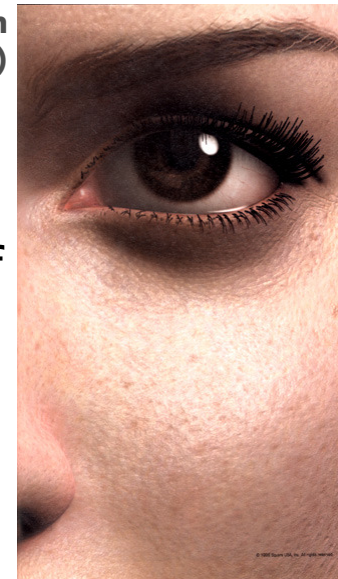


Medium Schauspieler



Final Fantasy: The Spirit Within (2001)

Storytelling:
„Suspension of disbelief“

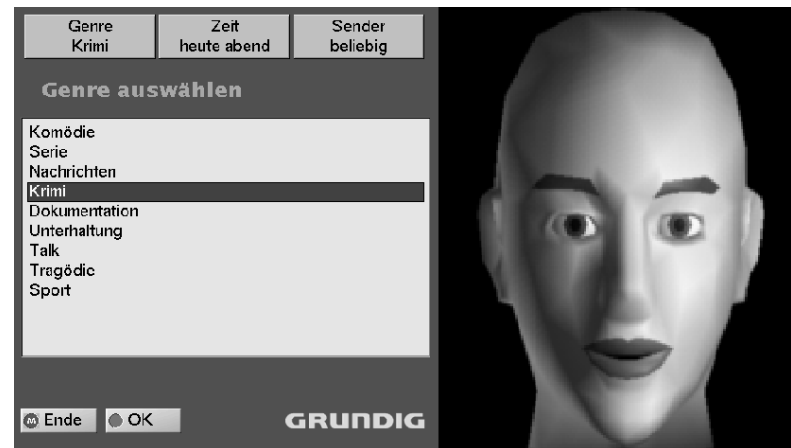


Half-life 2 (2004)
<http://www.planethalflife.com>

Akzeptanz von Embodied Conversational Agents

Studie zum Assistenzsystem (virtueller Helfer)

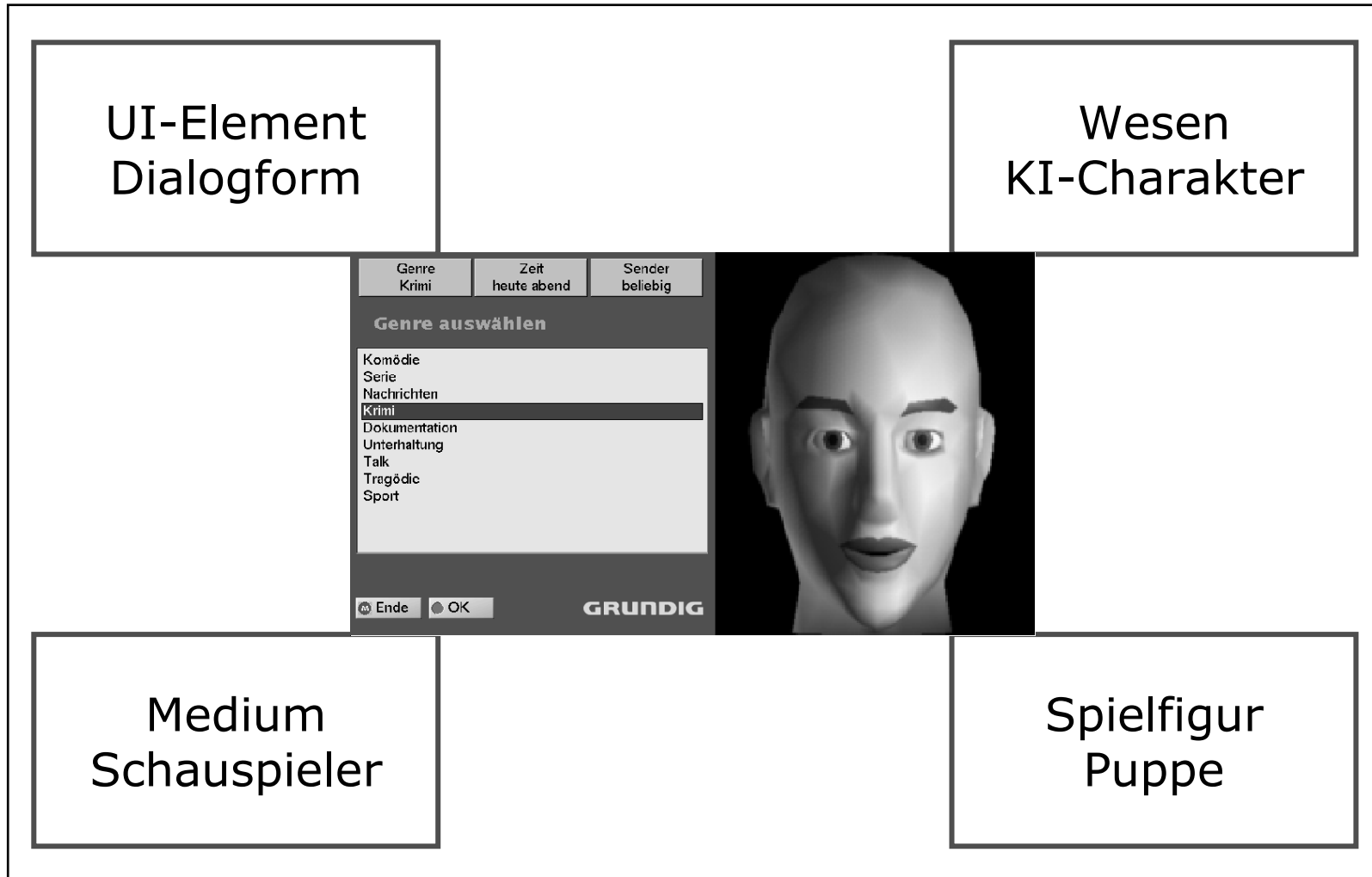
- „Im allgemeinen“ positive Wirkung virtueller Figuren auf die Bewertung des Systems
- Soziale Wirkungen des „Face-to-Face“ Kontaktes deutlich



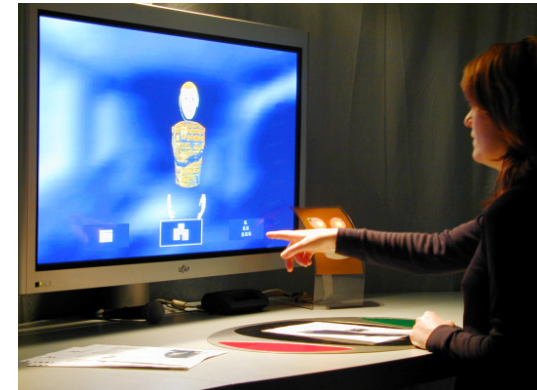
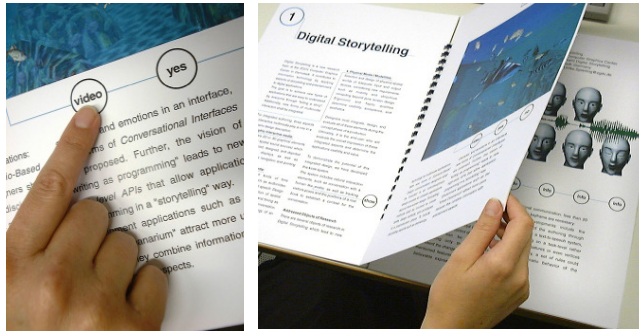
EMBASSI Interface zur Video- & TV-Einstellung mit Avatar (2002)
ZGDV / TUD / Grundig

- Unterhaltsamkeit wird durch Figur hervorgehoben
- Sympathiebeschreibungen sind inkonsistent!
- Wichtigkeit der Qualität der Animationseffekte wird unterschiedlich bewertet

Akzeptanz von Embodied Conversational Agents



„Brückenschlag“ durch Einbettung in Umgebung



Projekt „Info zum Anfassen“



Projekt „Telebuddy“



Projekt „GEIST“



ZGDV Projekte (1999-2003)

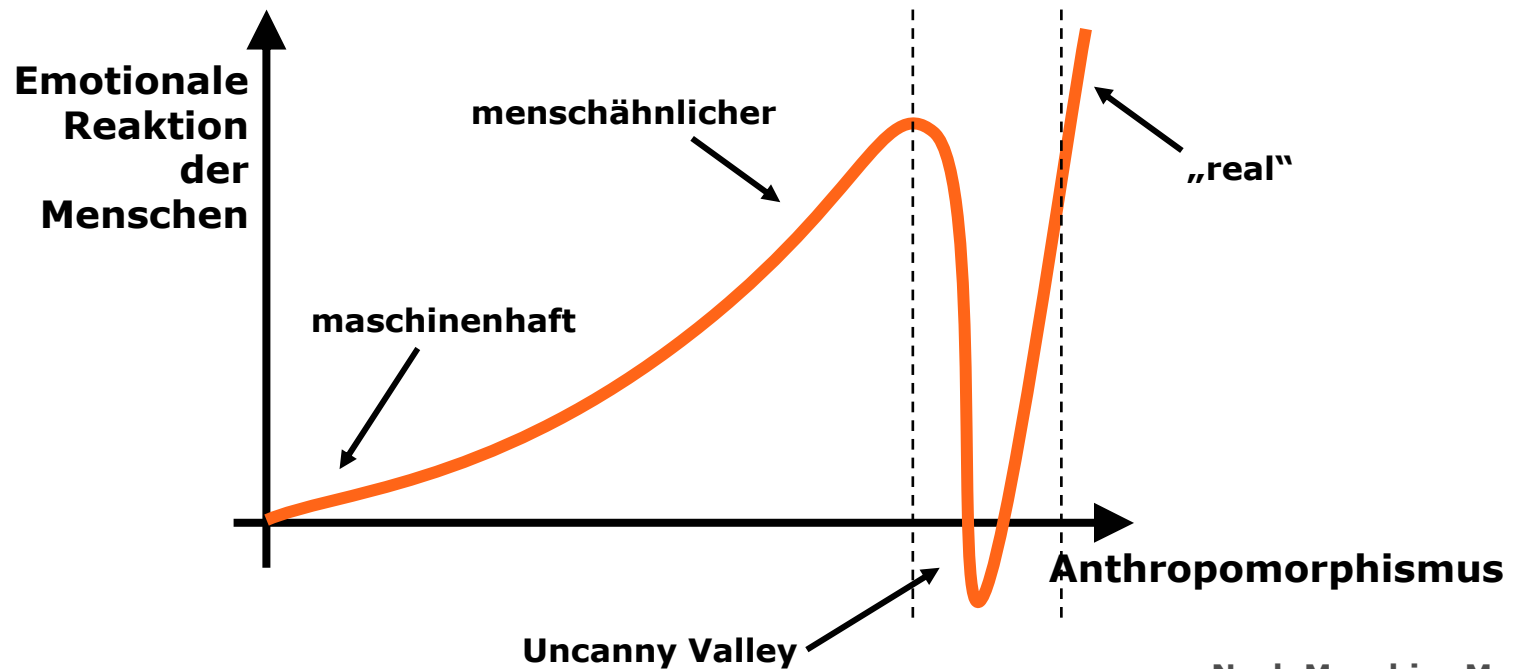
Ulrike Spierling - FH Erfurt

Diskussionspunkte

Darstellungs-„Realismus“ und „Uncanny Valley“

These

- Zunehmend realistische Modellierung (body & mind) führt nicht (automatisch) zu höherer Akzeptanz von Avataren, sondern birgt neue Risiken der Fehleinschätzung sowie des „Unheimlichen“



Nach Masahiro Mori
(1982)

Soziale Modelle, Metapher, „Inszenierung“

Thesen

- Avatare geben der Technologie, die ohnehin als ein „Social Actor“ dient, Gesichter (UI-Element)
- Klare Rollenzuweisungen für Avatare in der Beziehung zum Nutzer führen zu erhöhter Akzeptanz (Unterlegene Fähigkeiten?)
- „Storytelling“ ist eine Möglichkeit der bewussten Inszenierung in einer aktiven, narrativen Umgebung (Medium)
- Die Metapher der „virtuellen Puppenstube“ (Spielfigur) ist weniger beängstigend als die des „virtuellen Menschen“ (Wesen)

Befähigung im kreativen Umgang mit Avataren

Thesen

- Aktiv gestaltende Nutzer verlieren Vorbehalte, finden Spaß am kreativen Umgang mit simulierten Wesen, und können deren Kapazität einschätzen
- Mangelnde Kontrolle sowie mangelnde Einschätzung des „Gegenübers“ führt zu Misstrauen und Ablehnung

Danke!

Kontakt: Ulrike Spierling, FH Erfurt
spierling@fh-erfurt.de