



Julian Hust

„Auswirkungen von Auflösung und Bewegungsrealismus von Avataren auf soziale Präsenz in Augmented Reality“

Digitalisierung und Internet gewinnen in der heutigen Gesellschaft immer mehr an Bedeutung, besonders in Bereichen wie Kommunikation und Handel. Dank neuer Technologien gibt es auch eine Vielzahl neuer Einsatzmöglichkeiten und Anwendungsgebiete, so auch die Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten mit virtuellen Avataren in Augmented Reality (AR) via online Übertragung. In dieser Studie wurde untersucht inwiefern sich die Qualität der Auflösung und der Bewegungsrealismus dieser Avatare auf das Empfinden von sozialer Präsenz auswirken und welchen Einfluss Änderungen dieser Faktoren zur Folge haben. Dafür führten Probanden mit Hilfe einer AR-Brille ein Beratungsgespräch, mit verschiedenen Varianten eines virtuellen Beraters, zum Thema Möbelkauf durch. Ihre Eindrücke und Erfahrungen teilten sie durch Fragebögen und einem anschließenden Interview mit. Die Auswertungen ergaben dabei einen signifikanten Unterschied für Anthropomorphismus, Sympathie, Kundenzufriedenheit und teilweise auch für Vertrauen. Zusätzlich gab die Mehrheit der Probanden an, auch bei niedriger Auflösung und wenig Bewegungsrealismus einen virtuellen Avatar für eine Beratung nutzen zu wollen und welche Faktoren ihnen dabei besonders wichtig sind.

Montag, 11. Oktober 2021, 17:45 Uhr

Videokonferenz: BBB <https://webconf.tu-clausthal.de/b/mic-n9m-x9f>