

Bindungsdynamik zu einem virtuellen Partner: Verhaltensuntersuchung in virtuellen Welten

Felix Schönbrodt *Ludwig-Maximilians-Universität München*
Jens B. Asendorpf *Humboldt-Universität zu Berlin*

Vortrag auf der Fachgruppentagung der DPPD, 28. September 2011, Saarbrücken



Psychology as the Science of Self-Reports and Finger Movements

Whatever Happened to Actual Behavior?

Roy F. Baumeister,¹ Kathleen D. Vohs,² and David C. Funder³

Der Fremde-Situations-Test (FST)

... bei Erwachsenen?

- FST = valides Untersuchungsinstrument, um Bindung im Kindesalter zu untersuchen
- „Adult Attachment“ bei romantischen Partnern $\approx$ Prozesse der Mutter-Kind-Bindung
- Insbesondere Bindungsstile wurden übernommen
- Naheliegend: Fremde-Situation bei Erwachsenen?

Fremde Situation bei Erwachsenen?

Verhaltensbeobachtung im Labor oder im Feld

aufwändig in Erfassung und Auswertung, oft kleine Stichproben
viele Situationen lassen sich nicht experimentell herstellen
schlecht kontrollierbare Bedingungen

Vignetten

nicht direkt erfahrbare



keine sozialen Konsequenzen



meist „one-shot“-Situationen



Selbstbericht



virtuelle Umwelten

emotionale Reaktion bei Computerspielen, Experience Sampling



Reaktion des virtuellen Partners



fortlaufende, interdependente Beziehung



echtes Verhalten (z.T. reflektiert, z.T. unreflektiert)



Grundlegende Forschungsfrage

- Lässt sich der Fremde-Situations-Test (und vergleichbare bindungsrelevante Situationen) in virtuellen Umgebungen abbilden, und
- Zeigen Personen mit unterschiedlichem Bindungsstil „virtuelles Verhalten“ das analog ist zu Verhalten in vergleichbaren realen Situationen?

6

Die Neuentwicklung: Simoland



7

Hypothesen

- Menschen übertragen ihre internen Arbeitsmodelle von Beziehungen auf die virtuellen Charaktere
- Bekannte Verhaltensmuster von Personen mit unterschiedlichem Bindungsstil zeigen sich auch in entsprechenden virtuellen Szenen

9

Teilnehmer & Variablen der „echten Welt“

- Internetstichprobe, $n = 422$ (353 ♀)
- Alter: $M = 28,5$ Jahre (18 - 65)
- Beziehungsdauer: $M = 4,8$ Jahre (6 Monate - 42 Jahre)
- Bindungsstil: Ängstlichkeit (*anxiety*) und Vermeidung (*avoidance*), per Fragebogen erfasst (ECR)

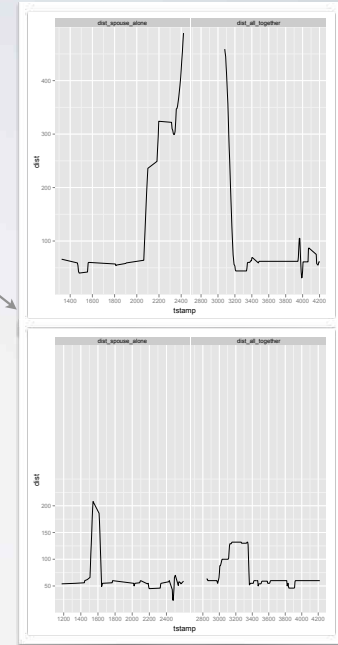
10

Spielindizes

Distanz zum virtuellen Partner

Experience Sampling:
„Wie fühlt sich der Protagonist im Moment?“

Verhalten



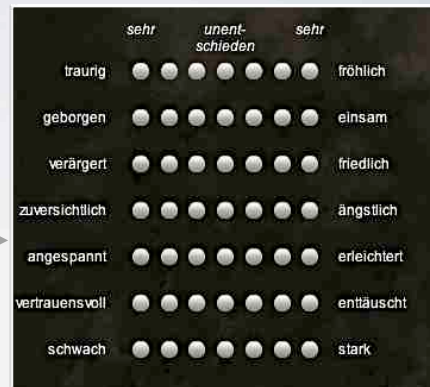
11

Spielindizes

Distanz zum virtuellen Partner

Experience Sampling:
„Wie fühlt sich der Protagonist im Moment?“

Verhalten



zu einer Skala zusammengefasst
($\alpha > .80$)

12

Spielindizes

Distanz zum virtuellen Partner

Experience Sampling:
„Wie fühlt sich der Protagonist im Moment?“

Verhalten

Fokussierung =
Wie viel % der Interaktionen waren mit dem Partner?

Positive Interaktionen =
Wie viel % der Interaktionen zum Partner waren positiv?

Negative Interaktionen =
Wie viel % der Interaktionen zum Partner waren negativ?

vgl. Gottman & Levenson (1992)

13



Die Trennungsszene ($n = 144$)

14

Aus dem Kodierbuch des Fremde-Situations-Tests:

Ainsworth et al. (1978)

On reunion, avoidant children ...

- ▶ Show little overt indications of an emotional response
- ▶ will **avoid or ignore** the parent when he or she returns
- ▶ Shows little or no contact-maintaining behavior

Spielindikator	β Ängstlichkeit	β Vermeidung
Trennungsszene		
Positive Emotion	-.26**	.09
Wiedervereinigung		
Positive Emotion	-.06	-.32**
Physikalische Distanz	-.05	.18*
Fokussierung auf Partner	.15 [†]	-.20*
Positives Vh.	.07	-.25**
Negatives Vh.	.10	.04

15



Die Bedrohungsszene ($n = 147$)

16

Der „sichere Hafen“

Allgemeine Aussage der Bindungstheorie:

- bei einer Bedrohung/ Gefahr werden Bindungspersonen aufgesucht (Nähe herstellen; um Hilfe bitten)

Differentielle Vorhersage des Bindungsstils:

- Ängstlich gebundene suchen mehr Nähe (Hyperaktivierung)
- Vermeidend gebundene unterdrücken das Bindungsbedürfnis (Deaktivierung)

Spielindikator	β Ängstlichkeit	β Vermeidung
Bedrohung für Protagonist		
Physikalische Distanz	-.22*	.09
Fokussierung auf Partner	.03	-.15[†]
Support Seeking	-.13	.05
Partner bietet Hilfe an		
Physikalische Distanz	-.05	.20*
Support Seeking	.10	.02

17



Die Konfliktszene ($n = 131$)

18

Bindungsverhalten bei Konflikten

Vermeidend gebundene
Personen zeigen:

• während des Konflikts:

• Distanzierung auf der
Verhaltensebene

• kein Ärger (Selbstbericht)

• nach einer negativen Episode:

• mangelnde
Vergebungsbereitschaft

• Wunsch nach Vergeltung

• negative Gefühle

Spielindikator	β Vermeidung
Konfliktszene	
Distanz	.23*
Fokussierung auf Partner	-.26**
Positive Interaktionen	-.31**
Negative Interaktionen	-.04
Positive Emotionen	.02
Versöhnung	
Distanz	.02
Fokussierung auf Partner	-.03
Positive Interaktionen	-.21*
Negative Interaktionen	.42**
Positive Emotionen	-.23*

Mikulincer (1998)

9

Fazit

- Es finden Übertragungseffekte auf virtuelle Charaktere statt - die internen Arbeitsmodelle von Bindung beeinflussen das Verhalten in VSUs *analog zu realen Situationen*
- → neuartiges psychodiagnostisches Instrument
- Es können Situationen dargestellt werden, die in Realität schwer oder gar nicht hergestellt werden können.
- Simple zweidimensionale Darstellungen reichen aus - oder sind sogar besser für Übertragungsprozesse?

20



Bindungsdynamik zu einem virtuellen Partner: Verhaltensuntersuchung in virtuellen Welten

Danke für die Aufmerksamkeit!

Schönbrodt, F. D., & Asendorpf, J. B. (2011). Virtual social environments as a tool for psychological assessment: Dynamics of interaction with a virtual spouse. *Psychological Assessment*, 23, 7 - 17.

Schönbrodt, F. D., & Asendorpf, J. B. (2011). The challenge of constructing psychologically believable agents. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 23, 100-107.

Schönbrodt, F. D., & Asendorpf, J. B. (in press). Attachment dynamics in a virtual world. *Journal of Personality*.