

Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel

Thema:

Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Martin Kocur](#)

BearbeiterIn:

Christina Sedlmeier

ErstgutachterIn:

[Niels Henze](#)

ZweitgutachterIn:

[Valentin Schwind](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[Proteus Effekt](#), [body ownership illusion](#), [VR embodiment](#), [rubber hand illusion](#), [self-perception](#), [presence](#)

angelegt:

2020-03-04

Antrittsvortrag:

2020-03-25

Hintergrund

Das Aussehen eines virtuellen Avatars hat einen Effekt auf das Verhalten des verkörpernden Nutzers in virtuellen Umgebungen. Die aktuelle Forschung misst die durch das visuelle Erscheinungsbild des Avatars induzierte Leistungsfähigkeit und Verhaltensänderung in virtuellen Spielen.

Für Spieleentwickler ist es wichtig zu wissen, ob der sogenannte Proteus Effekt einen Einfluss auf das Risikoverhalten und das Spielerlebnis auf die Spieler hat.

In vorherigen Arbeiten wurde bereits beobachtet, dass die Identifizierung mit einem Avatar einen Einfluss auf die physische Leistungsfähigkeit haben kann. In dieser Thesis soll die Frage beantwortet werden, ob das Risikoverhalten und die Leistungsfähigkeit in einer virtuellen Desktop Umgebung vom Avatar und der Identifizierung mit dem Avatar abhängen.

Zielsetzung der Arbeit

In dieser Studie bekommen Testpersonen virtuelle Avatare mit verschiedenen physischen Merkmalen.

Basierend auf Rogers et al. [1], ist das Ziel das Risikoverhalten der Testpersonen und die Identifizierung mit den Avataren zu messen und mögliche Unterschiede zu finden. Zusätzlich wird untersucht, ob die Leistungsfähigkeit und das Spielerlebnis der Probanden durch das Aussehen der virtuellen Körper beeinflusst wird.

Konkrete Aufgaben

-Implementierung einer Unity-Anwendung -Durchführung einer Remote-Nutzerstudie -Statistische Analyse der Messungen

Erwartete Vorkenntnisse

- Erfahrungen im 3D-Charakterdesign
- Erfahrungen mit VR-Anwendungen

Weiterführende Quellen

[1] Rogers, K., Jörg, M., & Weber, M. (2019). Effects of background music on risk-taking and general player experience. CHI PLAY 2019 - Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 213–224. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347158>

Mel Slater and Anthony Steed. 2000. A Virtual Presence Counter. Presence: Teleoper. Virtual Environ. 9, 5 (October 2000), 413-434. DOI=<http://dx.doi.org/10.1162/105474600566925>

Schwind et al. Using Presence Questionnaires in Virtual Reality, CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings (CHI 2019), pp. 12, ACM, Glasgow, Scotland UK, <https://vali.de/wp-content/uploads/2019/01/2019-CHI-QuestionnairesInVR.pdf>

Domna Banakou, Raphaela Groten, Mel Slater. Illusory ownership of a virtual child body causes overestimation of object sizes and implicit attitude changes. PNAS July 30, 2013 110 (31) 12846-12851; <https://doi.org/10.1073/pnas.1306779110>

N. Yee, J.N. Bailenson. The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior. In: Communication Research, Volume 36 Number 2, 2009.

René Reinhard, Khyati Girish Shah, Corinna A. Faust-Christmann \& Thomas Lachmann (2019): Acting your avatar's age: effects of virtual reality avatar embodiment on real life walking speed, Media Psychology, DOI: 10.1080/15213269.2019.1598435

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/investigating_breaks_in_illusions_on_the_proteus_effect

Last update: **22.02.2021 09:00**



