

# Der Effekt stereotypischer Avatare auf die kognitive Leistungsfähigkeit in einem 1st-Person Spiel

Thema:

Der Effekt stereotypischer Avatare auf die kognitive Leistungsfähigkeit in einem 1st-Person Spiel

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Martin Kocur](#)

BearbeiterIn:

Corinna Geiselhart

ErstgutachterIn:

[Niels Henze](#)

ZweitgutachterIn:

[Valentin Schwind](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

Stichworte:

[Proteus Effekt](#), [Avatare](#), [Stereotype-Content-Model](#)

angelegt:

2021-03-09

## Hintergrund

In virtuellen Umgebungen, wie Online-Spielen, gibt es viele verschiedene Möglichkeiten für die Verkörperung durch einen Avatar. Bereits mehrere Studien haben gezeigt, dass die Eigenschaften des Avatars das Verhalten eines Individuums beeinflussen kann [1, 2]. Dieser Effekt wird Proteus Effekt genannt. Unter Anderem zeigt die Studie vom Banakou et al. (2018), dass die kognitive Leistung durch die Verkörperung als Albert Einstein im Gegensatz zur Verkörperung als Standard Avatar positiv beeinflusst wird [3].

## Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Durchführung und Auswertung einer Studie, ob die Verkörperung durch verschiedene Avatare Einfluss auf die kognitive Leistungsfähigkeit hat. Der Einfluss wird mit Avataren untersucht, die im Stereotype Content Model auf einer ähnlichen Wärme-Stufe, aber auf unterschiedlichen Kompetenz-Stufen eingeordnet werden. Dazu soll eine virtuelle Umgebung geschaffen werden, in der der Nutzer verschiedene kognitive Aufgaben erfüllen muss

## Konkrete Aufgaben

- Aufbereitung der Literatur zum Proteus Effekt und Stereotype-Content-Model
- Entwurf einer 3D-Umgebung für das 1st-Person Spiel
- Designen von Avataren
- Entwurf einer vergleichenden Studie
- Durchführung und Auswertung der Studie

## Erwartete Vorkenntnisse

- 3D Modellierung
- Programmierkenntnisse in C# sind von Vorteil, Grundlagen mit Unity
- Design, Durchführung und Auswertung empirischer Studien

## Weiterführende Quellen

[1] Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human communication research*, 33(3), 271-290. [2] Kocur, M., Kloss, M., Schwind, V., Wolff, C., & Henze, N. (2020, November). Flexing Muscles in Virtual Reality: Effects of Avatars' Muscular Appearance on Physical Performance. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 193-205). [3] Banakou Domna, Kishore Sameer, Slater Mel (2018) „Virtually Being Einstein Results in an Improvement in Cognitive Task Performance and a Decrease in Age Bias.“ *Front. Psychol* 11:06, 1-14. Das Stereotype Content Model ist

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

Permanent link:  
[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/der\\_effekt\\_stereotyper\\_avatare\\_auf\\_die\\_kognitive\\_leistungsfahigkeit\\_in\\_einem\\_1st-person\\_spiel?rev=1615280395](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/der_effekt_stereotyper_avatare_auf_die_kognitive_leistungsfahigkeit_in_einem_1st-person_spiel?rev=1615280395)

Last update: 09.03.2021 08:59

