Investigating Breaks in Illusions on the Proteus Effect

Thema:
Investigating Breaks in Illusions on the Proteus Effect
Art:
BA
BetreuerIn:
Martin Kocur
BearbeiterIn:
Christina Sedlmeier
ErstgutachterIn:
Niels Henze
ZweitgutachterIn:
Valentin Schwind
Status:
Entwurf
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 Körpers hat einen Effekt auf das Verhalten von Personen in VR. Es wurde bereits beobachtet, dass das Austreten aus VR einen Einfluss auf das Gefühl von Präsenz in der Virtuellen Umgebung hat. In dieser Thesis soll die Frage beantwortet werden, ob es unterschiedliche Effekte auf das Verhalten von Personen gibt, wenn diese vor und nach Verlassen der VR getestet werden

Zielsetzung der Arbeit

In dieser Studie bekommen Testpersonen virtuelle Körper mit verschiedenen physischen Merkmalen. Ziel ist es die physische Leistung der Testpersonen und das Gefühl diesen Körper zu besitzen innerhalb und außerhalb von VR zu testen und mögliche Unterschiede zu finden. Zusätzlich wird untersucht, ob die physische Leistungsfähigkeit der Probanden durch das Aussehen der virtuellen Körper beeinflusst wird.

Konkrete Aufgaben

-Implementierung einer Unity-Anwendung für Virtual Reality -Integration von Ganzkörper Avataren in VR -Durchführung einer Nutzerstudie -Statistische Analyse der Messungen

Erwartete Vorkenntnisse

- ListenpunktErfahrungen im 3D-Charakterdesign
- ListenpunktErfahrungen mit VR-Anwendungen
- ListenpunktErfahrungen mit qualitativen Analysen
- ListenpunktErfahrungen mit VR-Anwendungen

Weiterführende Quellen

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?rev=1583336278

Last update: **04.03.2020 15:37**