

Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias

Thema:

Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Kocur

BearbeiterIn:

Rafael Waldmüller

ErstgutachterIn:

Niels Henze

ZweitgutachterIn:

Valentin Schwind

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

proteus effect, body ownership illusion, self-perception, presence

angelegt:

2020-01-31

Antrittsvortrag:

2020-03-09

Hintergrund

Wenn sich Nutzer in VR als Avatar sehen, passen sie ihr Verhalten oft an die erwartete Verhaltensweise ihres Avatars an. Sie sind beispielsweise stärker, wenn sie sich als starken Avatar sehen, oder haben eine kognitive Leistungssteigerung, weil sie sich als Einstein sehen.

Zielsetzung der Arbeit

Konkrete Aufgaben

Erstellen eines kleinen VR-Spiels, das als Exposition dienen soll Planung und Durchführung einer Studie Auswertung der erhobenen Daten und Einordnung in den aktuellen Wissensstand

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Rabindra Ratan, David Beyea, Benjamin J. Li \& Luis Graciano (2019): Avatar characteristics induce users' behavioral conformity with small-to-medium effect sizes: a metaanalysis of the proteus effect, Media Psychology, DOI: 10.1080/15213269.2019.1623698

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/investigating_the_effect_of_exposition_time_of_avatar_embodiment_on_the_duration_of_the_proteus_effect?rev=1594047190

Last update: **06.07.2020 14:53**

