

Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect

Thema:

Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect

Art:

MA

BetreuerIn:

Martin Kocur

BearbeiterIn:

Sümeyye Yildiran

ErstgutachterIn:

Niels Henze

ZweitgutachterIn:

Valentin Schwind

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception

angelegt:

2020-07-02

Antrittsvortrag:

2020-07-20

Abschlussvortrag:

2023-09-26

Abgabe:

2023-09-30

Hintergrund

Die Verkörperung eines Avatars in virtuellen Umgebungen kann das Verhalten und die Interaktion mit anderen Avataren, je nach den Eigenschaften des Avatars, sei es nun ein attraktiver oder unattraktiver Avatar oder ein jung oder alt aussehender Avatar, stark beeinflussen. Dieser sogenannte Proteus-Effekt wurde bereits mehrfach gezeigt [1, 3]. Vorherige Arbeiten zeigten auch, dass die Dauer der Verkörperung eines virtuellen Avatars, das subjektive Empfinden sich in diesem virtuellen Körper zu befinden und diesen als eigenen Körper zu akzeptieren, beeinflusst. [2] Jedoch ist gegenwärtig unklar, ob die Dauer der Verkörperung auch die Verhaltensänderungen, die durch den Avatar ausgelöst werden, systematisch moduliert.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Durchführung und Auswertung eines virtuellen Experiments, mit dem analysiert wird, ob die Dauer der Verkörperung des Avatars einen Einfluss auf die Stärke des Proteus-Effekts hat.

Konkrete Aufgaben

- Einarbeitung in Related Work
- Entwicklung einer VR Umgebung mit Unity
- Durchführung und Auswertung der durchgeführten Studie

Erwartete Vorkenntnisse

Grundlagen Unity

Weiterführende Quellen

[1] Reinhard, R., Shah, K. G., Faust-Christmann, C. A., & Lachmann, T. (2020). Acting your avatar's age: effects of virtual reality avatar embodiment on real life walking speed. *Media Psychology*, 23(2), 293-315.

[2] Ratan, R., Beyea, D., Li, B. J., & Graciano, L. (2019). Avatar characteristics induce users' behavioral conformity with small-to-medium effect sizes: a meta-analysis of the proteus effect. *Media Psychology*, 1-25.

[3] Yee, N. (2007). The Proteus effect: Behavioral modification via transformations of digital self-representation. Unpublished doctoral dissertation, Stanford University.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/investigating_the_impact_of_embodiment_time_on_the_proteus_effect

Last update: **23.08.2023 14:44**

