Systematische Reduzierung impliziter Vorurteile durch die Verwendung von Avataren in der virtuellen Realität

Thema:
Systematische Reduzierung impliziter Vorurteile durch die Verwendung von Avataren in der virtuellen Realität
Art:
BA, MA
Betreuer:
Valentin Schwind
Professor:
Niels Henze
Status:
ausgeschrieben
Stichworte:
Avatare, Virtual Reality, Stereotype Wahrnehmung
angelegt:
2019-01-15

Hintergrund

Avatare in VR können dazu verwendet werden implizite Vorurteile zu reduzieren. Es ist beispielsweise bekannt, dass Avatare mit dunkler Hautfarbe rassistische Neigungen von Menschen mit weißer Hautfarbe vermeiden. Ob sich das Phänomen gegenüber anderen Bevölkerungsgruppen systematisch reproduzieren lässt, ist Gegenstand dieser Arbeit.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Entwicklung stereotyper Avatare vor und nach deren Nutzung in der virtuellen Realität ein impliziter Assoizationtest und eine Einordnung mithilfe des Stereotypen Content Modells erfolgen soll.

Konkrete Aufgaben

- Implementierung einer Unity-Anwendung für Virtual Reality
- Integration von Ganzkörper Avataren in VR
- Durchführung und Auswertung einer Studie

Erwartete Vorkenntnisse

- Unity-Programmierung / C#
- Erfahrungen im 3D-Charakterdesign
- Erfahrungen mit VR-Anwendungen

Weiterführende Quellen

- Peck, Tabitha C., et al. „Putting yourself in the skin of a black avatar reduces implicit racial bias.“ Consciousness and cognition 22.3 (2013): 779-787.
- Fiske, Susan T., et al. „A model of (often mixed) stereotype content: Competence and warmth respectively follow from perceived status and competition (2002).“ Social Cognition. Routledge, 2018. 171-222.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/reducingbiasesinvr?rev=1548675463

Last update: **28.01.2019 11:37**