

The Impact of Music on Avatars' Priming Effects

Thema:

The Impact of Music on Avatars' Priming Effects

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Kocur

BearbeiterIn:

Samuel Reiprich

ErstgutachterIn:

Niels Henze

ZweitgutachterIn:

Valentin Schwind

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Proteus effect, 3rd person shooter, music

angelegt:

2020-07-02

Antrittsvortrag:

2020-07-20

Hintergrund

Das Verhalten einer Person in einer virtuellen Welt kann durch die Eigenschaften des gespielten Avatars beeinflusst und verändert werden. Dieses Phänomen heißt Proteus-Effekt und kann unterschiedliche Auswirkungen auf den Benutzer und sein Handeln haben. Ein anderes Mittel, mit welchem Einfluss auf eine Person und ihr Verhalten genommen werden kann ist die Musik. Dadurch kann zum Beispiel das Einkaufsverhalten im Supermarkt oder das Risikoverhalten von Spielern in einem Computerspiel beeinflusst werden [2].

Zielsetzung der Arbeit

Diese Arbeit soll nun den Proteus-Effekt und den Einfluss durch die Musik miteinander verbinden, um festzustellen, ob durch die Benutzung von Musik der Proteus-Effekt moduliert werden kann. Auf Basis der Literatur soll dies explizit durch ein Third Person Shooter Game untersucht werden mit welchem das Aggressionsverhalten des Spielers durch die visuelle Darstellung der Avatare moduliert wird. Dabei verkörpern die Spieler jeweils Avatare mit dunkler Kleidung und heller Kleidung, da vorherige Arbeiten gezeigt haben, dass dies einen Einfluss auf die Aggression in Spielen hat [1]. Die Immersion des Spielers soll systematisch durch Musik beeinflusst werden, um die Effekte der Avatare auf das Aggressionsverhalten im Spiel zu verstärken.

Konkrete Aufgaben

- Implementierung eines Third Person Unity Games mit mehreren Leveln
- Durchführung der Studie und deren Auswertung

Erwartete Vorkenntnisse

- Erfahrungen mit Unity
- Programmierkenntnisse in C#
- Statistische Auswertungsmethoden

Weiterführende Quellen

[1] Peña, Jorge & Hancock, Jeffrey & Merola, Nicholas. (2009). The Priming Effects of Avatars in Virtual Settings. *Communication Research* XX. 36. 1-19. 10.1177/0093650209346802. [2] Katja Rogers, Matthias Jörg, and Michael Weber. 2019. Effects of Background Music on Risk-Taking and General Player Experience. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY '19)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 213-224. DOI:<https://doi.org/10.1145/3311350.3347158> [3] Yoon, Gunwoo & Vargas, Patrick. (2014). Know Thy Avatar: The Unintended Effect of Virtual-Self Representation on Behavior. *Psychological science*. 25. 10.1177/0956797613519271. [4] Katja Rogers and Michael Weber. 2019. Audio Habits and Motivations in Video Game Players. In *Proceedings of the 14th International Audio Mostly Conference: A Journey in Sound (AM'19)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 45-52. DOI:<https://doi.org/10.1145/3356590.3356599> [5] Herzberg, P. Y. (2003). Faktorstruktur, Gütekriterien und Konstruktvalidität der deutschen Übersetzung des Aggressionsfragebogens von Buss und Perry. *Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie*, 24, 311-323.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/the_impact_of_music_on_the_proteus_effect?rev=1594376182

Last update: **10.07.2020 10:16**

