

Thema: „Avatar Identification“ im Kontext des Metaverse

Betreuerin: Hanna Roider (hanna.roider@uni-passau.de)
Typ: Bachelorarbeit/Masterarbeit
Sprache: Deutsch/Englisch

Motivation:

In virtuellen Kontexten sind Nutzer:innen oft durch Avatare repräsentiert, mit denen sie sich mehr oder weniger identifizieren können. Für Provider ist es wichtig zu verstehen, welche Aspekte für Nutzer:innen wichtig sind, um sich mit ihrem Avatar identifizieren und von diesem repräsentiert zu fühlen, da sie dann zufriedener sind und eine höhere Nutzungsintention aufweisen. In der bestehenden Literatur gibt bereits einige Studien zum Konstrukt der „avatar identification“ in virtuellen Welten. Es fehlt allerdings eine strukturierte Übersicht von Faktoren, welche „avatar identification“ im Kontext des Metaverse beeinflussen.

Der Begriff „Metaverse“ beschreibt virtuelle Welten, in denen datenintensive Technologien (v.a. virtual reality) ein Gefühl der Immersion und Präsenz erzeugen und den Nutzer:innen synchrone Interaktion über selbst erstellte Avatare ermöglichen, die die individuelle virtuelle Identität repräsentieren. Dort können Nutzer:innen in Gestalt ihres Avatars nahezu alle Aktivitäten des sozialen Lebens erleben, u. a. Freizeitaktivitäten, Arbeitsumgebungen, Tourismus usw. Dabei haben Nutzer:innen die Möglichkeit, ihren persönlichen Avatar nach eigenen Präferenzen zu gestalten. Die so geschaffene virtuelle Identität kann dabei auf einem Kontinuum sehr ähnlich zur realen Identität, als idealisierte Version oder als komplett abweichende Repräsentation gestaltet werden – dabei ist anzunehmen, dass aufgrund des hohen immersiven Charakters im Metaverse Nutzer:innen auf dem gesamten Kontinuum eine hohe „identification“ mit ihrem Avatar aufweisen können.

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit soll zunächst der Stand der Forschung zum Thema „avatar identification“ aufgearbeitet werden. Darauf basierend und unter Einbezug einer Datenerhebung soll eine Taxonomie entwickelt werden, in welcher die Einflussfaktoren von „avatar identification“ strukturiert werden. Aus den Ergebnissen sollen Implikationen für Theorie und Praxis abgeleitet werden.

Ziel:

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit soll

- mittels einer strukturierten Literaturrecherche der Stand der Forschung zum Thema „avatar identification“ aufgearbeitet werden,
- darauf aufbauend eine Taxonomie erstellt werden, in der Einflussfaktoren von „avatar identification“ strukturiert und klassifiziert werden (die Taxonomie soll auf der Literaturrecherche aufbauen und weitere Daten, z.B. aus einer Umfrage oder aus Interviews mit Nutzer:innen, einbeziehen)

Literatur:

- Nickerson, R. C., Varshney, U., & Muntermann, J. (2013). A method for taxonomy development and its application in information systems. *European Journal of Information Systems*, 22(3), 336-359.
- Suh, K.-S., Kim, H., & Suh, E. K. (2011). What if your avatar looks like you? Dual-congruity perspectives for avatar use. *MIS Quarterly*, 35(3), 711-729. doi:10.2307/23042805
- Teng, C.-I., Dennis, A. R., & Dennis, A. S. (2023). Avatar-mediated communication and social identification. *Journal of Management Information Systems*, 40(4), 1171-1201.