

Tabla de Contenidos

Keynote: Perceptual and Behavioural Consequences of Virtual Embodiment, Mel Slater

.....	1
Más información	2

Keynote: Perceptual and Behavioural Consequences of Virtual Embodiment, Mel Slater

Mel Slater, ICREA Universidad de Barcelona

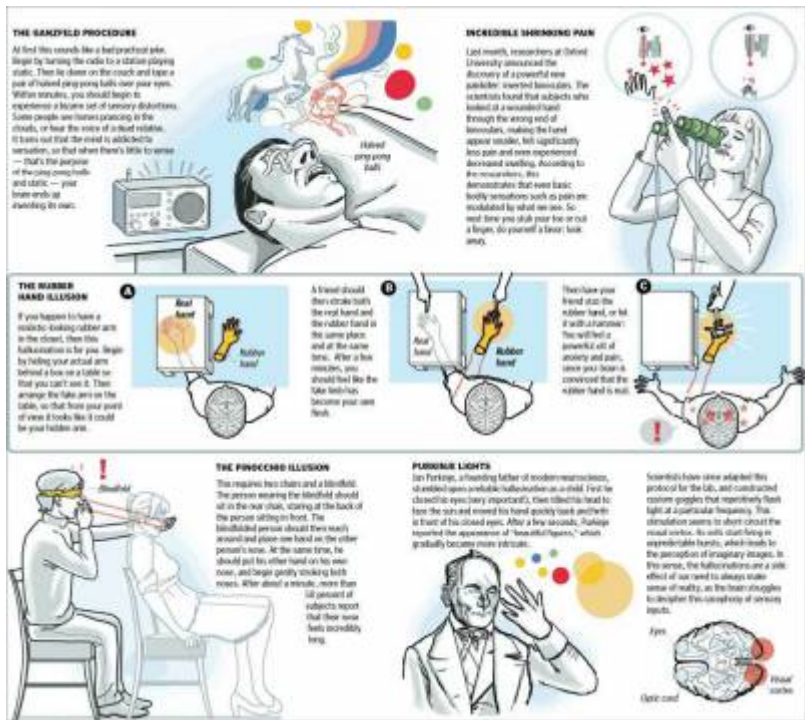
VR: Respond to events and situations in immersive virtual reality. Sirve para estudiar el uso del cuerpo y su papel en la percepción porque no estas moviendo un raton con los dedos sino que como la experiencia es inmersiva mueves todo el cuerpo porque estas dentro de la situacion.

Hay ciertos aspectos de la mente/cerebro que no conocen la diferencia entre entornos simulados y reales y actuan como si fuera real aunque el individuo sepa que es simulado. Entornos de VR se usan para estudiar la respuesta ante la violencia, algo imposible con experimentos reales (ej. violencia en el futbol o estudios clasicos eticamente problematicos electroshock). VR es eficaz para estudiar dilemas morales aunque la representacion visual no sea realista.

[Seminal Milgram paper](#). El problema del [experimento de Milgram](#) es que hacía pensar a la gente que era real y por tanto el experimento incluía más factores de los que se pretendían estudiar. En VR todo el mundo sabe que el experimento es simulado y aún así actúan COMO SI fuera real. Este hecho elimina aspectos morales complejos del que se somete al experimento y se estudian solo aquellos aspectos más intrínsecos.

Body Ownership: induced by multisensory contradictory data

- The Pinocchio Illusion (Lackner 1998)
- The Rubber Hand Illusion. Visual-Tactile Synchronisation (Botvinick & Cohen 1998, Nature) proprioceptive drift
- Illusory Agency. Ver a un cuerpo que asumes tuyo porque se mueve en sincronizacion con el tuyo hacer algo por su cuenta hace que pienses que efectivamente tú lo has hecho. Visiomotor sync “Este es mi cuerpo y habló por tanto yo hablé”.



EMBODIMENT IN A ROBOT, BEAMING (Star Trek), se puede hacer mediante VR. Poseer el cuerpo de un robot en un lugar distante hace pensar al que lo posee que efectivamente está en ese lugar distante.

Películas: Código fuente, Avatar

La tesis de Andy Clark de la **mente extendida** se relaciona con esta capacidad de la mente de incorporar elementos externos al cuerpo como si fueran propios y a usarlos en los procesos cognitivos.

Body ownership

- can be achieved through multisensory illusion
- has consequences depending on the form of the body
- contributes to agency

THESIS: the body has a semantics

The issue of AGENCY crucial to understand as we become replaced more and more by avatars and robots.

Computer games related to violence? literature very divided. Falta investigación sobre la posible relación entre videojuegos inmersivos y violencia. Con la aparición de Oculus Rift se va a facilitar este estudio.

- https://www.youtube.com/watch?v=ryl_RAskIGU
- <https://www.youtube.com/watch?v=pzCjN8hyvg>

Más información

- [YouTUBE Channel, EVENTLabBarcelona, Mel Slater](#)
- [Racial Bias and Virtual Embodiment - Mel Slater's Presence Blog](#)

Putting yourself in the skin of a black avatar reduces implicit racial bias

Motion capture suits

Consciousness and Cognition Journal

From:

<https://filosofias.es/wiki/> - **filosofias.es**

Permanent link:

<https://filosofias.es/wiki/doku.php/congresos/ecsi/keynote-slater>

Last update: **2018/05/28 10:18**

