

## **Thema: Der Proteus-Effekt im Kontext von Privacy**

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

### **Motivation:**

In virtuellen Welten werden Nutzer:innen häufig durch Avatare repräsentiert. Avatare sind einerseits abhängig von der realen Person, die den Avatar erstellt, steuert oder verkörpert. Andererseits zeigt die Forschung zeigt jedoch auch, dass Avatare das Verhalten der Personen beeinflussen können. Der Proteus-Effekt beschreibt das Phänomen, dass sich das Verhalten einer Person abhängig von den Eigenschaften ihres Avatars verändert, genauer gesagt die Tendenz, dass Individuen ihr Verhalten und ihre Einstellungen in der Offline-Welt so anpassen, dass sie der Identität ihres Avatars entsprechen.

Der Proteus-Effekt wurde bereits im Kontext von Datenpreisgabe-Entscheidungen nachgewiesen (Yee & Bailenson, 2007). Die Gestaltung von Avataren könnte also beispielsweise von Providern ausgenutzt werden, um Nutzer:innen zu beeinflussen und so zu manipulieren, dass sie möglichst viele Informationen preisgeben. In der Privacy Literatur fehlt jedoch eine genauere Betrachtung dieses Phänomens und relevante Fragen sind noch offen, wie beispielsweise: Welche neuen Gefahren für die Privatsphäre von Nutzer:innen entstehen durch den Proteus-Effekt? Inwiefern beeinflusst oder verändert der Proteus-Effekt bestehende Theorien und Modelle aus der Privacy Literatur?

### **Ziel:**

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit soll

- mittels einer strukturierten Literaturrecherche der Stand der Forschung zum Thema Proteus-Effekt aufgearbeitet werden,
- darauf aufbauend eine Forschungsagenda erstellt werden, in der Fragestellungen, die sich durch den Proteus-Effekt in Bezug auf Privacy ergeben, entwickelt und strukturiert präsentiert werden (bei einer Masterarbeit sollen hierbei explorative Interviews mit Nutzer:innen von Avataren integriert werden)
- Aus den Ergebnissen sollen Implikationen für Theorie und Praxis abgeleitet werden.

### **Literatur:**

- Bailenson, J. N., DeVaux, C., Han, E., Markowitz, D. M., Santoso, M., & Wang, P. (2025). Five canonical findings from 30 years of psychological experimentation in virtual reality. *Nature Human Behaviour*, 1-11.
- Smith, H. J., Dinev, T., & Xu, H. (2011). Information Privacy Research: An Interdisciplinary Review. *MIS Quarterly*, 35(4), 989-1015.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human communication research*, 33(3), 271-290.