

Proteov efekt

Virtuálne prostredie umožňuje vo veľkej miere upravovať našu digitálnu sebaaprezentáciu. Otázne je, ako naša virtuálna sebaaprezentácia mení nás. Možno ste postrehli rozdiel v štýle hrania v závislosti od toho, ako vyzerá váš avatar. Existuje efekt, ktorý hovorí o tom, že nielen my vytvárame a meníme našich herných avatarov, ale aj naše správanie sa mení podľa toho, aká je naša digitálna prezentácia. Efekt dostal názov podľa Gréckeho boha Protea, ktorý dokázal meniť svoju podobu na zvieratá, strom či vodu. Opísali ho Nick Yee a Jeremy Bailenson ako jav, keď správanie jedinca v hre zodpovedá jeho/jej digitálnej sebaaprezentácii bez ohľadu na to, ako jeho (digitálnu prezentáciu) vnímajú ostatní.[1] Proteov efekt hovorí o tom, že stelesnenie herného avatara vedie k zmene sebavnímania (a k následnému správaniu v súlade s touto zmenou). Výskumníkov Foxa a kol.[2] zaujímalo, ako nerealistické a hypersexuálne prezentácie žien v hernom prostredí ovplyvňujú sebavnímanie hráčov. Výskumnému súboru 86 žien (vo veku 18 až 40 rokov) prideliť sexualizovaných a nesexualizovaných avatarov, pričom avatar mal buď tvár účastníčky výskumu, alebo neznámu tvár. Účastníčky so sexualizovaným avatarom si internalizovali vzhľad avatarov a hlásili viac myšlienok zameraných na fyzický vzhľad a vyššiu mieru sexuálnej sebaobjektifikácie (ak žena sama seba vníma len ako sexuálny objekt). Navyše, ak sexualizovaný avatar mal tvár účastníčky výskumu, účastníčka pravdepodobnejšie prejavovala vyššiu mieru tolerancie k akceptácii mýtu znásilnenia (akceptácie toho, že za znásilnenie si môže obeť sama napríklad tým, ako je oblečená alebo flirtovaním). Štúdia poukázala na negatívne dôsledky zosobňovania sexualizovaných avatarov, ale odborníci voči jej záverom vzniesli výčitky, lebo ako pri iných výskumoch vo virtuálnom prostredí nemožno jednoducho zistiť, aká je prenositeľnosť zistení do reálneho života účastníčok výskumu.

[1] Yee, N., Bailenson, J. N. The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. In *Human Communication Research*, 2007, roč. 33, č. 3. s. 271.

[2] FOX, J., BAIENSON, J. N., TRICASE, L.: The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. In *Computers in Human Behavior*, 29 (2013).s.930.