



Stuttgarter Nachrichten

Suchbegriff: Hamburg Media School

01.09.2007

Verbreitete Auflage: 116.422

Anzeigenäquivalenz:

Tageszeitung / täglich

Reichweite: 291.056

Seite: 51 / oben links

35262 - 15 - JAT - TZ - 10196467 -

# Das andere Ich

## Nach welchen Kriterien Computerspieler ihre Figuren, die Avatars, auswählen

**F** in Mensch steigt in den Cyberspace und kreiert sich einen Körper nach seinem Wohlgefallen. Das Spiel in einer anderen Welt kann beginnen. Doch was entscheidet darüber, ob die Schöpfer sich als Zwerg oder Muskelpaket, als hässliches Enlein oder Lara Croft in die virtuelle Realität aufmachen? Eine Studie lässt vermuten: Die Spieler wollen in erster Linie Erfolg und richten ihre Eigenschaften nach den Erfordernissen des Spiels aus. Zudem bevorzugt der Spieler unrealistisch überzogene Merkmale seines eigenen Geschlechts.

Immer mehr Video- und Computerspiele bieten Handlungsspielraum bei der Auswahl und Zusammenstellung von Spielfiguren, den so genannten Avatars. Oft lassen sich sowohl das äußere Erscheinungsbild der Stellvertreter als auch deren Charakterzüge, Fähigkeiten und Fertigkeiten nach eigenen Vorstellungen komponieren. Doch schaffen wir uns Ebenbilder, die ein möglichst reales Abbild unseres Selbst abgeben? Oder sind es eher Fantasien, die durch die Wahl des Avatars angeleitet werden? Dieser Frage ist unter anderem die Psychologin Sabine Trepte von der Hamburg Media School nachgegangen. Die Studie mit 28 männlichen und 70 weiblichen Probanden zwischen 18 und 49 Jahren, die sich in Spielen wie Grand Theft Auto oder Crysis ausleben durften, spricht eine deutliche Sprache: Die Spieler wägen die Anforderungen des

### Gewinnmaximierung steht im Vordergrund

Spiels ab und statuen ihre Figur nach rationalen Erwägungen mit den notwendigen Eigenschaften aus, um das Spiel möglichst erfolgreich zu bestreiten. Gewinnmaximierung steht also im Vordergrund.

Aber es zeigt sich eine Mischtatstrategie: Bei der Wahl des Geschlechts ist bei Männern wie bei Frauen eine Präferenz für eine Spielfigur zu erkennen, die dem eigenen Geschlecht entspricht. Der rationale Wahl der Eigenschaften steht demnach ein Bedürfnis nach Identifikation gegenüber.

Nutzer bevorzugen zum einen Avatars, die ihnen in ihren ganz allgemeinen Eigenschaften entsprechen. Zudem findet sich immer ein Hang zur Idealisierung. Denn unser Selbstbild wird nicht nur von unseren intellektuellen und charakterlichen, sondern auch von unseren körperlichen Eigenschaften bestimmt", sagt Stephan Schwan vom Institut für Wissensmedien in Tübingen.

Wenn man nicht gerade ein Model sei, habe man normalerweise das Gefühl, dass die körperlichen Eigenschaften verbesserungswürdig sind. Entsprechend geben sich die Menschen schon im wirklichen Leben Mühe, ihr Aussehen an ihr ideales Körperbild anzupassen – durch Frisur, Schminke, Schönheitsoperationen. Solche Anpassungen sind in der virtuellen Welt leichter zu bewerkstelligen. Und so wundert es nicht, dass die Nutzer davon Gebrauch machen. Frauen greifen also gern zu Avatars mit großen Brüsten und schmaler Taille, während die Herren breitschultrige und muskelbepackte Exemplare wählen. Das klingt auf den ersten Blick fantastisch.

Die Wahl des Avatars hängt jedoch auch von der Art des Spiels ab und davon, wie man sich hineinbegibt. „Es werden eher unrealistische Attribute gewählt, wenn man anonym unterwegs ist“, erläutert Schwan. „Ist man dagegen identifizierbar, wie etwa bei einer so genannten offenen Mission in Second Life, wählt man eher realistische Avatars.“ Dass man sich überhaupt solchen



Wer spielt wen? Laut einer Studie suchen sich die Spieler in virtuellen Welten wie Second Life (großes Bild), Grand Theft Auto (oben) oder World of Warcraft (li.) ihre Figuren, die sogenannten Avatars, vor allem nach den Erfordernissen des Spiels aus, denn sie wollen erfolgreich sein. Bilder: WDR/SIN

Welten zuwenden, habe wohl damit zu tun, ob man extrovertiert und offen für neue Erfahrungen sei, vermutet der Medienpsychologe. Empirisch belegt ist dagegen der Zusammenhang zwischen Spielmotiven und der Präferenz für bestimmte Avartypen. So wählen Spieler, denen es vor allem um die Erkundung einer Spielwelt wie World of Warcraft geht, eher Jägerfiguren, während Spieler, denen es um Wettbewerb geht, eher in die Rolle des Magiers schlüpfen.

Die Identifikation spielt in virtuellen Welten eine wesentliche Rolle", sagt Schwan. „Ein Avatar ist schließlich ein symbolischer Stellvertreter. Man steuert ihn und ist damit für seine Handlungen verantwortlich, man tritt durch ihn mit anderen in Kontakt, man sieht die Welt durch seine Augen.“ Deshalb investierten die Spieler häufig viel Zeit, Energie und manchmal sogar Geld in die Erschaffung einer solchen Figur. Ein Verlust des Avatars, etwa durch einen verlorenen Kampf, kann mit Wut und Trauer einhergehen. Entscheidend ist dabei wohl auch, wie intensiv die virtuelle Realität erlebt wird.

Die US-Forscher Nick Yee und Jeremy Bailenson von der Stanford University wiesen den Einfluss der Identifikation mit dem Avatar auch in virtuellen Welten nach, die der Unterhaltung und Kommunikation dienen. Personen, die mit einem attraktiven Avatar ausgestattet wurden, näherten sich ihrem Gegenüber eher und kommunizierten offener als solche, die unattraktiv wirkten. Das Aussehen des Avatars hatte also deutlichen Einfluss auf die Selbstwahrnehmung und das damit verbundene Sozialverhalten.

Auch eine Studie, die in „Cyber Psychology“ erschienen ist, liefert erstaunliche Ergebnisse: Wenn sich zwei männliche Avatars treffen, ist die Distanz größer als zwischen zwei weiblichen Avatars. Außerdem haben die Männer weniger Blickkontakt – wie im richtigen Leben. Die Forschung zu virtuellen Welten hat gezeigt, dass sich hier schnell ein umfangreicher Kanon der Verhaltensetikette ausbildet und Abweichungen von diesen Regeln oft rigid geahndet werden. Digitale Welten unterliegen somit sozialen Regulationsmechanismen, wie wir sie in der Realität kennen.

Doch lässt sich wirklich alles übertragen? Verändert sich gar das Verhalten im realen Leben, wenn man dessen Facetten virtuell imitieren und gestalten kann? „Es wird eine Reihe von subtilen Veränderungen geben“, ist der Medienpsychologe Schwan überzeugt. So gäbe es inzwischen das Gefühl der Reserved Presence. Presence beschreibt den Umstand, dass eine virtuelle Welt einem das Gefühl gibt, sich in einer täuschend echten Realität zu befinden. In der Reserved Presence ist es umgekehrt: Man hat im wirklichen Leben das Gefühl, in einem Film zu stecken. „Es ist denkbar, dass dieser Zustand durch den häufigen Besuch virtueller Welten gefördert wird.“

Allerdings schätzt Schwan Computerspiele nicht per se negativ ein. Problematisch sei lediglich, dass die Spieler versucht seien, viel Zeit dafür aufzuwenden. „Andererseits gibt es das Argument, dass es sich bei digitalen Spielen um anspruchsvolle Welten handelt, in denen man viele Fertigkeiten trainieren kann.“ Da stellt sich doch die Frage: Welche Rolle würden Sie mal gern spielen? Verena Weustenfeld