



| | | | |
|------------------------------------|-------------|-----------------------------------|------------------------|
| Vanity Fair | | Suchbegriff: Hamburg Media School | |
| 12.07.2007 | Ausgabe: 29 | Verbreitete Auflage: | 100.000 |
| Publikumszeitschrift / wöchentlich | | Reichweite: | 496.798 |
| | | Anzeigenäquivalenz: | Seite: 71 / oben links |

35262 - 8 - BW - ZS - 9884401 -

NETZWELTEN

WAS STECKT IN MIR?

Was passiert, wenn in der virtuellen Welt am Morgen nicht nur Kleider, sondern auch Knautschgesicht, Beine und Po zur Wahl stehen? Sind die Straßen dann voll von Clooney-Klonen und Lopez-Hintern? „Nicht unbedingt“, sagt Sabine Trepte von der Hamburg Media School. „Bei begrenzten Wahlmöglichkeiten orientieren wir uns eher an Notwendigkeiten als an Wünschen und Fantasien“, so das Ergebnis einer Studie. In Computerspielen durften Versuchspersonen ihren Avatar, also ihren virtuellen Charakter, frei gestalten. Entscheidend war dabei die Gewinnmaximierung: Stand eine Verfolgungsjagd bevor, wählten die Spieler eher Muskeln, für Gesprächssituationen einen sympathischen Look. Das ökonomische Zweckdenken hatte aber Grenzen – den Sprung ins andere Geschlecht wagte zum Beispiel niemand. „Um sich wohlfühlen, muss man sich mit dem Avatar auch identifizieren können“, erklärt Trepte.



AVATARE
Virtuelle
Stellvertreter