

derStandard.at	Suchbegriff: Hamburg Media School	
03.07.2007	Page Impression: 45.000.000	Anzeigenäquivalenz:
Internet-Publikation / täglich	Reichweite: 220.000	

35262 - 7 - SDO - INT - 9816344 -

## Avatare müssen erfolgreich sein

**Medienwissenschaftler untersuchen Wahl von Spielfiguren- "Computerspieler verhalten sich sehr rational"**

Die Gestaltung persönlicher Avatare in Computerspielen orientiert sich vor allem am Ziel, das Spiel erfolgreich zu absolvieren. Erst an zweiter Stelle steht die Absicht, sich mit den persönlichen Zügen eines virtuellen Stellvertreters zu identifizieren. Dies ergab eine Studie an der HamburgMediaSchool (HMS).

**Computerspieler verhalten sich sehr rational**

"Computerspieler verhalten sich sehr rational und wählen einen Avatar aus, der sich im Spiel bewährt", sagte Projektleiterin Sabine Trepte. Daher ist bei Avataren in erster Linie körperliche

Stärke, Führungskompetenz und Durchsetzungskraft gefragt. Erst wenn es um nebensächliche Eigenschaften wie die Haarfarbe gehe, werde das Bedürfnis nach Identifikation mit der eigenen Spielfigur erfüllt. Dabei lassen Männer und Frauen eine Präferenz für gleichgeschlechtliche Avatare erkennen - sie wählen also eher selten einen Avatar des anderen Geschlechts.

**108 Probanden**

An dem Experiment beteiligten sich 108 Probanden. Getestet wurde anhand von fünf realen Computerspielen (Die Sims, Meine Tierklinik, Urban Chaos, Crysis,

Grand Theft Auto: San Andreas) und zwei speziell konstruierten Szenarien, um mögliche Störvariablen aufgrund des Spielinhalts auszuschalten. In einem weiteren Forschungsprojekt soll auch die Wahl des Avatars in virtuellen Welten wie "Second Life" untersucht werden. "Wir gehen davon aus, dass dann die Persönlichkeit ein größeres Gewicht hat", sagte die Medienpsychologin. (APA/AP)

