

# Does this Avatar Make Me Look Fat?



„Virtuelle Diät“ heißt ein kleiner Artikel im aktuellen Spiegel, der mich sehr interessierte. „Wie die US-Forschungsorganisation [RTI](#) in North Carolina in einer Studie darlegte, reicht es aus, seinen Avatar schlank und körperlich fit aussehen zu lassen, um sich selbst schlanker und fitter zu fühlen – Internetnutzer neigen dazu, ihren virtuellen Doppelgänger als Vorbild zu akzeptieren (...) In der von Elizabeth Dean durchgeführten Studie (veröffentlicht in der August-Ausgabe des [Journal of Virtual Worlds Research](#), wurden Bewohner von ‚Second Life‘ durch Avatare nach ihrer körperlichen Verfassung befragt“. Natürlich muss man sich die Quellen selbst zusammensuchen, Spiegel Online geruht nicht, einen mit Links zu belästigen.

Abstract: „The Centers for Disease Control and Prevention ([CDC](#)) has observed consistently increasing obesity trends over the past 25 years. Recent research suggests that avatar behavior and appearance may result in positive changes to real life individual behavior. Specifically, users may adjust their

identity to match that of their avatars. Preliminary results of survey interviews in Second Life support our hypotheses that individuals whose avatars engaged in healthy behaviors were more likely to engage in physical activities in the real world than individuals with less physically active avatars. Furthermore, thinner-looking avatars were associated with lower BMI in real life. One unique feature of interviewing with avatars in Second Life is that researchers have the ability to manipulate environmental factors and interviewer characteristics with a consistency that is absent in the real world. In our preliminary results, respondents were more likely to report higher BMI or weight to a heavier-looking avatar than to a thinner-looking avatar."

Das ist eine interessante und empfehlenswerte wissenschaftliche Online-Zeitung. In den USA werden virtuelle Welten wie Second Life ernst genommen und erforscht, hierzulande interessiert sich niemand dafür. Das wird sich in einigen Jahren rächen; der Wissens- und Erfahrungsvorsprung der US-Amerikaner wird bei 3D-Welten uneinholbar geworden sein. „Knee-High Boots and Six-Pack Abs: Autoethnographic Reflections on Gender and Technology in Second Life“. „The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play“. „The Constitution of Collective Memory in Virtual Game Worlds“. Von diesem Diskussionsniveau könnt ihr hier nur träumen.

[Nachtrag](#): Aesthetics and gratification: Sexual practices in virtual environments, von Nick Nobel, Trinity University, San Antonio