

## Tekst 5

Internet

# Virtuelle Diät



Für Menschen, die sich häufig in virtuellen Internetwelten wie „Second Life“ bewegen, gibt es offenbar einen einfachen Weg zu mehr Fitness und Wohlbefinden. 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. Avatare sind eine Art künstliche Stellvertreter, mit denen sich Nutzer auf Spielekonsolen wie Wii oder durch virtuelle Welten wie „Second Life“ bewegen. 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. Von denen, die einen sportlichen Avatar besaßen, gaben immerhin 80 Prozent an, auch im wirklichen Leben sportlich aktiv zu sein. Alle Befragten schufen ihren Avatar schlanker, als sie es im wirklichen Leben waren. Die Selbstwahrnehmung ist dabei beeinflussbar: Je sportlicher der Avatar war, der sie befragte, desto schlanker beschrieben die Befragten sich selbst.

*naar: Der Spiegel*

## **Tekst 5 Virtuelle Diät**

---

- 1p 17 Was ist der Kern des Textes?
- A Wer einen Avatar nach seinem Idealbild schafft, fühlt sich dadurch wohler.
  - B Wer einen sportlichen Avatar hat, hat in Second Life mehr Chancen.
  - C Wer seinen Avatar schlanker macht, verliert danach oft auch selbst Gewicht.
  - D Wer sich einen Avatar schafft, ist oft mit sich selbst unzufrieden.