

Der Avatar im Rollstuhl

25.11.2025, 12:02 | Medien & Telekommunikation

Pressemitteilung von: *idw - Informationsdienst Wissenschaft*



Stuttgart – Der Schritt hinein in eine Virtuelle Realität beginnt zumeist mit der Erstellung des eigenen Avatars. Soll er wie ein Mensch aussehen, oder doch lieber wie ein Fantasiewesen oder ein Anime-Charakter? Der kreativen Gestaltung sind keine Grenzen gesetzt, oder etwa doch?

Rund ein Zehntel der Gesellschaft lebt in Deutschland mit einer Behinderung; manche offensichtlich, manche unsichtbar.

Avatare mit Behinderung kommen im virtuellen Raum jedoch so gut wie gar nicht vor. Lange herrschte nämlich unter Entwickler:innen und Nutzer:innen die Meinung vor, hier solle eine Behinderung keine Rolle spielen. Die körperliche oder mentale Behinderung sollte im Verborgenen bleiben, um keine Angriffsfläche für Diskriminierung zu bieten und so Menschen mit Behinderung zu schützen. No discrimination! Doch ist das wirklich so?

Wir sind behindert und das ist gut so

Eine Gruppe Wissenschaftler:innen der Universität Stuttgart, der California State University at Fullerton und des Max-Planck-Instituts für Intelligente Systeme (MPI-IS) untersuchte nun in einer Studie, wie es sich für Menschen mit Behinderung anfühlt, wenn sie – wie im echten Leben – auch in einer Virtuellen Realität als solche auftreten. Die meisten Proband:innen gaben überwiegend positive Rückmeldung, wenn ihr eigener Avatar sie so abbildet, wie sie sich selbst sehen. Ganz nach dem Motto: Meine Behinderung ist Teil von mir.

Die Forschungsarbeit wurde nun im Journal of Strategic Information Systems veröffentlicht. Die Studie verlief über mehrere Jahre, da die Suche nach Teilnehmenden mit Behinderung sich schwierig gestaltete. Insgesamt nahmen 81 Menschen mit Behinderungen an der Studie teil. Jede(r) Proband:in bekam von den Forschenden der Uni Stuttgart einen eigens kreierten Avatar. Die Avatare benutzen einen Gehstock, fahren im (E-)Rollstuhl oder tragen eine Sonnenblume an ihrer Kleidung, als Symbol für eine nicht sichtbare Behinderung. Mit diesem digitalen Abbild tummelten sich die

Proband:innen zwei Wochen lang für mehrere Stunden am Tag auf der Plattform VRChat. Sie besuchten die unterschiedlichsten virtuellen Räume, sprachen mit anderen, interagierten, schauten zusammen einen Kinofilm und vieles mehr. War die zweiwöchige Frist beendet, berichteten die Teilnehmenden in Interviews mit den Wissenschaftler:innen von ihren Erlebnissen.

Ksenia Keplinger leitet die Forschungsgruppe “Organizational Leadership and Diversity“ am MPI-IS und ist korrespondierende Autorin der Publikation: „Wir haben uns gefragt, was passiert, wenn wir Avatare so kreieren, dass sie wie im echten Leben eine Person mit ihrer Behinderung darstellen. Unsere Ergebnisse zeigen, dass sich unsere Proband:innen mit ihren inklusiven Avataren überwiegend wohlfühlten, als sie in dieser virtuellen Welt interagierten. Je mehr sich ein Proband oder eine Probandin mit ihrer oder seiner Behinderung identifizierte, die Behinderung also ein Wesensmerkmal der Person ist, desto positiver war die Rückmeldung. Viele nicht behinderte Avatare reagierten auf den inklusiven Avatar im Rollstuhl oder mit Gehstock interessiert und offen, suchten das Gespräch und erlebten die Begegnung als Lernmoment, der Verständnis und Empathie förderte. Obwohl die Benutzung eines inklusiven Avatars herausfordernd sein kann, überwiegen die positiven Effekte, da authentische Repräsentation Sichtbarkeit schafft und den Dialog über Inklusion im digitalen Raum stärkt.“

Manche Proband:innen wollten aber auch im Metaversum keinen Avatar, der sie mit ihrer Behinderung konfrontiert und sie an ihr echtes Leben erinnert. Für sie war der virtuelle Raum eine Gelegenheit, der Behinderung zu entkommen. Die meisten der Proband:innen aber sagten, so das Ergebnis der Studie, dass sie auch im virtuellen Raum so sein möchten wie im echten Leben.

Apell zu mehr Mut beim Thema Diversität im Metaversum

Die Forschenden haben insbesondere Arbeitgeber:innen im Blick. Unternehmen bieten immer häufiger hybride Online-Arbeitsbereiche bis hin zu vollständig virtuellen Büros an. Die Studie kommt zu dem Ergebnis, dass das Metaversum Unternehmen eine Chance bietet, die Gruppe ihrer Mitarbeitenden zu erweitern, indem es die weltweit größte unterbeschäftigte Personengruppe erschließt – Menschen mit Behinderungen. Auch diejenigen Menschen mit Behinderung, die bereits Bestandteil der Belegschaft sind, fühlen sich oft wohler, auch im virtuellen Raum ihre Behinderung als Teil ihrer Identität widerspiegeln zu können.

Führungskräfte von Unternehmen könnte die Studie also zum Umdenken anregen. Schließlich ist das Metaversum eine virtuelle Realität, in der immer mehr Menschen ihren Beruf ausüben. Das Metaversum sollte laut der Studie nicht nur als eine technische Plattform angesehen werden, sondern vielmehr als eine emotionsgesteuerte, soziale Umgebung, in der Menschen nach authentischer Selbstdarstellung streben.

„Wir hoffen, dass die Ergebnisse der Studie den Anstoß geben, Menschen mit Behinderung aktiv in die Entwicklung und Ausgestaltung von Virtual Reality Technologie einzubeziehen, um gemeinsam Diskriminierungsstrukturen auch im virtuellen Raum abzubauen. Eine Behinderung sollte nichts sein, das versteckt werden muss, sondern auch im virtuellen Raum offen gelebt werden können. Menschen mit Behinderung gehören dazu, im realen, wie im digitalen Leben“, sagt Katrin Angerbauer, Doktorandin am Visualisierungsinstitut der Universität Stuttgart (VISUS) und Erstautorin der Studie. Die Forscherin ist selbst im echten wie im virtuellen Leben mit Rollator unterwegs. „Wir appellieren zu mehr Mut beim Thema Diversität im Metaversum. Das volle Potenzial einer hochqualifizierten Gruppe der Erwerbsbevölkerung kann so ausgeschöpft und gefördert werden.“

Werden virtuelle Büros, in denen Menschen mit inklusiven Avataren arbeiten und im Rollstuhl oder mit angesteckter Sonnenblume am Meeting teilnehmen, nun bald zur Selbstverständlichkeit? Ksenia Keplinger, Katrin Angerbauer und ihre Co-Autor:innen hoffen es. Ein erster Schritt hin zu mehr Inklusion ist gemacht.

Pressebilder zum Download finden Sie hier: <https://keeper.mpdl.mpg.de/d/e3653fb5a79c4764a377/>

Bildnachweis: Katrin Angerbauer, Uni Stuttgart

Publikation:

Angerbauer, K., Van Wagoner, H. P., Keplinger, K., Halach, T., Vogelsang, J., Hube, N., Smith, A., & Sedlmair, M.

(2025). Inclusive avatars in the Metaverse: Learning from the lived experiences of people with disabilities. Journal of Strategic Information Systems. Advance online publication. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2025.101935>

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Dr. Ksenia Keplinger
Max-Planck-Institut für Intelligente Systeme
kkeplinger@is.mpg.de

Katrin Angerbauer
Universität Stuttgart
Katrin.Angerbauer@visus.uni-stuttgart.de

Originalpublikation:
<https://doi.org/10.1016/j.jsis.2025.101935>

Max-Planck-Institut für Intelligente Systeme

LindaBehringer (privat an Wissenschaftsthemen interessiert)

07116893552

linda.behringer@is.mpg.de

News-ID: 1297290 • Views: 457 (Stand: 02.06.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1297290/Der-Avatar-im-Rollstuhl-idw.html>