

# SWR2 Wissen

## "EVE Online" – Ein Spiel zwischen den Welten

Von Tobias Nowak

Sendung: Samstag, 03.12.2016

Redaktion: Christoph König

Regie: Autorenproduktion

Produktion: SWR 2016

---

### **Bitte beachten Sie:**

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

---

### **Service:**

SWR2 Wissen können Sie auch als Live-Stream hören im **SWR2 Webradio** unter [www.swr2.de](http://www.swr2.de) oder als **Podcast** nachhören: <http://www1.swr.de/podcast/xml/swr2/wissen.xml>

Die **Manuskripte** von SWR2 Wissen gibt es auch **als E-Books für mobile Endgeräte** im sogenannten EPUB-Format. Sie benötigen ein geeignetes Endgerät und eine entsprechende "App" oder Software zum Lesen der Dokumente. Für das iPhone oder das iPad gibt es z.B. die kostenlose App "iBooks", für die Android-Plattform den in der Basisversion kostenlosen Moon-Reader. Für Webbrowser wie z.B. Firefox gibt es auch sogenannte Addons oder Plugins zum Betrachten von E-Books:

**Mitschnitte** aller Sendungen der Redaktion SWR2 Wissen sind auf CD erhältlich beim SWR Mitschnittdienst in Baden-Baden zum Preis von 12,50 Euro.

Bestellungen über Telefon: 07221/929-26030

Bestellungen per E-Mail: [SWR2Mitschnitt@swr.de](mailto:SWR2Mitschnitt@swr.de)

---

### **Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?**

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert. Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder [swr2.de](http://swr2.de)

## MANUSKRIFT

### Sprecherin 1:

Freitagabend in Deutschland: Ein junger Mann hat sich – genau wie 21.387 andere Spieler an diesem Abend – in das Computerspiel *EVE Online* eingeloggt und reist in den virtuellen Weltraum dieser Spielwelt. Der *EVE*-Neuling fliegt mit seinem kleinen Raumgleiter durch das Outuni-System, eins der 7.500 Sonnensysteme, die in der Welt von *EVE Online* existieren. Er durchsucht die Asteroidenfelder in der Nähe des 5. Planeten dieses Systems nach dem Mineral „Scordit“ und schmilzt dieses mithilfe seines Bergbau-Lasers aus den Felsbrocken. Nervös hat der Pilot sein Radar im Blick, immer auf der Hut vor Piraten – echten Menschen sowie vom Spiel generierten – die ihm Schiff und Ladung abnehmen möchten.

### O-Ton:

„The Asteroid has been depleted.“

### Sprecherin 1:

Sobald sein Laderaum voll ist, setzt er schnellstens Kurs auf das Jita-System, dem größten Handelsknotenpunkt der Region, nur drei Raumsprünge entfernt. Das Weltraum-Abenteuer-Spiel *EVE Online* ist der spielgewordene Traum vieler Science-Fiction-Fans: Mit dem eigenen Raumschiff durch Asteroidengürtel fliegen und nach Rohstoffen suchen, Wurmlöcher auskundschaften, interstellaren Handel betreiben, mit Lichtgeschwindigkeit durch Sonnensysteme rasen... und natürlich in großen Raumschlachten kämpfen, mit Laserkanonen und allem, was sonst noch dazu gehört. Aber jenseits dieser Weltraum-Träumereien hat sich *EVE* in den mittlerweile über 13 Jahren seiner Existenz auch zu einem der anerkanntermaßen spannendsten und bizarrsten online-Experimente entwickelt. Denn zusammen mit *EVE* tauchen für Computerspiele ungewöhnliche Themen auf: Historiographie, Wirtschaftswissenschaften, museale Konservierung, menschliche Molekularbiologie, und: religionswissenschaftliche Fragen.

### Ansage

*EVE Online* – Ein Spiel zwischen den Welten. Eine Sendung von Tobias Nowak.

Etwa eine halbe Million Menschen in aller Welt sind Abonnenten von *EVE*, zahlen also eine monatliche Gebühr, um in dieser Welt mitspielen zu dürfen. Zwar sind sie oft alleine unterwegs, sind aber fast immer Teil einer größeren, organisierten Spielergruppe – sogenannten „Corporations“ – oder sogar Allianzen mit manchmal zehntausenden Mitgliedern. Diese Gruppen können eigene Ecken des Spiel-Weltraums erobern, für sich beanspruchen, dortige Rohstoffe ausbeuten und den Zugang für Mitglieder anderer Organisationen sperren.

### O-Ton:

The War rages on, as fights are taking place along the entirety of the borders of the Deklein region, stronghold of The Imperium.

**https:** //www.youtube.com/watch?v=xAFw2kLe2OA

Der Krieg tobe weiter, nachdem in der Deklein-Region, dem Bollwerk des „Imperiums“, Kämpfe ausgebrochen seien, hieß es vor einigen Monaten im Internet-

Nachrichtenkanal *The Scope*, der sich ausschließlich den Ereignissen in der Spielwelt von *EVE Online* widmet. Das „Imperium“ ist solch eine Spielerallianz, die in den vergangenen Jahren weite Teile dieser Spielwelt kontrollierte. Die Spieler gestalten diese Welt. Das ist möglich durch zwei Eigenschaften, die für Computerspiele ziemlich einzigartig sind: Erstens sind alle Vorgänge in *EVE* „persistent“; das heißt, dass alle Änderungen innerhalb der Spielwelt beständig sind: Eine zerstörte Raumstation z.B. bleibt zerstört, bis Spieler sie wieder aufgebaut haben. Auch politische Verbindungen sind dauerhaft und spielergesteuert. Zweitens wird *EVE* über nur einen Server gespielt, im Gegensatz zu den meisten andere Multiplayer-Spielen: Die Welt des erfolgreichen Fantasy-Rollenspiels *World of Warcraft* beispielsweise, existiert in tausendfacher Kopie auf tausend Servern, was bedeutet, dass sich nur die Spieler begegnen können, die auf dem selben Server eingeloggt sind. In *EVE Online* aber befinden sich immer alle Spieler in einer Spielwelt. Indem die Spieler ihre Spielewelt ständig verändern, entwickelt sich Geschichte.

**O-Ton:** „Autopilot engaged“

Die Spielwelt von *EVE Online* gibt es seit 2003, seit den frühen Tagen der Multiplayer-Spiele. In den vergangenen 13 Jahren haben sich Aussehen, zentrale Spiel-Mechaniken, aber auch die Gesellschaft innerhalb von *EVE* immer weiter entwickelt. Und dabei zeigte sich, dass das Besondere an *EVE* nicht das Herumfliegen in Raumschiffen ist, sondern das Meta-Spiel, nämlich die Machtpolitik der großen, oft streng organisierten Corporations und Allianzen. 161203 SWR2

**O-Ton:**

The Imperium is clearly consolidating their forces in their military staging system if Syranem and has moved most assets out of the less defensible outer regions.

**https:** [//www.youtube.com/watch?v=xAFw2kLe2OA](https://www.youtube.com/watch?v=xAFw2kLe2OA)

Allianzen sind oft über Monate und Jahre in Auseinandersetzungen verwickelt und haben jeweils ein eigenes Narrativ ihrer Vergangenheit im Spiel entwickelt. Aber im April 2016 veröffentlichte der Journalist Andrew Groen das Buch „Empires of *EVE*: A History of the Great Wars of *EVE Online*“ – „Die Imperien von *EVE*: Die Geschichte der Großen Kriege in *EVE Online*“, mutmaßlich das erste Geschichtsbuch überhaupt über die Historie in einem Computerspiel:

**Andrew Groen:**

In this story and in this game we have the histories of literal government that have formed with tens of thousands of real people backing them, agreeing on their ideological vision, fighting for leaders and dictators. These are things that do need to be documented because they are completely unique in human history. [bis 08'25]

**Sprecher 3:**

In diesem Spiel haben sich Regierungen entwickelt, die von zehntausenden, echten Menschen unterstützt werden, die deren ideologische Vision teilen, und die für ihre Anführer und Diktatoren zu kämpfen bereit sind. Diese Vorgänge sind bisher einzigartig in der Geschichte der Menschheit und müssen dokumentiert werden. Inhaltlich ähnelt die in „Empires of *EVE*“ beschriebene Geschichte am ehesten der europäischen Völkerwanderung – allerdings mit Raumschiffen:

Stammesverbände ziehen durch einen Sternenhaufen, erobern sich neue Lebensräume, integrieren die vorherigen Bewohner oder vertreiben diese. Wirtschaftliche Not, Kriegslust und Abenteuerlust sind die Motive, Propaganda, Raumschlachten und Belagerungen sind die Mittel. Die Politik wird geprägt von Zweckbündnissen und mehrjährigen Allianzen, Spionage und Gegenspionage, Verrat und Betrug, Wirtschaftsblockaden und Produktionsorganisation.

**O-Ton:**

„Your security status has been lowered“

Groen beschreibt in seinem Buch packend – inzwischen historische – Ereignisse;

**Sprecher 3:**

Im Jahr 2006 dominierte die russische Red Alliance den Süden der Spielwelt von *EVE Online*. Nach den großen Kriegen der Jahre 2004 und 2005 war die Red Alliance die letzte verbliebene Großmacht in diesem Sektor. Aber die besiegten, kleineren Corporations schlossen sich im Geheimen zu einer Koalition zusammen, um zurückzuerobern, was sie als ihre Heimat ansahen. Ihre gemeinsame Flotte war eine der größten, die bis dahin jemals in *EVE Online* operiert hatte: Hunderte Raumschiffe drangen in das Territorium der Red Alliance vor und drängten die russischen Spieler zurück. Nach einer vernichtenden Niederlage organisierten sich 70 der geschlagenen russischen Spieler neu und trotzten den überlegenen Gegnern über Monate hinweg mit Guerilla-Taktiken. Dann kam es zur Entscheidungsschlacht.

**Sprecher 3:**

Am 25. Mai 2006 erreichten 400 Koalitionsschiffe das Sonnensystem C-J6MT mit dem Ziel, den hier versammelten Rest der Red Alliance zu vernichten. Aber die russischen Piloten waren vorbereitet: Als sich der virtuelle Pulverrauch nach vielen Stunden lichtete, war die Koalitionsflotte fast aufgerieben, die russische Verteidigung jedoch nach wie vor intakt. Red Alliance hatte sich in einem Gefecht gegen eine mehr als fünffache Übermacht gehalten. Über die nächsten Tage wehrten sie eine Reihe weiterer Angriffe ab, dann trat der Konflikt in seine nächste Phase ein. Für den Geschichtsbuch-Autor Andrew Groen sind all diese Vorgänge „echt“, obwohl sie in einem virtuellen Raum stattfinden.

**Andrew Groen:**

What makes a virtual space real, is the ability to transport human emotions into this space. And at the core, what makes *EVE Online* special, is that it is a virtual world full of pride and revenge and friendship and love in a lot of cases. There are all of these deep human emotions involved in this.

**Sprecher 3:**

Was einen virtuellen Raum echt macht, ist das Vermögen, menschliche Emotionen zu transportieren. Und genau das macht *EVE Online* speziell: Es ist eine virtuelle Welt voller Stolz, Rache, Freundschaft und Liebe. All diese tiefen menschlichen Empfindungen werden berührt.

Groens These, dass auch ein virtueller Raum ein realer, ein echter Raum sein kann, bietet Stoff für viele Diskussionen: Welchen Einfluss können virtuelle Vorgänge auf Identität haben? Wie sind die online- und offline-Selbstbilder von Menschen

miteinander verschränkt, die sich viel in solchen virtuellen Welten bewegen? Benötigen intensive persönliche Beziehungen ein körperliches Gegenüber, oder können diese auch aufgrund von Stimme und Verhalten entstehen? Wächst in einer solchen virtuellen Welt eine eigene Kultur oder ist es nur eine Nische?

**O-Ton:** „Autopilot engaged“

Das *EVE*-Geschichtsbuch ist auch eine Dokumentation der realen Geschichte, denn schon heute verbringen die meisten von uns viel Zeit in virtuellen Räumen, von Games bis Facebook. Und *EVE Online* ist ein Labor, in dem man komplexe Ausformungen menschlicher Interaktion in solchen virtuellen Räumen betrachten kann:

**Andrew Groen:**

But to me it's quite clear that the trajectory that we're on is to continue spending more time inside virtual space. And to me it is very clear that a fifty years from now, a hundred years from now, people are going to want to know what it was like when humans took that first step into virtual realities.

**Sprecher 3:**

Klar, wir werden immer mehr Zeit in virtuellen Raum verbringen. Und in 50 oder 100 Jahren werden die Leute wissen wollen, wie es war, als die Menschheit ihre ersten Schritte in virtuelle Realitäten machte.

**Sprecherin 1:**

In Jita entlädt unser Pilot seine Ladung Scordit und bietet sie am örtlichen Markt zum Kauf an. Es dauert nicht lange, bis eine Spielerin aus England die angebotenen Mineralien aufkauft. Sie besitzt eine Raffinerie und verdient sich ihren Spielunterhalt, indem sie günstig Rohstoffe erwirbt und sie zu deutlich teureren Materialien aufarbeitet. Diese kann sie mit z.T. erheblicher Gewinnmarge weiterverkaufen.

Andrew Groens historiographische Gedanken zu *EVE Online* führen fast zwingend zu der Frage: Wenn ein Geschichtsbuch die Geschehnisse dieser Welt dokumentiert, sollte man dann nicht auch ihre Substanz für spätere Generationen bewahren? Und wie könnte das aussehen? Kann man ein online Computerspiel einrahmen und an die Wand hängen?

**O-Ton:** „Connecting“

**O-Ton Paola Antonelli:**

Design and film were the opportunity for everybody, no matter what the salary or the class, to have art in their lives. And that's how design is. Through Design, technology has always been part of the museum mission. We have been collecting interaction design for quite a few years. / *EVE* is part of the Museum of Modern Art collection.

Im Youtube-Kanal von CCP, der isländischen Firma, die *EVE Online* betreibt, findet man auch Unerwartetes, z.B. einen Vortrag von Paola Antonelli. Sie ist Chefkuratorin für Angewandtes Design am Museum für Moderne Kunst in New York, dem

weltberühmten MoMA. 2012 nahm das Museum erstmals eine Reihe von 14 Computerspielen in seine Sammlung auf. Neben Urzeit-Klassikern wie *Tetris* oder *Pacman* wurden auch einige zeitgenössische Spiele ausgewählt, unter ihnen *EVE Online*. MoMA-Kurator Paul Galloway:

**Paul Galloway:**

When we talk about the kind of criteria that we wanted to focus on for games, how does it influence behaviour, its sense of aesthetics, how does it navigate space, in two-dimensional or three-dimensional form, and how does it navigate time, all of those qualities are embodied so powerfully in *EVE Online*.

**Sprecher 2:**

Die Kriterien, auf die wir uns bei Computerspielen konzentrieren, sind, welchen Einfluss sie auf das Verhalten der Spielenden haben, ihre Ästhetik, wie sie mit zwei- oder dreidimensionalem Raum umgehen und wie sie Zeit erlebbar machen. Und all diese Aspekte verkörpert *EVE Online* sehr kraftvoll. Die Schwierigkeit ist natürlich, ein ausgewiesenes soziales Spiel museal zu bewahren. Denn *Tetris* oder *Pacman* lassen sich jederzeit von einer einzelnen Person erleben, solange die Technologie noch vorhanden ist, den Programmcode abzuspielen. Aber *EVE Online* hebt sich durch seine zwischenmenschlichen Interaktionen von den meisten anderen Spielen ab. Wie bildet man ein eigenes, komplexes politisches und wirtschaftliches System mit Anführern, sozialer Organisation, Börsen, Bankern, Bergbauunternehmen, Industriellen, Logistikern, Flotten und Kommandeuren museal ab?

**Paul Galloway:**

[.] if you talk about preserving the *EVE* universe you're essentially talking about preserving a culture or a civilization. And we are as an entire planet grappling with this problem, how do we preserve civilizations, how do we preserve cultures. So there is no clear answer to that. We can preserve the game, but what we have in our vaults, is an empty universe: It's all the infrastructure, it's all of the game format, but there's nobody in it.

**Sprecher 2:**

Wenn man über die Konservierung des *EVE* Universums spricht, meint man eigentlich die Konservierung einer ganzen Kultur oder Zivilisation. Und das ist ein Problem, mit dem wir global ringen: Wie bewahrt man ganze Kulturen? Darauf gibt es keine klare Antwort. Das Spiel können wir zwar als Code in unseren Archiven aufbewahren, aber es ist ein leeres Universum. Es hat die Infrastruktur und alles, was das Spiel ausmacht, aber es ist niemand dort. Um den Museumsbesuchern trotzdem einen Eindruck von der lebendigen Welt von *EVE Online* zu verschaffen, kooperierte das MoMA eng mit CCP. Die isländische Firma CCP betreibt *EVE Online* seit vielen Jahren und steht in einem ungewöhnlich engen Kontakt mit der Spielergemeinde; es gibt sogar einen Rat, der sich aus gewählten Repräsentanten der Spieler zusammensetzt und eng in alle Änderungen, Updates und Weiterentwicklungen eingebunden wird. Mithilfe von CCP und vieler Spieler, die Videomaterial einsandten, entstand ein etwa zehnminütiger Film für das MoMA:

**Paul Galloway:**

... all of the data, how many ships, how many battles, how much economic activity, all of this stuff that goes on in a 24-hour-period of the *EVE* universe, [...] so that a museum-goer can get a sense of the enormous complexity of the *EVE* universe and what kind of range of behaviours and activities were going on in there.

**Sprecher 2:**

... alle Zahlen, wie viele Schiffe, wie viele Gefechte, ökonomische Aktivitäten, all das, was innerhalb von 24 Stunden im *EVE* Universum passiert. So bekommen Museumsbesucher eine Ahnung von der enormen Komplexität dieser Welt und den vielen Verhaltensweisen und Aktivitäten darin. Außerdem, und das möchte man in einem Museum ja auch sehen, sieht es toll aus, findet Paul Galloway:

**Paul Galloway:**

It's an incredibly beautiful game. [...] Even if you just look at the flying-out-in-space-renderings ... it's like you're in the Hubble Space Telescope, really out there in space, seeing everything from nebulas to galaxies. And also the really incredible design of the ships! From top to bottom, the aesthetic experience both in its static form and its active form is incredibly beautiful. That's an easy sell right there. [

**Sprecher 2:**

Es ist eine unfassbar schönes Spiel. Selbst wenn man nur im Weltraum herumfliegt und sich umschaut... es ist, als ob man da oben im Weltraum im Hubble Weltraumteleskop sitzt und Nebel und Galaxien betrachtet. Und das wirklich tolle Design der Raumschiffe! Die ästhetische Erfahrung, sowohl in statischer als auch in bewegter Form, ist rundum wunderschön.

**O-Ton:**

„Approaching Stargate“

**Sprecherin 1:**

Ein deutscher Spieler kauft der englischen Spiel-Industriellen die raffinierten Materialien ab. Er ist Spekulant und hat seine Ohren überall: Seit Wochen laufen Verhandlungen zweier großer Spieler-Allianzen um einige umstrittene, ressourcenreiche Sonnensysteme – der aufmerksame Spekulant registriert, dass sie sich nicht gut entwickeln. Die Spannungen drohen sich in einem offenen Krieg zu entladen. Wenn er ausbrechen sollte, werden in den Raumschlachten der kommenden Wochen Tausende von Raumschiffen zerstört werden. Um die Lücken in ihren Kampf-Flotten zu stopfen, müssen die Allianzen neue Schiffe bauen. Dafür benötigen sie Unmengen von Material. Die Preise werden rasant steigen. Der Spekulant erwartet spektakuläre Gewinne.

**O-Ton youtube:**

Meanwhile Sisters of *EVE* have started a crowd-source analysis of collected Drifter-Data, entitled „Project Discovery“ and rallied under the banner „Citizen-Science Begins with You“. They hope to unlock the new Drifter tec, so that they maybe made public and shared with all.

[**https:** //www.youtube.com/watch?v=vLtgO8ODr\_M ab 0'51]

Im März 2016 berichtete der *EVE*-Nachrichtenkanal „The Scope“ von der Einführung eines neuen Mini-Games: ein Spiel im Spiel, namens „Project Discovery“. Darin können Spieler kleine Puzzles lösen, in denen es gilt, mikroskopische Fotos bestimmten Kategorien zuzuordnen, um bei der Erforschung von Technologien der „Drifter“ zu helfen, einer bösartigen, vom Spiel gesteuerte Alien-Rasse. Und tatsächlich arbeitet man mit an einem Forschungsprojekt, allerdings nicht gegen die virtuellen Drifter, sondern zum Wohle Menschheit, ganz real. Diesen Zusammenhang kann am besten ein ungarischer IT-Fachmann erklären, der in der Schweiz eine Firma gegründet hat, die mit den isländischen Spielentwicklern von CCP für ein schwedisches Forschungsprojekt zusammenarbeitet. „Project Discovery“, was ist das?

**Stanzner:**

Shortly put: Scientific crowd-sourcing. When I have a research problem, where I need a human eye, where I need human's work, and I simply don't have the manpower, then I reach out to the public and ask them to help.

**Sprecher 3:**

Kurz gesagt: Wissenschaftliches crowd-sourcing. Wenn ich zur Lösung eines Forschungsproblems den menschlichen Blick benötige, aber nicht genug Personal habe, wende ich mich an die Öffentlichkeit und bitte um Hilfe.

**O-Ton:** „Insufficient power.“

Attila Stanzner ist ungarischer IT-Entwickler sowie Gründer und Geschäftsführer der Schweizer Firma MMOS: „Massive Multipalyer Online Science“. Er hatte die Idee, das Konzept der so genannten „citizen science“ – also von Menschen die ehrenamtlich forschen – mit der Welt der Computerspiele zu verbinden, um die langfristige Begeisterung der Gamer auch für Forschungszwecke zu nutzen. Für ein erstes Projekt konnte er Professor Doktor Emma Lundberg gewinnen: Die Molekularbiologin arbeitet am Royal Institute of Technology in Stockholm an der Erstellung des „Human Protein Atlas“, einer Weiterführung des Humangenomprojekts. Im „Menschlichen Protein Atlas“ sollen irgendwann alle unsere Proteine zu finden sein, wo sie sich im Körper und in Zellen befinden und wo sie wirken, denn bisher wissen Mediziner darüber fast nichts.

**Emma Lundberg:**

This spatial information [...] is very basic information to understand the protein function, which is really the aim. And when we can understand protein function, we can also start to study the consequences of protein malfunction, which often is disease.

**Sprecherin 1:**

Diese räumliche Information ist grundlegend, um Proteinfunktionen zu verstehen, was wiederum unser eigentliches Ziel ist. Und wenn wir die Proteinfunktionen verstehen, können wir Proteinfehlfunktionen erforschen, also meist Krankheiten.

Umfassendes Wissen über Proteine ist also Grundlage für neue, medikamentöse Therapien. Dieses Wissen erarbeiten sich Emma Lundberg und ihren Kolleginnen, indem sie täglich Zell- und Gewebeproben mit bestimmten Markern impfen, um vor



allem jeweils ein bestimmtes Protein einzufärben. Von den so vorbereiteten Zellen werden dann mikroskopische Fotos angefertigt, aber hunderte jeden Tag.

**Emma Lundberg:**

So we're creating a lot of images every day. And we have over 13 million images in total in the Human Protein Atlas database. And that's one of the reasons why a *citizen science* approach is so appealing because we have an unsurmountable amount of image data.

**Sprecherin 1:**

Wir produzieren also jeden Tag viele Bilder. Momentan haben wir insgesamt 13 Millionen Bilder in der Datenbank des Human Protein Atlas. Und deshalb ist die Nutzung von *citizen science* so attraktiv: Um diesen unglaublichen Berg Daten abzarbeiten. Zu diesem Zwecke wurde durch die Zusammenarbeit vieler Akteure, die sich alle auf non-profit-Basis beteiligen, das Mini-Spiel Project Discovery entwickelt.

**O-Ton:** „Open the medical services and I will show you more about this nifty little thing.“

*EVE*-Spieler können sich an der Analyse bzw. Klassifizierung dieser Zellfotos beteiligen, indem sie dieses eigentlich simple Muster-Erkennungs-Spiel innerhalb *EVEs* aufrufen:

**Hjalti Leifsson:**

The player is presented with an image of human cells. And the task of the game is to select one up to five out of 27 total categories. Once you submit the image, you are rewarded with some in-game currency which you can use to buy stuff in *EVE Online*. The game itself is pretty simple but the actual puzzle-solving is the hardest part

**Sprecher 2:**

Dem Spieler wird ein Bild menschlicher Zellen vorgelegt. Dieses muss man nun einer, bzw. bis zu fünf Kategorien zuordnen, von denen insgesamt 27 zur Auswahl stehen. Hjalti Leifsson ist Informatik-Student an der Universität Reykjavik und stieß im Rahmen seines Studiums zu CCP.

**Sprecher 2:**

Wenn man diese Zuordnung dann einreicht [und sie stimmt], erhält man als Belohnung Spielgeld, mit dem man sich innerhalb von *EVE Online* wieder Dinge kaufen kann. Das Spielprinzip ist ganz einfach, aber die Puzzles sind nicht einfach zu knacken. Zwar gibt es in dem Protein-Spiel keine Raumschiff-Schlachten aber die Spiel-Belohnungen – beispielsweise Verbesserungen des eigenen Raumschiffs oder Spielgeld – sorgten dafür, dass sich *Project Discovery* unter den *EVE*-Spielern sehr schnell großer Beliebtheit erfreute.

Unter'm Strich führte die spielende Forschung – oder das forschende Spielen? – bereits zu handfesten Forschungsergebnissen. Professor Emma Lundberg ist begeistert:

**Emma Lundberg:**

For the first six weeks of the project we got nearly eight million classifications. And when we looked at the time the players spent to do this, it corresponded to 163 working years for one scientist. So they spent an amazing amount of time doing this and provided many, many classifications. Their accuracy is good. And most importantly, the patterns that they are classifying that we haven't classified, are actually good.

**Sprecherin 1:**

In den ersten sechs Wochen des Projekt erhielten wir fast acht Millionen Klassifizierungen. Und als wir uns anschauten, wie viel Zeit die Spieler dafür investiert hatten, entsprach das 163 Arbeitsjahren für einen Wissenschaftler. Sie investierten also erstaunlich viel Zeit und reichten sehr viele Muster ein. Die Genauigkeit der Spieler ist gut, was besonders bei den Mustern wichtig ist, die wir noch nicht selbst klassifiziert hatten. Auch wenn noch nicht abschließend untersucht ist, wie genau die Spielerergebnisse sind, sieht Professor Lundberg viel Potential:

**Emma Lundberg:**

I believe that we will see much advancements in the field of *citizen science* and particularly science gamification. *Project Discovery* is the first time that a *citizen science* task has been put into an existing computer game. And I believe that there is a mutual benefit from such an integrated approach and that we will see a lot more of this even in the near future.

**Sprecherin 1:**

Ich glaube, dass wir große Fortschritte in den Feldern der *citizen science* and besonders der wissenschaftlichen Gamifizierung sehen werden. *Project Discovery* war das erste Mal, dass *citizen science* in ein bestehendes Computerspiel integriert wurde. Ich bin sicher, dass diese Herangehensweise für beide Seiten Nutzen bringt und dass wir davon in der nahen Zukunft mehr sehen werden.

**O-Ton:** „Skill training completed“**Sprecherin 1:**

Als der drohende Krieg tatsächlich ausbricht, sind die Schiffswerften der beteiligten Allianzen weit entfernt von den Raumstationen, in denen die Ressourcen lagern, die man an der Börse gekauft hat und die in den Schiffswerften dringend benötigt werden: Also steht nach dem Erwerb der raffinierten Mineralien noch Transporte an. Es wird ein Spieler engagiert – er lebt in den USA und hat sich dort in das Spiel eingeloggt –, der ein riesiges aber wehrloses Transportschiff besitzt. Für eine stattliche Summe übernimmt er den Transportauftrag, der auch durch umkämpfte Sonnensysteme führt. Um sich gegen Angriffe zu schützen, engagiert der Frachtpilot eine Gruppe renommierter französischer Söldner als Geleitschutz. Sie machen sich gemeinsam auf den Weg, als plötzlich... Mit *Project Discovery* beteiligen sich die Spieler in *EVE Online* an harter Wissenschaft, was zur Natur eines Science-Fiction-Spiels gut passt. Überraschenderweise haben diese Spieler aber auch einen spürbaren spirituellen Zug entwickelt, der sich anlässlich von Tod und Trauer äußert und ein Gemeinschaftsgefühl sowohl dokumentiert als auch stärkt.

**O-Ton Tagesthemen:**

Extremisten hatten gestern Abend in der libyschen Stadt Benghazi das US-Konsulat gestürmt und mehrere Menschen getötet.

**http:** //www.tagesschau.de/multimedia/sendung/tt4178.html

**O-Ton Tagesschau:**

Das US-Konsulat [in Benghazi] total verwüstet und ausgebrannt. Aufgebrachte und fanatisierte Lybier hatten das Gebäude gestern Nacht gestürmt. Vier Amerikaner und mehrere libysche Sicherheitskräfte waren ums Leben gekommen.

**http:** //www.tagesschau.de/multimedia/sendung/ts36732.html

**über O-Ton:**

12. September 2012. Das US-Konsulat in Benghazi, Libyen, wird von einem aufgebrachten Mob gestürmt. Vier Amerikaner kommen ums Leben. Unter den Toten ist ein Mitarbeiter des diplomatischen Corps, namens Sean Smith. Zwei Tage nach dem Angriff werden die Leichname in der Andrews Air Force Base von Präsident Obama und Außenministerin Clinton empfangen.

**O-Ton Hillary Clinton:**

Sean leaves behind, a loving family, [...] and scores of grieving family, friends, and colleagues. And that's just in this world, because online, in the virtual worlds that Sean helped create, he is also being mourned by countless competitors, collaborators, and gamers who shared his passion.

**https:** //www.youtube.com/watch?

**über O-Ton:**

Clinton schließt in ihrer Rede nicht nur dessen Familie, Freunde und Kollegen in dieser Welt ein, sondern betont den Verlust, der Smiths Tod für seine zahllosen Partner, Gegner und Mitspieler in einer virtuelle Welt bedeutete. Sean Smiths zweiter Name lautete VileRat, die Abscheuliche Ratte. Smith war nicht nur im realen Leben Diplomat, auch in der virtuellen Science-Fiction Welt von *EVE Online* war er ein Meister der kniffligen Verhandlungen, geheimen Absprachen und überraschender Coups: Er war nämlich Chef-Diplomat des „Goonswarms“, einer großen Corporation mit tausenden von Piloten, die wiederum eine der mächtigsten Allianzen New Edens geschmiedet hatte. VileRats Rolle beim unaufhaltsamen Aufstieg des „Goonswarms“ kann nicht unterschätzt werden, betonen seine Mitspieler.

**O-Ton youtube:**

The guy was a champion [...] he was a good dude. / Ths is Blue from SMA. On behalf of SMA we send our sincere condolences to his family.

**https:** //www.youtube.com/watch?v=pzBGHNzGi8M ab 3'38

**über O-Ton:**

Als der Tod Sean Smiths in der *EVE* community bekannt wurde, waren die Spieler geschockt, viele trauerten. Durch seine zentrale Rolle, hatten sehr viele Piloten regelmäßig Kontakt zu ihm, und Gegner wie Freunde schätzten ihn sehr.

**O-Ton:** „Docking request accepted“

Da in den Programmcode von *EVE Online* keine Möglichkeit eingebaut ist, Trauer in auszudrücken, nutzten Piloten wieder mal die im Spiel zur Verfügung stehenden Werkzeuge und widmeten deren Zweck um.

**Tobias Knoll:**

Also ein Weg war, dass sich die Spieler versammelt haben und dann sogenannten Cyno angezündet haben. Das ist so ein In-Game Item, [...] wie so ein Leuchtfeuer, das kann man auch relativ weit sehen, und hat eben 'nen sehr starken graphischen Effekt. Und diese Cynos wurden dann wirklich en-masse, also wirklich zu hunderten, zu tausenden wurden diese Cynos angezündet, um eben wie so'n Leuchtfeuer zu dienen, und gleichzeitig wie 'ne Kerzenwacht. Also das sagen die Spieler von *EVE Online* auch selber, wenn man ein Cyno anzündet ist das wie wenn man 'ne Kerze anzündet für jemanden. Zumindest sagen das die Spieler, seitdem sie das gemacht haben für Vile Rat [...] Tobias Knoll ist Religionswissenschaftler an der Universität Heidelberg. Sein Institut beschäftigt sich intensiv mit der Wirkung von religiösen Themen, Symbolen, und Traditionen in neuen Medien, auch Computerspielen. Und der Fall Sean Smith war für die Religionswissenschaftler besonders spannend.

**Tobias Knoll:**

Jetzt ist Religionswissenschaft aber 'ne empirische Wissenschaft, d.h. wir wollen uns mit was auseinandersetzen, das greifbar ist, also wir wollen Sachen haben die nachweisbar sind, die validierbar sind oder die auch eben widerlegt werden können, [...] D.h. wir müssen schauen, wo kann man sich da an 'ne Religion annähern. Und da wo Religion tatsächlich sichtbar und greifbar wird ist vor allem das Element Kommunikation. Da wo über Religion gesprochen wird und sich mit Religion auseinandergesetzt wird, da können wir sehen und greifen wie einzelne Menschen, aber auch Gruppen von Menschen Religion verstehen, und wie sie Religion leben. [...] Und die Spielpiloten in New Eden erdachten diverse Wege, des verlorenen Mitspielers zu gedenken: Nicht nur Kerzenwachten mit „Cynos“ wurden abgehalten, sondern auch Raumstationen nach ihm benannt, hunderte, und Schriftzüge ins virtuelle Weltall gemalt: Spieler rangierten dafür ihre Schiffe in riesige Formationen und lösten dann gleichzeitig sogenannte „Warp Bubbles“ aus, eigentlich auch eine für Gefechte gedachte Mechanik, die sich optisch aber als schillernde blaue Kugel ums eigene Raumschiff zeigt. Mit genug Abstand zu diesen Formationen – einige hundert Kilometer reichten – konnte man erkennen, dass die von den Schiffen ausgelösten „Warp Bubbles“ jeweils Pixel eines Schriftzugs waren, mit dem die Piloten VileRat eine gute Weiterreise wünschten.

**O-Ton youtube:** If it wasn't for him, you guys wouldn't know each other.

[<https://www.youtube.com/watch?v=pzBGHNzGi8M> ab 3'38]

Und Sie veröffentlichten ein Gedenk-Video auf Youtube, in dem Gegen- und Mitspieler von VileRat Trauer und Beileid ausdrückten. Ein Satz in diesem Video verdient besondere Aufmerksamkeit:

**Zitat:**

*EVE* may only be a virtual world, but the connections we make are real.

**Sprecherin 2:**

*EVE* mag eine virtuelle Welt sein, aber die Beziehungen, die wir hier geknüpft haben, sind real. Religionswissenschaftler Knoll teilt diese Sichtweise:

**Tobias Knoll:**

Als Wissenschaftler, [...] wenn das so wahrgenommen wird von den Spielern, dann kann ich nicht sagen ‚Nee, aber es ist ja bloß bits und bytes‘. [IV1 bis 17’29] / In unserer Disziplin gehen wir von einem konstruktivistischen Ansatz aus, auch ein konstruktivistischer Ansatz an Realität. Letzten Endes zählt das, was Leute wahrnehmen und sagen und äußern mit Bezug zu Realität und anderen Themen. Das heißt wenn ein Spieler sagt „Für mich ist das real“, dann steht das einfach so. Eine andere Frage ist natürlich, ob und wie wir Menschen mit solchen Erweiterungen unserer Erfahrungswelt umgehen können. Tatsache ist, dass wir erleben, wie Menschen eine neue Welt der Kommunikation, Wahrnehmung und Kultur betreten. In *EVE Online* bündeln sich viele Aspekte dieser Welt-Erweiterungen, hier lassen sie sich exemplarisch erfahren und erforschen.

**Tobias Knoll:**

Und ob man sich da jetzt als Historiker ranbewegt, [...]b man da jetzt auf Religion schaut, [...] letzten Endes alle sozialen, kulturwissenschaftlichen Disziplinen sind da eigentlich meiner Meinung nach in der Pflicht, zumindest einen Teil ihrer Aufmerksamkeit darauf zu richten.

**O-Ton:** „Autopilot disabled – waypoint reached“

\* \* \* \* \*