

25. Sep. 2012

von Martin

in Popkultur,  
Sicherheitskultur

Kommentare ( 2 )

## Virtuelle Diplomatie und Staatstrauer

von Martin Schmetz



Beim Angriff auf das amerikanische Konsulat in Benghazi starben am 11. September zwei Personenschützer und zwei amerikanische Diplomaten, der amtierende Botschafter für Libyen sowie der IT-Experte Sean Smith. In ihrer Trauerrede zeichnete Außenministerin Clinton zunächst den

beruflichen und privaten Werdegang ihres Mitarbeiters nach, um dann einen bemerkenswerten Satz hinterher zu senden: “And that’s just in this world, because in the virtual worlds Sean helped create, he is also being mourned by countless competitors, collaborators and gamers, who shared his passion.”

Denn Sean Smith war ein herausragender Diplomat. Er gründete und prägte ein komplettes Diplomatenkorps, definierte die Rolle des Diplomaten in seiner Umgebung neu, schuf einen neutralen Verhandlungsraum für alle politisch relevanten Akteure sowie ein Regime, dessen Ordnungsanspruch sich die bekannte Welt grundsätzlich nicht widersetzte – oder jedenfalls nicht erfolgreich.

Nur: All dies passierte in der “virtuellen Welt”, im Computerspiel **EVE Online**. Bei diesem Spiel steuern weltweit etwa 400.000 Menschen ihre virtuellen Figuren durch ein und dieselbe künstliche Science-Fiction-Welt. Dies ist ein wichtiger Unterschied zu anderen Online-Rollenspielen (oder **MMORPG**), deren in sich geschlossene Abenteuer parallel von vielen kleineren Gruppen von Spielern durchlaufen werden. Spieler in EVE spielen nicht zusammen gegen Computergegner, sondern primär gegeneinander. Sie vereinigen sich zu Kooperationen, die wiederum in Allianzen zusammen kommen, um gemeinsam Ziele zu erreichen. Diese Ziele können wirtschaftliche Dominanz sein, ermöglicht durch die komplett durch Spieler betriebene Wirtschaft. Ebenso können die Ziele aber auch militärische, **kulturelle** oder territoriale Dominanz sein, denn Allianzen können große Teile des Universums erobern und verwalten. Meist geht große territoriale Dominanz einher mit Dominanz in den anderen Bereichen und Allianzen mit Territorium verhalten sich ähnlich wie souveräne Staaten.

Sean Smith, besser bekannt im Netz als Vile Rat, prägte als Chefdiplomat von Goonswarm, der Allianz der Comedy-Webseite **SomethingAwful** (wo er ebenfalls sehr aktiv war) in EVE, das Universum entscheidend mit. Hatten andere Spieler vor ihm vor allem die Komponenten der territorialen und militärischen Dominanz im Fokus, so stützte er sich auf kulturelle und

### SOCIAL MEDIA



### SUCHE

### TWITTER FEED

Neue #Jobs für  
Politikwissenschaftler\_innen!  
<http://t.co/f3vSzfJpMG>  
ungefähr 5 Stunden her von &s

In den nächsten Wochen bei uns: Eine  
Beitragsreihe zu #Cyberpeace.  
Großartige Autoren, spannende Posts!  
<http://t.co/z54MUpBFNc> @fiff\_de  
3. Dezember 2014, 12:28 von &s

Ein kleiner Konferenzbericht zur  
#doeff14 von @seditioni und ein  
großes Lob an die Organisator\_innen!  
<http://t.co/tUtsCX4Vdg>  
1. Dezember 2014, 10:08 von &s

### TAGS

diplomatische Aspekte, die sich oft als **konfliktentscheidend herausstellen sollten**. Smith definierte die Rolle des Diplomaten in EVE neu. Er gründete in seiner Allianz ein Diplomatenkorps, **bildete neue Diplomaten aus** und rekrutierte Nachwuchs. Er half dabei, Allianzen zwischen den souverän auftretenden Spielerallianzen zu schmieden, sei es durch knallhartes Verhandeln auf Basis relativer oder absoluter Gewinne für beide Seiten, oder durch das Appellieren an **gemeinsame, geteilte Werte**. Kooperationen in seinem Block – dem seit langem hegemonialen Block von Allianzen in EVE – liefen über ihn. Er begründete nicht nur Kooperationen, er pflegte sie auch um einmal etablierte Allianzen zu erhalten. Außerdem gründete er das erste neutrale Forum für leitende Spieler und Diplomaten, den Chat Jabberlon5. Dort konnten erste informelle Kontakte geknüpft, Ultimaten gestellt oder Friedensangebote unterbreitet werden. Bis heute ist es die mit Abstand wichtigste Institution dieser Art in EVE.

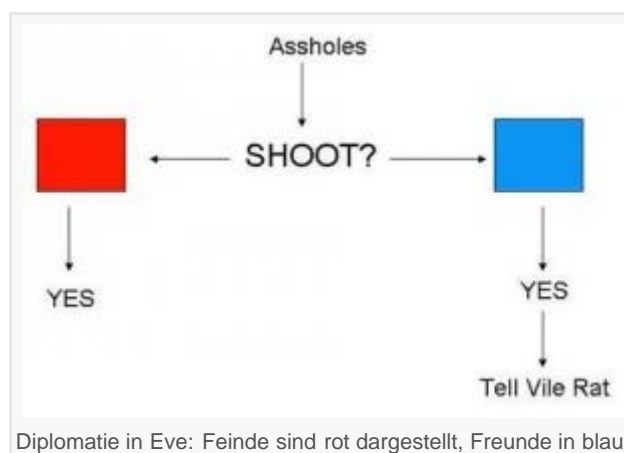
Nach seinem Tod fiel Smiths' Name vor allem in den amerikanischen Medien. Sowohl Barack Obama als auch Hillary Clinton erwähnten ihn in ihren Kondolenzreden und sein Name wird in eine Plakette im amerikanischen Außenministerium

eingraviert werden. Noch umfangreicher waren jedoch die Beileidsbekundungen sowohl auf SomethingAwful als auch in Eve. Auf SomethingAwful startete man eine **Spendenaktion für Smith's Familie**. In Debate & Discussion begann man schnell, sich auch mit den politischen Hintergründen seines Todes **auseinanderzusetzen** sowie, leicht verwundert, mit **der Tatsache**, dass Smiths Tod erst in der PC Spielepresse verbreitet wurde und **dann in den etablierten Nachrichten** – und auch dann mit einem Fokus auf sein **Leben als Diplomat in Eve**.

Im allgemeinen Forum von SomethingAwful, wo der Kondolenz- und Spendenthread gepostet wurde, war die Diskussion persönlicher – politische Untertöne waren die Ausnahme, auch wenn einige davon in den Medien sofort aufgegriffen wurden, z.B:

Many goons have died, but few goons are destined to have their deaths fiercely politicized by the American media during an election year.

Through the bullshit media circus, we will know "That was Vilerat, and he was actually way awesome." [[Quelle](#)]



BELIEBT KOMMENTARE NEU

Hell yeah, it's Political Science!  
Wissenschaftliche Podcasts

Das Internet darf ein cyberfreier  
Raum sein

Deutschlands Irak-Politik –  
Verantwortung nach außen,  
Intransparenz nach innen.

Wir haben Geburtstag!

„Mit Sicherheit nicht!“ Sexuelle  
Gewalt als politisches Mittel

## KATEGORIEN

Außenpolitik (59)

Bürgerkriege (16)

Cyber Security (40)

Demokratisierung (9)

Drohnen (15)

Humanitäre Interventionen (15)

Innere Sicherheit (24)

Interviews (10)

Katastrophen (4)

Konferenz (20)

Militär (27)

Pandemien (2)

Podcast (7)

Popkultur (20)

Sanktionen (8)

Security Culture (13)

Ebenso wurde der am nächsten Tag stattfindende Protest in Benghazi gegen den Angriff am Vortag **wohlwollend zur Kenntnis genommen**.

Im Eve Forum fand sich ebenfalls schnell ein **Kondolenz-Thread**, allerdings dort gepaart mit deutlich heftigeren, teilweise offen feindseligen Äußerungen gegenüber Moslems und Libyen, die allerdings sofort von Moderatoren gelöscht wurden (man halte Ausschau nach „inappropriate comment“ oder „comment removed“). Auch dort überwog allerdings eine positivere Haltung, insbesondere nach **Bildern des Gegenprotests**. Weiterhin wurden, als Kondolenzgeste, im Spiel Stationen von Spielern umbenannt, insgesamt über 200. Dies zeigt auch die internationale Reichweite der betroffenen Personen – von international, aber westlich aufgestellten Allianzen wie **Goonswarm** oder **Test Alliance Please Ignore** bis hin zu rein russischen Allianzen wie **Solar Fleet**, unabhängig auch, ob diese Allianzen vorher mit Vile Rat's Allianz befreundet oder verfeindet waren.

„As you grieve, remember that Vile Rat died doing what he loved, eating Libyan food and enraging people to the point of absurdity by his bare existence.“

Auszug aus interner Mail von Goonswarm

Letztendlich zeigt die Reaktion im Netz und den Medien, dass die Reichweite einer Nachrichtenmeldung durch Online Communities und Spiele weltweit eine neue Dramatik und Qualität erreichen kann. Spieler und Forenmitglieder rund um die Welt (und auch außerhalb der westlichen Länder) waren vom Tod von Sean Smith betroffen, wurden mit diesem Ereignis näher konfrontiert und auch ein Stück weit den weiteren politischen Begebenheiten, wie etwa die Reaktionen auf die Gegenproteste zeigen. Zunehmend hängt, dem Internet sei Dank, persönliche Betroffenheit ob internationaler Politik nicht mehr nur davon ab, ob die eigene Nation oder Familie davon direkt betroffen ist. Verbindungen werden nun auch anders hergestellt. Jemand kann virtuell derart einflussreich sein, dass er eine entscheidende Rolle in einem Spiel für zehntausende Menschen personifiziert. Dann wird nicht nur im Netz kondoliert – der Einfluss ist bis in die reale Welt spürbar, und zwar spürbar genug, dass die amerikanische Außenministerin zu bester Sendezeit jemanden als Gamer würdigt.

 Tags: **Benghazi, diplomatie, eve, eve online, Goonswarm, sean smith, vilerat**

**« Die parlamentarische Kontrolle vernetzter Sicherheit  
Who's to blame for island disputes in the western Pacific? Thomas Jefferson,  
a Dutch teenager, and Ecuador. Obviously. »**


Sicherheits-Kommunikation (14)
Sicherheitskultur (204)
Sozialwissenschaft Online (57)
Stellenangebote (42)
Strategie (10)
Terrorismus (14)
Theorie (2)
Umwelt (1)
Versicherheitslichung (21)
Visualisierung (5)
Whistleblowing (8)
WikiLeaks (17)
WMD (10)
Zivilgesellschaft (48)

## BLOGROLL

-  [Arbeitskreis soziale Bewegungen](#)
-  [Augen geradaus](#)
-  [Dan Drezner](#)
-  [Dart-Throwing Chimp](#)
-  [David Campbell](#)
-  [de.hypotheses.org](#)
-  [Demokratieforschung Göttingen](#)
-  [Duck Of Minerva](#)
-  [Future and Politics](#)
- [Hylaeon Flow](#)
-  [Internet und Politik](#)
-  [IR Blog](#)
-  [Just Security Blog](#)
-  [justsecurity.org](#)
-  [Killer Apps](#)
-  [Kings Of War](#)

 netzpolitik.org

 shabka.org

 Terrorismus in Deutschland

 theorieblog.de

 Verfassungsblog

 Vom Bohren harter Bretter

 whistleblower-net.de

## Trackbacks/Pingbacks

### 1. **IB Online (7/9): eine kleine Netzschau « Bretterblog** - 27. Sep. 2012

[...] Department aktiv ist. Im Sicherheitspolitik-Blog findet sich ein Beitrag von Martin Schmetz zu „Virtueller Diplomatie und Staatstrauer“ über die Verquickungen virtueller und realer Welt anlässlich der Ermordung des amerikanischen [...]

### 2. **Virtuelle Welten und IB-Theorien « Bretterblog** - 1. Nov. 2012

[...] SiPo-Blog brachte vor kurzem einen Beitrag über die Trauer in der Online-Game Community über Sean Smith. Smith war bei dem Angriff auf die [...]

## ARCHIV

Wähle den Monat

## Einen Kommentar hinterlassen

Name

Email

Webseite

Kommentar

Geben Sie den Text ein.









[Datenschutz - Nutzungsbedingungen](#)

Benachrichtige mich über nachfolgende Kommentare per E-Mail.



[Impressum](#) | 

Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz.

Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie unter [redaktion@sicherheitspolitik-blog.de](mailto:redaktion@sicherheitspolitik-blog.de) erhalten