



[Startseite](#) [Forschung](#) [Forschung aktuell](#) [2013](#) Weiterspielen für die Wissenschaft

eScience

Weiterspielen für die Wissenschaft

München, 02.12.2013

Mit den Onlinespielen Artigo und Metropolitalia sammeln LMU-Wissenschaftler Daten für ihre Forschung. Die Bilanz ist so gut, dass die Webplattformen trotz Projektende weiterlaufen.



Der Erfolg des Spieles Artigo zeigt sich in zwei Zahlen: 180.000 Mitspieler haben seit Start der Webplattform bei dem Spiel mitgemacht. Sieben Millionen Schlagwörter, die Kunstwerke beschreiben, konnten so gesammelt werden.

Damit haben die Wissenschaftler im Projekt „play4science“ ihr Projektziel mehr als erreicht: Mit der Hilfe von Internetnutzern sollten Daten in der Kunstgeschichte und der italienischen Linguistik gesammelt werden. An dem interdisziplinären Projekt unter Federführung von Professor [Hubertus Kohle](#), Inhaber des Lehrstuhls für Mittlere und Neuere Kunstgeschichte an der LMU, waren neben

Kunsthistorikern Computer-Linguisten um Professor Klaus Schulz, Informatiker um Professor François Bry und Linguisten um Professor Thomas Krefeld beteiligt. Sie haben mit play4science in Zusammenarbeit mit der IT-Gruppe Geisteswissenschaften (ITG) die Idee des Crowdsourcing auf die Wissenschaft übertragen.

Bei der „Citizen Science“ beteiligen sich Laien freiwillig an der wissenschaftlichen Forschung. „Wir nutzen das Internet, um Menschen spielerisch dazu zu bringen, Aufgaben zu übernehmen, die von Computern allein nicht zu lösen sind“, sagt Hubertus Kohle.

Lernen und gewinnen

Das Spiel Artigo hat allein den Zweck, Bilddatenbanken zu verschlagworten und so eine Kunstsuchmaschine aufzubauen. Dafür werden zwei Spieler online von einer Software zusammengeschaltet. Kommen beide auf denselben Begriff, um ein Kunstwerk zu beschreiben, gibt es dafür Punkte. Der Wettbewerb um die meisten Punkte und Preise soll neben dem Lerneffekt Anreize bieten mitzumachen. 150 Personen täglich beteiligen sich im Durchschnitt beim Aufbau der Kunstsuchmaschine. Inzwischen gibt es verschiedene Spielversionen und ein Quiz auf der Webseite. Mehrere große Museen haben ihre Bildbestände für die Artigo-Suchmaschine zur Verfügung gestellt.

Beim Spiel Metropolitalia sollen die Mitspieler italienische Redewendungen einem sozialen Status und einer Herkunftsregion zuordnen sowie neue Ausdrücke nennen. Davon erwarten sich die Wissenschaftler zum Beispiel Informationen über die regionalspezifische Bedeutung von Redewendungen. Beim Wettbewerb „Prix Ars Electronica“ wurde die Webplattform mit einer „honorary mention“ ausgezeichnet.

Nach dem erfolgreichen Projektverlauf werden beide Spiele nun dauerhaft weitergeführt. Die Wissenschaftler gehen davon aus, noch deutlich mehr Daten sammeln zu können. Zudem soll bei Artigo nun untersucht werden, welches Wissen die gesammelten Schlagwörter bergen. Möglicherweise lassen sich so zum Beispiel Hinweise auf die Entstehungszeit von Kunstwerken finden. Auch mehrere Nachfolgeprojekte bieten sich an. So könnten Spieler gemeinsam Werkzusammenstellungen erarbeiten und Kunstausstellungen im Internet verwirklichen. „Mit Artigo und Metropolitalia haben wir einen Ansatz realisiert, der sich auch in anderen empirisch fundierten Geistes- und Sozialwissenschaften anbietet“, sagt Hubertus Kohle. (nh)

Verantwortlich für den Inhalt: Kommunikation und Presse