

Trolle jagen, Geld verdienen

Virtuelle Volkswirtschaften – Wie ein Ökonom eine neue Welt entdeckt hat

Millionen von Menschen verbringen immer mehr Zeit mit Computerspielen. Was als Unterhaltung begonnen hat, entpuppt sich zunehmend als volkswirtschaftliches Phänomen. In den Kunstwelten entstehen echte Beiträge zum Bruttosozialprodukt.

Von Sönke Iversen

Edward Castronova war verzweifelt. Jahrelang hatte der amerikanische Volkswirtschaftler davon geträumt, eines Tages zu den großen Denkern seines Fachs zu gehören. Doch jetzt, mit 38, fiel seine wissenschaftliche Bilanz reichlich mager aus. Castronova hatte ein unpopuläres Forschungsgebiet gewählt: Sozialhilfe. Die wenigen Aufsätze, die er in wissenschaftlichen Zeitschriften unterbrachte, fanden keinerlei Resonanz. „Nichts, was ich schreiben, hat irgendeinen Einfluss“, dachte sich Castronova. „Akademisch bin ich ein ziemlicher Reinfall.“ Damit nicht genug. Als seine Frau ihrer Arbeit in eine andere Stadt folgte, blieb Castronova als Professor in Fullerton zurück, einer kleinen Universität in Kalifornien. Er war allein.

Um seine Abende zu füllen, tat Castronova das, was er seit seiner Jugend getan hatte: Er spielte mit seinem Computer. Im April 2001 unterschrieb der Professor ein Abonnement beim Online-Spiel Everquest. Für zehn Dollar im Monat konnte sich Castronova per Internet in die riesige Computerwelt Norrath einwählen und dort auf Abenteueruche gehen. Mal streckte er als Ritter einen Drachen nieder, mal lernte er Zaubersprüche. Nach kurzer Zeit spielte Castronova regelmäßig 20 Stunden pro Woche.

Dann machte der Akademiker eine Entdeckung: Die Kunstwelt Norrath hatte ihre eigene Volkswirtschaft. Viele der 400 000 Spieler verbringen ihre Abende keineswegs nur damit, Trolle zu jagen oder Prinzessinnen zu befreien. In Norrath gibt es zahlreiche grundsätzliche Berufe: Schafzüchter, Fischer, Weber. Wer als Holzfäller fleißig ist, hat nach ein paar Stunden Mausclicken einen stattlichen Stapel zerhackter Bäume auf seinem Schirm. Den kann er an einen Schreiner verkaufen und sich für das Geld, das in dem Spiel Platin heißt, eine bessere Axt zulegen. Damit wiederum lässt sich der nächste Baum schneller fällen. „Am Anfang ist die Spielfigur extrem schwach“, sagt Castronova. „Aber je mehr man arbeitet, desto besser wird man. Was mich von Anfang an faszinierte, war der Reichtum, den sich manche Spieler aufgebaut hatten. Norrath entstand 1999. Manche Spieler thronen 2001 in riesigen Schlössern, bis zum Rand gefüllt mit Schätzen.“

Die Währung aus dem Computer

Noch ahnte Castronova nicht, dass er kurz vor einem wissenschaftlichen Durchbruch stand. Dann lernte er die so genannten Spielerauktionen kennen. Bei Ebay konnte man nicht nur Staubsauger und Geschirr ersteigern, sondern auch künstliche Schwerter und Rüstungen. Everquest-Spieler, die aussteigen wollten, verkauften magische Gegenstände, virtuelle Häuser oder die Fantasie-

DURCHSCHN. PRO-KOPF-JAHRESEINKOMMEN	
Rang/Land	Einkommen*
1. Luxemburg	39 840
2. Schweiz	38 330
3. Norwegen	35 630
15. Deutschland	23 560
70. Türkei	2 530
71. Norrath	2 266
72. Dom. Republik	2 230
135. Haiti	480
136. Indien	460
137. Yemen	450

* in US-Dollar Quelle: Weltbank

der Weltbank: Ein typischer Spieler erwirtschaftete an seinem Bildschirm mehr als ein Arbeiter in Russland, Bulgarien oder China. In der Liste der reichsten Länder der Erde belegte Norrath Platz 71 – knapp hinter der Türkei (siehe Tabelle oben).

Daheim in Kalifornien lehnte sich Castronova zurück in seinen Stuhl und atmete tief durch. Viele Volkswirtschaftler machen Karriere, indem sie ein Land analysieren. Castronova hatte gerade eines entdeckt. Der Professor aus Fullerton fand, wonach Generationen von Volkswirten vergeblich suchten: einen Markt unter einer Käseglocke. „Wir Ökonomen haben die Naturwissenschaften immer um ihre Labore beneidet“, sagt Castronova. So wiederhole etwa ein Chemiker seinen Versuch beliebig oft. Er könne die Temperatur ändern, die Luftfeuchtigkeit, was immer er wolle. Aber für Volkswirte gebe es keine klinischen Bedingungen. „Wir testen unsere Ideen immer nur theoretisch“, sagt Castronova. „Es gibt in dieser Welt keinen Markt, in dem alle dieselbe Ausgangsbasis haben. Es gibt keinen fairen Start.“

Außer in Norrath. Jeder Neankömmling in der Fantasiewelt begann bei null: ohne Geld, ohne Waffen und mit nur ein paar Fetzen Kleidung. „Das einzige Kapital, das man mit in die Computerwelt bringen konnte, war Zeit“, sagt Castronova. „Und Zeit ist die einzige Ressource, die vollkommen gerecht verteilt ist. Kein Mensch hat davon mehr als 24 Stunden am Tag.“ Deshalb waren in Norrath alle gleich. Es gab keine soziale Ungerechtigkeit, keine reichen Erben. Castronova: „Das Ganze war eine Utopie, an der Thomas More seine Freude gehabt hätte.“

Sir Thomas More, der englische Humanist und Staatsmann, wurde 1478 geboren. 1516 schrieb er „Utopia“. Mores bekanntestes Buch ist die Vision einer perfekten Gesellschaft, in der alle Menschen arbeiten müssen, aber niemand länger als sechs Stunden. Es gibt in Utopia kein Geld und kein Privateigentum. Mores Werk ist seit Jahrhunderten Grundlage für viele, die von einer besseren Welt träumen. Eine Beschreibung von Norrath aber ist es nicht. Denn es stimmt zwar, dass alle Spieler bei null anfangen. Doch während die Mehrheit relativ arm blieb, entwickelte sich nicht nur in Norrath, sondern auch in anderen Fantasiewelten stets

merkte die Gruppe schnell, dass etwas nicht stimmte. „Der Kerl stolperte fast über seine eigenen Füße“, erinnert sich Sean Stalzer, ein Amerikaner, der oft gemeinsam mit Hirsch spielt. „Er hatte anscheinend überhaupt keine Ahnung, wie das Spiel funktioniert – und das bei Level 50! Eigentlich war das nicht möglich.“ Dann kam heraus: Hinter dem vermeintlich erfahrenen Recken steckte ein 13-jähriger Anfänger. Seine Eltern hatten ihm die Spielfigur samt Ausrüstung und Erfahrungspunkten im Internet gekauft – für 500 Dollar zum Geburtstag.

Der Vorfall löste große Empörung aus. Hirsch und Stalzer sind in einer Online-Gilde organisiert, die mehr als 500 Mitglieder zählt. Die Spieler aus aller Welt betrachten sich als verschworene Gemeinschaft, gehen zu festgelegten Zeiten gemeinsam im Internet auf Abenteueruche und treffen sich auch regelmäßig in der Realität. Unzählige Stunden haben sie damit verbracht, besonders wertvolle Schwerter oder Rüstungen zu erkämpfen. Nun sieht sich die Gilde Spielern gegenüber, die sich ihre Waffen und Schlüssel einfach kaufen. „Ich finde das unmöglich“, sagt Stalzer. „So etwas verstößt doch gegen die Philosophie des Spiels. Warum sollte jemand mehr Erfolg im Spiel haben als ich, nur weil er mehr Geld hat?“

3000 Dollar für ein Luftschloss

Viele teilen diese Meinung. In Internetforen werden Spieler, die sich den Aufstieg in Kunstwelten erkaufen, ausgelacht oder des Betrugs bezichtigt. Andererseits: manchmal werden auch die härtesten Krieger schwach. „Einem unserer Spieler wurden 3000 Dollar für sein Schloss angeboten“, erzählt Stalzer. „Normalerweise ist so etwas in unserer Gilde verpönt. Aber er hat mir gesagt: ‚Hey, 3000 Dollar sind richtig viel Geld, und ich könnte die Kohle wirklich gut gebrauchen.‘ Und dann hat er’s eben verkauft.“

3000 Dollar für ein virtuelles Schloss. Sind diese Leute denn wahnsinnig? Edward Castronova lacht, als er die Frage hört. Sie wird ihm oft gestellt, und doch hält er sie für verfehlt. Natürlich, sagt der Ökonom, kann man in einem virtuellen Haus nicht wohnen, einen virtuellen Fisch nicht braten, und auch für eine noch so mächtige Streitaxt aus Norrath gibt es in der Realität keine Verwendung. Aber schmälert das wirklich ihren Wert? Wer so denkt, sagt Castronova, wird auch beim Begreifen der realen Wirtschaft scheitern. Denn sind 200 Dollar für ein Paar Turnschuhe von Nike wirklich angemessen? Und wie hoch ist der Nutzwert eines 20 000 Dollar teuren Kleides von Gucci oder Prada? „Auch bei einem Diamanten ist der größte Teil seines Werts nur virtuell“, sagt Castronova. „Aber so funktioniert unsere Volkswirtschaft. Die Dinge haben genau den Wert, den wir ihnen beimessen.“

Deshalb lassen sich im Internet nicht nur Luftschlösser bauen, sondern auch verkaufen. „Mein Laden läuft gut“, sagt Hannes Schubert, ein 22-jähriger Student der Betriebswirtschaftslehre aus Kirchheim/Teck. Auch er ist seit langem ein Fan von Online-Welten – anfangs nur zum Spielen. Dann entdeckte er etwas Spannenderes: Geld verdienen. „Erst habe ich nur gemacht, was alle machen“, sagt Schubert. „Trolle jagen, Drachen töten. Aber dann habe ich gemerkt, dass die Leute für Gegenstände im Spiel Geld ausgeben.“ Schubert machte eine Kosten-Nutzen-Rechnung. Für ihn als erfahrenen Spieler war es leicht, relativ schnell relativ viel Gold anzuhäufen. Wofür ein Neuling oft Stunden brauchte, das erledigte Schubert in Minuten. „Erst konnte ich gar nicht glauben, dass mir jemand fürs Spielen tatsächlich Geld geben würde“, sagt der Student. „Aber es klappte. Nach und nach habe ich mir dann Stammkunden aufgebaut.“

Findige Alchemisten verderben den Goldkurs

Zum Beispiel Christel Born. Die 57-jährige aus Meerbusch hat wenig Verständnis für die Proteste der Online-Puristen. „Ich bin über meinen Sohn zum Spielen gekommen“, sagt Born. „Mir macht das sehr viel Spaß. Aber mehr als zwei Stunden pro Tag schaffe ich nur am Wochenende. Das ist für richtig große Anschaffungen einfach zu wenig Zeit.“ Und so kauft Born heute regelmäßig bei Schubert mit echten Euro das nötige Computer-Geld für ihre zweite Welt, wie sie sagt. Ihre Ausgaben? Gut 300 Euro in vierzehn Monaten. „Ich habe auch Kunden mit mehr als 1000 Euro Umsatz im Jahr“, sagt Schubert. „Das läuft ganz unkompliziert. Die Leute zahlen im Voraus, ich übergebe ihnen im Spiel die Ware, und alle sind zufrieden.“

Doch Schubert kennt auch die Schattenseiten des Geschäfts. Als er vor einigen Monaten den Computer anschaltete, um seine Goldvorräte zu sichten, traf ihn fast der Schlag. „Der Kurs hatte sich über Nacht einfach halbiert, und keiner wusste, warum“, sagt der Student. Die Auflösung: ein paar Spieler hatten einen Weg gefunden, Gold zu vervielfältigen. Es folgte ein Preischaos, die virtuelle Volkswirtschaft brach unter dem Falschgold fast zusammen. „Das Problem wurde schließlich vom Hersteller behoben“, sagt Schubert. „Aber es dauerte Wochen, bis sich der Kurs wieder eingependelt hatte.“

Trotz der Währungskrise gelang Schubert im vergangenen Jahr ein Umsatz von 25 000 Euro mit virtuellen Gütern. Vor vier Tagen stellte der Student seinen ersten Mitarbeiter ein, sein Geschäftsmodell aber hat sich geändert. „Ich habe noch meine Stammkunden“, sagt Schubert. „Aber mein Fokus liegt heute auf dem Handel mit Software.“ Für Geld zu spielen sei einfach nicht mehr rentabel, erklärt der Jungunternehmer. Schubert: „Ich habe meine Einnahmen immer ordentlich versteuert. Aber heute sind zu viele Leute unterwegs, die schwarz arbeiten.“

Deutsche Lohnkosten, so scheint es, sind in der Welt der Elfen und Trolle nicht mehr konkurrenzfähig. Internet Gaming Entertain-



Würden Sie mit diesem Herrn verhandeln? Wer in Computerwelten Geschäfte machen will, muss sich an unfreundliche Gesprächspartner gewöhnen. Foto Sony Online Entertainment

ment (IGE) in Hongkong dagegen handelt nach eigenen Angaben täglich virtuelle Güter für mehrere Millionen Dollar. Außer mit 80 festen Angestellten arbeitet IGE mit tausenden von Freiberuflern zusammen, die in den Fantasiewelten nach wertvollen Gegenständen jagen. Die Abenteurer kommen aus aller Welt. In Mexiko wurde ein Fall bekannt, wo ein Unternehmen namens Black Snow Billigkräfte zum Online-Spielen anstellte, um deren Erzeugnisse mit großem Gewinn zu verkaufen. Der Hersteller des Spiels machte dem Treiben ein Ende, und Black Snow verschwand. Doch immer wieder kursieren Erfolgsgeschichten von Spielern aus armen Ländern, die online mehr verdienen als im realen Leben. „Der durchschnittliche Stundenlohn in Norrath liegt bei 3,42 Dollar“, sagt Professor Castronova. „Damit liegt er höher als in den meisten Ländern der Erde.“



Der Student Hannes Schubert verwandelt virtuelles Gold in echte Euro. Foto Rudel/Regenscheit

ter zu erschlagen. Diese Wesen erscheinen immer an derselben Stelle im Spiel, oft tragen sie wertvolle Gegenstände bei sich. Und die Berufsbeteuerer warten schon. „Es ist nicht lustig, wenn man nach vier Stunden Spielzeit kurz vor dem Ziel steht und dann von einer ganzen Armee von Geschäftemachern überrannt wird“, sagt selbst der Kanadier Jamie Hale, der 2004 mit seiner Firma Gaming Open Market fast eine Million US-Dollar umsetzte. „Auch wir werden als Händler oft kritisiert. Aber solange die Spiele so aufgebaut sind wie heute, lassen sich diese Konflikte wohl nicht vermeiden.“

Adam Smith Ader virtuellen Welt

Der Markt ist riesig. Allein Everquest spielt mit 400 000 Teilnehmern und einer Monatsgebühr von rund dreizehn Dollar Jahr für Jahr mehr als 60 Millionen Dollar ein. Weltweit wird der Markt für Onlinespiele auf mehr als zwei Milliarden Dollar geschätzt. Experten gehen davon aus, dass bis zum Ende des Jahrzehnts mehr als 375 Millionen Menschen online spielen werden. Und eine Studie des US-Instituts Themis kommt zu dem Ergebnis, dass der Handel mit virtuellen Gütern innerhalb der nächsten drei Jahre auf 680 Millionen Dollar steigen wird.

Edward Castronova ist bei diesem Gedanken nicht ganz wohl. „Früher ging es mehr um Fantasie, heute sind diese Spiele dabei, Einkaufszentren zu werden“, sagt der amerikanische Professor. „Der Spieler in mir hätte es lieber, wenn es wirklich nur um den Spaß gehen würde. Aber der Ökonom in mir weiß, dass sich zwangsläufig ein Markt entwickeln musste.“ Und spielt er noch selbst? Selten, sagt Castronova. Denn auch für ihn hat sich einiges getan, seit er im April 2001 aus beruflichem Frust und privater Einsamkeit in die Welt der Elfen und Trolle flüchtete. Seine Studie über virtuelle Volkswirtschaften wurde zu einem der meistgelesenen Aufsätze der internationalen Wissenschaftszene. Heute reist der Professor als Adam Smith der virtuellen Welten von einem Vortrag zum nächsten. Im Frühjahr 2004 erhielt Castronova ein Angebot für einen Lehrstuhl an der Universität von Indiana – ein gewaltiger Karriereprung. Seit dem Umzug wohnt er wieder gemeinsam mit seiner Frau. Aber nicht allein. Die Castronovas sind heute zu dritt.



Professor Edward Castronova und sein Alter Ego in der virtuellen Welt. Der US-Professor hat mit seinen Studien zu Online-Spielen wissenschaftliche Karriere gemacht. Fotos privat



währung Platin. 500 000 Platinstücke aus Norrath erzielten manchmal bis zu 1000 Dollar in der Realität. Castronova startete auf die Angebote und erkannte sofort, was ihm da untergekommen war: eine Wechselstube! Jeder Gegenstand, der in Norrath einen bestimmten Wert in Platin hatte, erhielt durch den Verkauf bei Ebay einen Wert in echten US-Dollar. Mit anderen Worten: das Platin aus Norrath war eine echte Währung.

Mit einem Schlag verwandelte sich der Spieler Castronova in den Volkswirtschaftler. So schnell er konnte, trug er Daten zusammen, wertete mehr als 600 Auktionen aus und errechnete den Wechselkurs von Norrath-Platin zu US-Dollar. Das Ergebnis: Ein Platinstück war ungefähr so viel wert wie ein US-Cent, mehr also zum Beispiel ein japanischer Yen. Castronova schlug vor Aufregung fast Purzelbäume. Ein paar Wochen zuvor war er noch ein wissenschaftlicher Versager gewesen. Jetzt, im Dezember 2001, saß er auf einem revolutionären Datenberg, den er ganz für sich allein hatte. Castronova befragte mehr als 3000 Everquest-Spieler. Im Durchschnitt verbrachten sie zwischen 24 und 33 Stunden pro Woche in Norrath. Ihr Besitz in der virtuellen Welt – Kleidung, Waffen, Schlösser – hatte einen Gegenwert von mehr als 3000 Dollar. Der Professor reichte Zahlenkolonne an Zahlenkolonne. Das durchschnittliche Jahreseinkommen pro Einwohner betrug in Norrath 2266 US-Dollar. Castronova verglich seine Zahlen mit denen

eine kleine Gruppe der Reichen und Superreichen. „Es gab schon Spiele, wo niemand mehr besitzen konnte als alle anderen“, sagt Castronova. „Aber die Leute haben sie gehasst. Viele Spieler wollen nicht einfach nur spielen. Sie wollen reich werden.“

Einer von ihnen ist Oliver Hirsch. Der 36-jährige Apotheker aus Emden spielt seit 1999 Ultima Online, ein ähnliches Spiel wie Everquest. Hirsch verbringt pro Tag vier bis sechs Stunden in der Fantasiewelt und hat sich mit großer Zähigkeit einen enormen Besitz erarbeitet. „Ich habe bei fast allen handwerklichen Berufen den höchsten Grad“, sagt Hirsch. „Das heißt, ich bin Meister beim Fischen, Schmieden, Schreiner und so weiter.“ Pro Beruf, schätzt Hirsch, brauchte er bis zu einem Jahr, um die Meisterschaft zu erreichen. Und so hat der Apotheker mehrere tausend Stunden an seinem Bildschirm zugebracht, um zu fischen, zu sägen und zu hämmern. Je weiter er aufstieg, desto kunstvoller wurden die Schwerter, Töpfe und andere Gegenstände, die er in der Computerwelt herstellte. Heute ist Hirsch stolz auf sein prächtiges Schloss und seine üppige Einrichtung, die ihn viel Lebenszeit gekostet hat. Und er ist sauer, wenn er an diejenigen denkt, die eine Abkürzung nehmen.

Vor einigen Monaten tauchte in Norrath ein mächtiger Krieger auf. Er war auf Leistungsstufe 50 – ein Zeichen großer Erfahrung. Doch als er sich mit anderen zusammantat, um auf Drachenjagd zu gehen,