

SvD



FOTO: GÖRAN LINDQUIST, BERTIL ERICSON/SCANPIX

Robin Teigland, forskare på Handelshögskolan i Stockholm, och hennes avatar Karinda Rhode från Second Life.

Virtuell värld verklig succé

Publicerad: 3 november 2010, 07.46. Senast ändrad: 9 november 2010, 11.14

Drömmer du om jobbet som drakdräpare? Skaran som arbetar eller gör affärer i datavärldar växer och handeln omsätter miljarder. Det kan bli en lönsam affär att axla manteln som alvdrottning.

Azeroth har en befolkning på över elva miljoner och en BNP motsvarande flera europeiska länders. Pengarna finns på riktigt, trots att världen Azeroth bara existerar i dataspelet World of Warcraft. Men här är ingen rörmokare eller it-konsult. Här tjänar man sitt levebröd på plundring och trolljakt, och skatterna har verkligt värde. Azeroth är en av många online-världar där man handlar med riktiga pengar. Handeln i online-världar tros 2012 uppgå till cirka 87 miljarder kronor, från i princip ingenting för bara några år sedan.

I dataspelet World of Warcraft antar spelaren rollen som en av spelvärldens många hjältar. Spelet kräver tanke, samarbete och framför allt tid. Tid att träna ett mäktigt alter ego som kan bekämpa drakarna, och tid att samla guld till magiska föremål. Runt detta har en industri växt fram. I Kina arbetar kanske så många som en miljon människor med att samla ihop spelskatter som säljs för riktiga pengar. Dataspelsföretaget Blizzard som driver spelet har förbjudit handeln, men den svarta marknaden är omöjlig att hejda.

Ett annat sätt att tjäna pengar i spelet är att sälja spelkonton. På ett konto samsas flera mäktiga hjältefigurer eller "avatarer", och konton säljs dagligen för tusentals kronor.

Adam, 20 år från Stockholm, har sålt fem konton för 3000–5000 kronor styck. Köpare har sällan tid att bygga upp en mäktig avatar, men de kan betala någon annan för jobbet.

–Det är mycket roligare än att jobba. Man gör det man gillar och tjänar lite pengar vid sidan av.

En bekant till Adam sålde ett konto för nästan 70000 kronor. Köparen blev kort därefter av med kontot eftersom affären var förbjuden.

Robin Teigland, docent på Handelshögskolan i Stockholm ser större möjligheter i de världar som till skillnad från Blizzard uppmuntrar riktig handel. Där finns de stora pengarna och virtuellt företagande, eller "avaprenörskap", växer snabbt.

I världarna Second Life och Entropia Universe är handeln med riktiga pengar en självklarhet. I Entropia Universe köptes en rymdö för cirka 2,4 miljoner kronor. I Second Life blev Ailin Graef den första att tjäna en miljon dollar i en online-värld.

När pengarna växer drar myndigheterna öronen åt sig. 2006 konstaterade en amerikansk utredning att det juridiskt var glasklart att online-varorna skulle beskattas, men ingen visste riktigt hur. Än i dag släpar regleringen efter.

–Om jag jobbar för någon som butiksbiträde i Second Life, hur ska inkomsten beskattas? Vad händer om jag driver mycket av verksamheten i en virtuell värld?

I takt med att våra arbeten kräver mindre fysiskt arbete blir möjligheten att arbeta i online-världar större. På IBM:s kontor i virtuella världar som Second Life arbetar medarbetare flera dagar i veckan. Robin Teigland säger att hon haft ett möte med en bekant på IBM på detta kontor.

–Han sitter hemma vid sitt skrivbord, loggar in, går in på sitt kontor och träffar kollegor och kunder från hela världen.

Robin Teigland är säker på att vi i framtiden kommer att både arbeta och tjäna pengar mer i de virtuella världar som kryper närmare vår fysiska. Hon skulle vilja se en online-värld skapad och reglerad av EU. Det tror hon skulle ge förutsättningarna för en explosionsartad ökning i virtuellt företagande.

–Jag ser ingen skillnad på det "verkliga" och det "virtuella". Jag ser skillnad på det virtuella och det fysiska – det verkliga finns där ute i online-världarna också.

Fakta

VAD GÄLLER SAKEN?

Vilka världar finns?

- Amerikanska Second Life grundades 2003 och har vuxit stort. Världen använder sig av valutan Linden-dollar och de totala värdet av transaktionerna i världen uppgick 2009 till över 3,8 miljarder svenska kronor.
- Entropia Universe är ett svenskt projekt som släpptes 2003. Valutan är Project Entropia-dollar och flera gånger har världen hamnat i Guinness rekordbok för att husera de dyraste virtuella föremålen i världen. I år köpte en av dess invånare en populär rymdstation för 2,25 miljoner kronor.
- World of Warcraft är ett fantasyspel där spelaren tar på sig rollen som en av världens många hjältar. Handel med riktiga pengar är mot reglerna, men förekommer ändå i stor utsträckning.

Hur tjäna pengar?

I virtuella världar som amerikanska Second Life eller svenska Entropia Universe kan föremål, allt från en klänning eller en öl till ett slott, köpas för riktiga pengar. Riktig valuta växlas mot valuta i den virtuella världen. De enskilda summorna är i regel små men tillsammans kan det bli mycket. Som en följd av detta kan man öppna en butik där man tjänar riktiga pengar, och ha anställda som arbetar inom den virtuella världen, även de med en riktig lön.

Google-annonser

[Investera i Aktier Online](#)

Handla Aktier Utan Avgifter. Gratis Topplista, Gratis Demokonto. Bonus!
www.plus500.com/sv

[Komplett Aktieplattform](#)

24 aktiebörser och professionell analys av 11000 aktier. Prova idag!
SaxoBank.com/Aktier

[Är du prismetveten?](#)