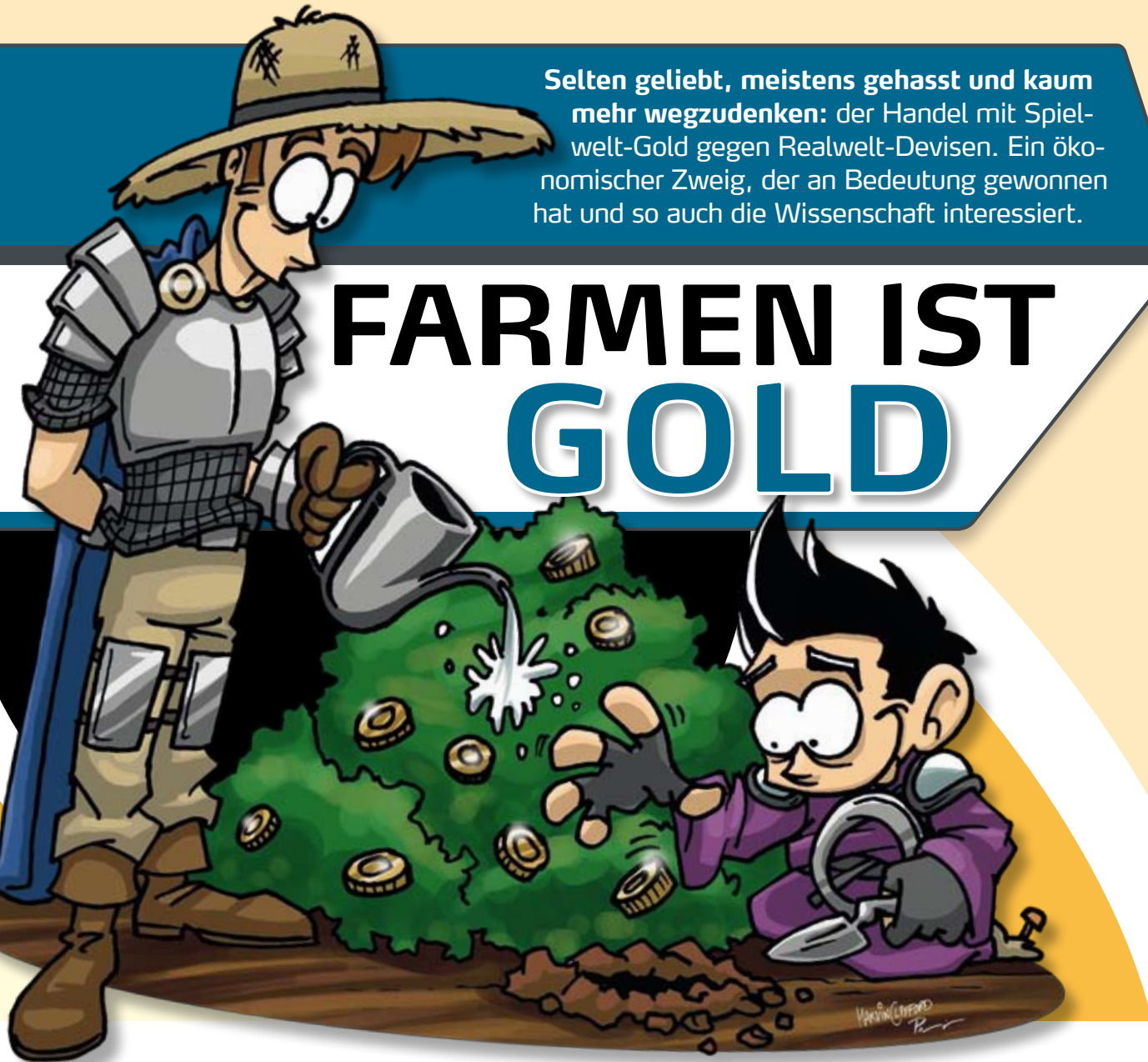


Selten geliebt, meistens gehasst und kaum mehr wegzudenken: der Handel mit Spielwelt-Gold gegen Realwelt-Devisen. Ein ökonomischer Zweig, der an Bedeutung gewonnen hat und so auch die Wissenschaft interessiert.

# FARMEN IST GOLD



## INFO ANGEKLAGT: FARMER



12 Millionen Menschen leben in der chinesischen Metropole Shenzhen, einer der Hauptstädte des Goldfarmens.

Im Jahr 2006 wurde die Steuerfahndung auf einen chinesischen Goldverkäufer bei eBay aufmerksam. Weil deutsche Kunden davor zurückschreckten, Geld nach China zu überweisen, richtete der fernöstliche Unternehmer in Deutschland ein Girokonto ein. Möglich hatte dies die Schwester des Chinesen gemacht, die in Deutschland studierte und so vor Ort die Organisation erledigen konnte. Bis zu dem Tag, an dem die Steuerfahndung bei ihr anklopfte. Da es sich aber für das deutsche Finanzamt um ein neues Betätigungsfeld handelte, einigte man sich schließlich gütlich und die Studentin zahlte brav ihre Steuern nach.

Was haben prähistorische Landwirte mit Goldfarmern zu tun? Eine Antwort darauf kennt Richard Heeks, Professor für Informatik in Entwicklungsländern an der Universität Manchester. In einer 85-seitigen Arbeit berichtet er über den noch recht jungen Wirtschaftszweig der Goldseller.

Das Entstehen des Goldverkäufer-Marktes ist für Heeks keine unerwartete Entwicklung, sondern ein natürlicher Prozess, den er mit der Evolution der Landwirtschaft vergleicht. Genau wie die Bauern der Steinzeit, mussten Online-Rollenspieler bislang alle Gegenstände selbst herstellen. Jeder Charakter wurde so zu einer eigenen, nur auf sich selbst angewiesenen Manufaktur. Erst in jüngerer Zeit wurde es attraktiv, einen Überschuss zu produzieren, den Profi-Spieler in den Handel mit anderen Usern stecken. Seltene und be-

gehrte Gegenstände gaben den Anreiz für den erstarkenden Handel. Über solch reine Spielgeld-gegen-Item-Geschäfte ist das MMO-Genre jedoch bereits hinaus.

Inzwischen haben sich komplexe Wirtschaftssysteme etabliert, in denen sich die Spieler spezialisieren müssen. Es gilt, hergestellte Waren erst zu verkaufen, damit das verdiente Geld in neue Items investiert werden kann, die der Spieler will, aber nicht selbst produziert. Gold zu generieren verschlingt allerdings viel Zeit und die hat eben nicht jeder. Und hier tritt die nächste Entwicklungsphase der Online-Wirt-

## WER IST PROFESSOR HEEKS?



Richard Heeks arbeitet als Professor für Informatik in Entwicklungsländern an der Universität Manchester. Seine Forschung beschäftigt sich mit Informations- und Kommunikationstechnik in weniger entwickelten Regionen der

Erde. Dazu gehören auch Beobachtungen kleiner Unternehmen und die Verlagerung von Dienstleistungen in Billiglohnländer. Heeks sieht darin nichts Schlechtes, sondern eine Art der Entwicklungshilfe, bei der nicht nur einseitig gezahlt wird.

schaft in Kraft: Genügend Spieler können sich die Online-Zeit und Arbeitskraft anderer Leute mit realem Geld einfach kaufen – Online-Outsourcing auf spielerische Art.

## PARALLELEN ZUR REALITÄT

Wie in traditionellen Industrien, werden auch Goldfarmer-Jobs in Billiglohnländer ausgelagert. Wie Heeks zeigt, kam es zu einem regelrechten Preis- und Existenzkampf, in dem chinesische Firmen bereits existierende amerikanische Goldfarmer aus dem Markt drückten. Dazu nimmt die Automatisierung via Bots zu – eine weitere Parallele zu herkömmlichen Branchen, wie etwa der Autoindustrie. Hier werden Großteile der Montage seit Jahrzehnten von automatisierten Produktionsstraßen übernommen.

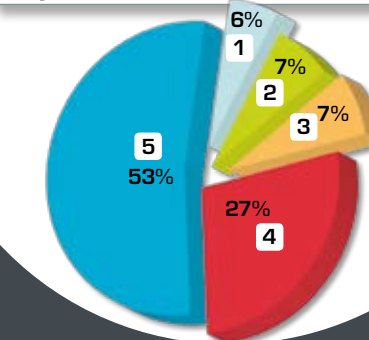
Dass sich manche User mit echten Euros Vorteile erkaufen, erzürnt freilich viele andere Spieler und in manchen Fällen auch die Hersteller – sofern die Transaktionen von den Entwicklern nicht gewollt sind. Zwischen den Zeilen unterstellt Heeks den Herstellern jedoch eine Doppelmoral. Denn europäische und amerikanische Spieler mögen durch den Goldkauf weniger Zeit in virtuellen Welten verbringen, dafür gibt es pro Goldfarmer einen weiteren Account, der für die Wenig-Spieler Leistung erbringt. Der MMO-Betreiber nimmt somit mehr Geld ein. Die Bedeutung von Statussymbolen wie teuren Ingame-Reitieren oder Spielerhäusern werden allerdings verwässert, da die zuvor in sich geschlossene virtuelle Wirtschaft jetzt mit der echten verknüpft wird. Und das kommt selbstverständlich bei jenen nicht gut an, die sich diese Dinge im Spiel selbst hart erarbeitet haben.

## AUSBEUTUNG ODER GUTER JOB?

Heeks rechnet auch mit dem Bild über Goldfarmer-Firmen ab. Aufgrund von Feldstudien stellt er fest, dass diese nicht, wie häufig behauptet, in beinahe sklavisch gehaltenen Drucker-Kolonnen organisiert sind, sondern Strukturen normaler Unternehmen besitzen. Getrennte Abteilungen für Verkauf, Werbung, Technik, Erforschung neuer Farm-Methoden und Produktion sind bereits Standard in den meisten Goldfarming-Unternehmen. Das Per-

## WER KAUFT GOLD?

13 PROZENT DER GUILD-WARS-SPIELER KAUFEN GOLD



Tendenz steigend: Obwohl der Goldhandel gegen die Spielregeln verstößt, haben 20 % der User eine positive Einstellung. Stimmen gesamt: 2.620

In einer anonymen Umfrage unter Guild-Wars-Spielern auf [www.wartower.de](http://www.wartower.de) gaben immerhin sieben Prozent der Befragten an, schon einmal Gold im Internet gekauft zu haben. Weitere sechs Prozent haben sogar schon selbst Gold verkauft. Das ist umso erstaunlicher, da es in Guild Wars keine Ausrüstungs-Barrieren gibt, die man mit dem Einsatz von Gold aushebeln könnte. Ingame-Währung dient nur dem Erwerb von Statussymbolen. Der Drang, Geltung zu erlangen, spielt demnach auch in virtuellen Welten eine immer größer werdende Rolle.

## Die Einstellung zum Goldhandel

- 1 Super, verkaufe selbst
- 2 War selbst schon Kunde
- 3 Dagegen, aber nur weil verboten
- 4 Mir egal
- 5 Aus Prinzip dagegen

sonal muss geschult sein – und das nicht nur im Spielen. Je nach Abteilung sind Fremdsprachen, Technikwissen und Umgang mit bargeldlosen Zahlungssystemen erforderlich. Heeks gibt zu, dass Arbeitszeiten, Lohn und Lebensbedingungen im Vergleich zu europäischen Standards erschreckend erscheinen. Im Vergleich zu anderen chinesischen Massenproduktionen stuft er sie jedoch als eher gut ein. In einem Fall aus dem Jahre 2006 stellte man fest, dass ein chinesischer Farmer Gold im Wert von mehreren Hunderttausend Euro in Deutschland verkauft hat. Das Unternehmen umfasst in der Volksrepublik 50 „Farmer“, die einen Monatslohn von etwa 50 Euro erhielten. Das sind 20 Euro unter dem gesetzlichen chinesischen Mindestlohn und vergleichbar mit sogenannten Sweatshops, in denen T-Shirts im Akkord genäht werden.

Trotzdem: Im Vergleich zu vielen anderen Jobs im Land der Mitte ist der des Goldfarmers beliebt und einträglich, da die Arbeitsbedingungen relativ angenehm sind. Außerdem ruinierten laut Heeks Goldfarmer mitnichten die Wirtschaft eines Online-Spiels, denn das würde sie selbst am härtesten treffen. Wird der Markt mit Gold überschwemmt, entsteht eine Inflation – und die Dienstleistung aus Fernost ist nichts mehr wert. [Klaus Preisinger/oh]

## GOLDSELLER, GESETZE UND DER FISKUS



Kein Cent für Peer Steinbrück: Wer privat und geringfügig virtuelle Währung und Gegenstände verkauft, muss die Umsätze nicht versteuern.

Das Rezept für „Pikantes Deviat Supreme“ dropt und Ihr habt es ergattert – könnt es aber nicht wirklich brauchen. Also verkauft Ihr es für ein paar Euros an einen Bekannten. Müsst Ihr jetzt dafür Steuern zahlen?

Sobald virtuelle Gegenstände oder Währung in harte Euros getauscht werden, muss man dafür auch Steuern zahlen. Aber Spieler, die nur gelegentlich ein besonders wertvolles Rezept verkaufen, sind davon ausgenommen. Erst wer mit gewerblicher Absicht spielt und Dinge oder Ingame-Währung verkauft, muss an den Fiskus zahlen – sofern großzügig bemessene Steuerfreibeträge überschritten werden. Hersteller wie Blizzard gehen zwar scharf gegen Goldverkäufer vor, allerdings widerspricht Goldselling nicht den deutschen Gesetzen, solange brav die Steuern gezahlt werden.

Weitere Infos auf [www.buffed.de](http://www.buffed.de)  
Webcode: WC2074

## INFO SO REAGIEREN DIE SPIELE-HERSTELLER



Geht gegen Goldfarmer massiv vor: Jeff Strain, ArenaNet-Gründer und Chef der Produktentwicklung bei NCWest.

Blizzard und ArenaNet gehen zu den lautesten Kritikern des Goldhandels. Die größte Gefahr für Goldfarmer besteht jedoch nicht

im Sperren von Accounts und IP-Adressen, sondern in Änderungen des Spieldesigns. Viele kostenlos zu spielende MMOs finanzieren sich sogar dadurch, dass begehrte Items und richtige Vorteile im Spiel verkauft werden. Solange man einfach viel Zeit in

MMOs stecken muss, um scheinbar endlos Monsterhorden für Gold zu erledigen, haben Farmer leichtes Spiel. Je mehr aber Statussymbole nur durch persönlichen Einsatz zu bekommen sind, umso schwieriger haben es professionelle Goldsammler. Titel oder bestimmte Gegenstände, die Ihr nur erhaltet, indem Ihr mit Eurem Charakter spezielle Aufgaben löst oder festgelegte PvP-Quoten erreicht, gehören dazu.

Einen ganz eigenen Weg erprobt Sony Online Entertainment. Auf zwei Everquest-2-Servern ist der Handel mit virtuellen Gegenständen gegen echtes Geld ausdrücklich erlaubt. Solange er in Sonys eigenem Auktionshaus Station Exchange stattfindet – für eine kleine Gebühr versteht sich.



Billige Wohlstandsprodukte: Was 1903 eine Näherin in Chicago war, ist heute ein Goldfarmer in China – ein Lieferant von Statussymbolen.