

Honderdduizend dollar voor een spelletjeseiland

Virtueel verdienen

Hier en daar ontpoppen online games zich tot heuse economieën met een eigen munt. Spelers kunnen er geld verdienen en dat bijvoorbeeld investeren in virtueel vastgoed. Maar hard werken is het wel. DOOR **BRUNO VAN WAYENBURG (A.K.A. BRUNCHIK)**

ILLUSTRATIE **REID, GELEIJNSE & VAN TOL**

Ik ben net aangekomen. Onzeker loop ik de aankomstterminal van Port Atlantis uit, een vliegveldachtige vlakte op waar meer nieuwelingen rondlopen. Het is mijn eerste bezoek aan de planeet Calypso. 'Hoe kan ik me hier %&\$@ omdraaien?', vraagt iemand, en ik vraag het me ook af. Opeens bevangt me een paniekerig gevoel. Hoe dacht ik, groen, platzak, arbeidsmigrant, hier in hemelsnaam mijn fortuin te maken als ik me nog niet eens kan voortbewegen?

De planeet Calypso bestaat uitsluitend op de computerservers van MindArk, een computerbedrijf in het Zweedse Gothenburg. Het is de plaats van handeling van het online computerspel Project Entropia (PE). PE is een Massive Multiplayer Online Roleplaying Game

(MMORPG), een van de virtuele werelden waar dagelijks duizenden gamefanaten tegelijk rondstruinen, om te jagen op fantasie monsters, te speuren naar mineralen, magische zwaarden of toverkracht, of gewoon om te kletsen, rond te hangen en ruilhandel te drijven.

Op het internet zijn meer dan honderd verschillende MMORPGs te vinden; van kleine fantasiewerelden, met enkele duizenden deelnemers, tot kassuccessen als Everquest van Sony. Of Lineage II van het Zuid-Koreaanse bedrijf NCsoft, dat vier miljoen inwoners telt, waarvan een groot deel elke dag uren online is. Meestal herinneren de thema's en de fraaie graphics – tovenaars, elfen, trollen en monsters – aan de fantasiewereld van Tolkien, al doet Project Entropia met

zijn gecrashte ruimteschepen en woestijnen meer aan de Star Wars-saga denken.

En er is nog iets opvallends aan Project Entropia: Calypso heeft een eigen munteenheid die is gekoppeld aan de dollar: een Amerikaanse dollar is tien Calypsose PED (Project Entropia Dollar). Je kunt met je creditcard niet alleen geld storten om het vervolgens in PEDS te verbrassen aan virtuele wapens, harnassen en munitie, maar je kunt je verdiende geld ook weer opnemen. Je kunt in PE handelen, werken, en zelfs geld verdienen. Spelers die zich uitsluitend richten op het verdienen van geld, bij voorkeur zonder ooit PEDS te kopen, worden 'niet-storters' genoemd, en staan niet hoog in aanzien.

In oktober vorig jaar haalde Entropia-inwoner Neverdie, in de echte wereld bekend als de 39-jarige Amerikaan Jon Jakobs, het wereldnieuws met zijn aankoop van het virtuele eiland Paradise V voor 1 miljoen PED, ofwel honderdduizend echte dollars. 'Ik zou het meteen weer doen', meldde Neverdie de verbaasde media. Hij dacht zijn aankoop snel terug te verdienen. Op Paradise V kun je inmiddels tegen betaling jagen en naar mineralen zoeken, en het eiland herbergt een hotel, een vakantieoord, een winkelcentrum en een discotheek waar echte dj's draaien.



Lineage II: The Chaotic Chronicle



Entropia: De avatar van de auteur, Brunchick, bij een virtuele pinautomaat op Calypso



Landschap uit Sony's EverQuest

FOKKE & SUKKE HEBBEN HUN FORTUIN GEMAAKT

WIJ HANGEN
LEKKER DE HELE DAG
OP HET STRAND VAN
PLANEET CALYPSO!

BEN JE AL
BRUIN, SUKKE?



Een wat knorrig Zweed, Hardy Caveman McCoy, ontfermt zich over een groepje van ons nieuwelingen. Hij neemt ons mee op jacht op de vlakten van zuid-Eudoria, waar veel kleine Berycleds rondzwerven, afzichtelijke kruisingen tussen een reptiel en een emoe, die zich gewillig laten afschieten.

Caveman leert ons hoe we door meditatie zweet kunnen aftappen van de dieren die hij onder vuur neemt. Het dierenzweet valt te verhandelen, omdat het een ingrediënt is van 'mind essence', een brandstof voor magische krachten.

Je kunt het zweet verkopen bij de 'Trade Terminal', een soort staatsloket waar je een standaardprijs krijgt, maar je krijgt er meer voor door het te verpatsen op één van de vele plaatsen waar handelaars rondhangen en voortdurend hun prijzen uitschreeuwen: 1,20 PED voor 100 eenheden zweet is een aardige prijs.

Project Entropia was bij zijn oprichting in 2002 het eerste MMORPG waarbij het expliciet de bedoeling was een virtuele economie te scheppen, vandaar ook de vaste wisselkoers. De omvangrijke spelsoftware geeft MindArk gratis weg en spelers betalen ook geen abonnementsgeld, zoals bij de meeste andere online games gebruikelijk is (zie kader). Alle inkomsten komen uit de handel in PEDS. De toewijding aan het kapitalisme gaat ver: je kunt op Calypso land kopen, en naast marktplaatsen zijn er veilingen en zelfs een effectenbeurs. Binnenkort is er ook advertentieruimte op virtuele billboards beschikbaar.

Ook in spellen als Everquest, zonder eigen munt en vaste wisselkoers, ontstond overigens al snel een levendige handel, ook in de echte wereld. Virtuele wapens, attributen en zelfs complete 'avatars', de virtuele personages van de spelers, werden aangeboden op sites als eBay, soms voor honderden dollars. Sony probeerde de handel te verbieden, zonder succes, en drijft nu een goedlopende eigen veilingssite. Sommige spelers verdienen een (mager) salaris in de online wereld van Everquest.

Inmiddels ben ik een 'freelancer', een kleine krabbe-

laar, die met dierenzweet verzamelen zijn PEDS verdient. Ik besluit de proef op de som te nemen, en te kijken of je echt geld kunt verdienen zonder in te leggen. De zweethandel levert niet veel op, en erg leuk of interessant is het na een poosje ook al niet meer, maar voor armoedzaaiers als ik is het tenminste eerlijk werk. Dit in tegenstelling tot vragen om giften. 'Niet bedelen', krijg je bij de handelsposten vaak te horen.

Vreemd is het wel: virtueel zweet verzamelen is een bezigheid die met geen mogelijkheid als nuttig valt uit te leggen, en toch kun je er geld mee verdienen, al is het indirect en maar een beetje. Of neem nou het eiland Paradise V: een rijtje enen en nullen, ergens op een server in Zweden, met een druk op de knop uit het niets in het leven geroepen, is blijkbaar honderduizend dollar waard. Hoe kan dat?

'Het is een mooi voorbeeld van het gegeven dat het gebruik van geld niet meer is dan een afspraak en het vertrouwen dat die afspraak nageleefd wordt', zegt El-

Dichtbevolkte fantasiewerelden

Lineage II	2.107.348
World of Warcraft	2.000.000
Lineage	1.994.693
Final Fantasy XI	650.000
EverQuest	454.000
RuneScape	379.000
Ragnarok Online (JP)	300.000
EverQuest II	278.000
Star Wars Galaxies	255.000
Dark Age of Camelot	175.000

BEVOLKING IN AANTALLEN BETALENDE DEELNEMERS
BRON: MMOGCHART.COM, JUNI 2005
EEN VOLKSTELLING VAN ENTROPIA (IN EEN FINANCIËEL
VERSLAG VAN SEPTEMBER 2005) KWAM UIT OP ONGEVEER
220 000 GRATIS ACCOUNTS.

mer Sterken, monetair econoom aan de Rijksuniversiteit Groningen.

Als op een gegeven moment alle spelers besluiten hun tegoed op te nemen, dan 'valt' de PED, en gaat MindArk ongetwijfeld failliet. De Entropiërs kunnen dan fluiten naar hun PEDs, net als wanneer MindArk zou besluiten de wereld op te heffen. (Bij het inloggen moet een speler dan ook elke keer voorwaarden accepteren die stellen dat MindArk alle mogelijke rechten houdt op alles binnen Project Entropia.)

'Aan de andere kant zijn zulke spellen wel een prachtig economisch laboratorium', zegt Sterken. In betrekkelijk eenvoudige omstandigheden is te zien hoe een markt tot stand komt en functioneert, met duizenden echte mensen als deelnemers.'

Wetten uit de reële economie blijken inderdaad online net zo goed op te gaan. Toen spelers in het spel Everquest2 door een computerfout een manier vonden om gratis wapens te verdubbelen, raakte de markt overspoeld met goedkope wapens, en liep de inflatie op tot twintig procent.

Om de prijzen stabiel te houden moeten producenten als MindArk dus uitkijken met het scheppen van geld door virtuele eilanden tevoorschijn te toveren of zwetende dieren los te laten. Om het spel aantrekkelijk te houden voor het groeiende aantal spelers, moet de economie eigenlijk gestaag groeien, net zoals echte economieën, en de beheerder fungeert eigenlijk als een soort centrale bank. De makers van Everquest verkopen zelfs krasloten, en zetten eerder een casino op, om de geldhoeveelheid in de hand te houden.

Dat een virtuele economie verweven raakt met de reële economie is onvermijdelijk, schrijft de econoom Edward Castranova van California State University in zijn boek Synthetic Worlds dat vorig jaar verscheen. 'Als handelaars zich al niet laten weerhouden door grenzen en wetten, waarom zouden ze zich dan wel iets aantrekken van het verschil tussen reëel en virtueel?', zei hij in een interview.

In 2001 publiceerde Castranova een veelgeciteerd wetenschappelijk artikel over de economie van Everquest. Uitgaande van de wisselkoersen op veilingssites becijferde hij het gemiddelde uurloon in Everquest op 3,42 dollar per uur, terwijl het bruto nationaal product per persoon uitkwam tussen dat van Bulgarije en Rusland. Project Entropia claimt een bruto nationaal product van 15 miljard PED, ofwel 150 miljoen dollar, iets meer dan de Marshall-eilanden in de Stille Oceaan.

Ook belastingdiensten zouden wel eens wakker kun- →



EverQuest

→ nen worden. Specialisten van de Amerikaanse inkomstenbelastingendienst IRS meldden in januari desgevraagd dat inkomsten in spellen als Everquest, dus ook uit ruilhandel binnen het spel, in principe belastbaar zijn, al is er nog geen officiële uitspraak over gedaan.

Criminelen hebben de virtuele werelden al lang ontdekt. Berovingen, oplichting en virtuele moorden zijn in veel MMORPGs een groeiend probleem, net als 'bots', computergestuurde avatars die geautomatiseerd geld verdienen of andere spelers beroven. Maar ook economische delicten

‘Als handelaars zich al niet laten weerhouden door grenzen en wetten, waarom zouden ze zich dan wel iets aantrekken van het verschil tussen reëel en virtueel?’

behoren tot de mogelijkheden: Zo kan een winkel in PE prima dienen om geld wit te wassen, en voor de almachtige programmeurs van MindArk kan handelen met voorkennis aantrekkelijk zijn. De eerste rechtszaken om virtuele goederen zijn al gevoerd. In 2003 wees de rechtbank van Peking speler Li Hongchen tienduizend yuan (ruim duizend euro) schadevergoeding toe, nadat een hacker inbrak op de servers van het spel Hongyue en de speler beroofde van virtueel geld en wapens, verzameld met twee jaar gamen. Hoe zo'n zaak zou uitpakken in gecompliceerdere, internationale virtuele disputen, is compleet onvoorspelbaar.

De meeste spelers kunnen zich er overigens niet druk over maken.

‘Ik besteed ongeveer twintig dollar per maand’, zegt Magic MM Minder uit Montreal, ‘één jaar oud’, terwijl hij mij en nieuweling PooBaa door een vlakke gidst, gevaarlijke beesten ontwijkend. Het gaat MM om de lol, niet om het geld, ‘al zijn er wel die daarvoor komen’. Want Neverdie mag dan een soort volksheld zijn, ‘niet-storters’ hebben doorgaans geen hoge status, maakt MM duidelijk.

Inmiddels ben ik zelf drie (echte) dagen, vele reizen, vele vluchtige contacten en vele keren doodgaan verder (je wordt meteen weer levend). Ik besluit de proef op de som te nemen, en mijn zuurverdiende 5,86 PED (€ 0,48) te incasseren. ‘Minimumcommissie bij een opname is 100 PED’, zegt een addertje in de software. Ik reken even door. In dit tempo is dat nog vijftig dagen extra zweet aftappen, en dat voor nog geen halve euro. Dan toch liever dit artikel schrijven, voor écht geld.

redactie@intermediair.nl

WWW.PROJECT-ENTROPIA.COM; WWW.MINDARK.COM;
VEILINGSITE EVERQUEST: HTTP://STATIONEXCHANGE.
STATION.SONY.COM

MARCO OKHUIZEN/ HH