

# Pengar och ekonomi i och kring Ultima Online

FREDRIK SAGELIUS



**KTH Numerisk analys  
och datalogi**

Examensarbete  
Stockholm, Sverige 2005

TRITA-NA-E05062



Numerisk analys och datalogi  
KTH  
100 44 Stockholm

Department of Numerical Analysis  
and Computer Science  
Royal Institute of Technology  
SE-100 44 Stockholm, Sweden

## Pengar och ekonomi i och kring Ultima Online

FREDRIK SAGELIUS

TRITA-NA-E05062

Examensarbete i medieteknik om 20 poäng  
vid Programmet för medieteknik,  
Kungliga Tekniska Högskolan år 2005  
Handledare på Nada var Daniel Pargman  
Examinator var Nils Enlund

# Pengar och ekonomi i och kring Ultima Online

## Sammanfattning

Ultima Online är ett MMORPG, Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Det finns mycket pengar i datorspelsbranschen, för både investerare och spelare. Det går således att tjäna pengar på att spela Ultima Online eller att göra affärer med virtuella resurser från spelet. De största investerarna omsätter över hundratusen kronor i månaden och en enskild spelare kan sälja sina virtuella egendomar för tusentals kronor.

Om det finns pengar att tjäna finns det även ett intresse av att industrialisera en verksamhet. Detta examensarbete har till syfte att analysera möjligheterna att tjäna pengar på virtuella resurser från Ultima Online samt utreda och utvärdera de tillgängliga metoderna som finns för att samla på sig virtuella resurser som har ett reellt värde från spelet Ultima Online. Studien visar att man på cirka tio timmar kan spela till sig en miljon virtuella guldmynt vilket motsvarar femtio kronor. Studien visar också att det finns enskilda virtuella resurser från Ultima Online som är värda över tvåhundramiljoner guldmynt vilket motsvarar tiotusen kronor.

# Money and economy in and around Ultima Online

## Abstract

Ultima Online is a MMORPG, Massive Multiplayer Online Role Playing Game. There is a lot of money in the computer game industry, both for investors and players. Thus, there is a possibility to make money by playing Ultima Online or by doing business with virtual property from the game. The monthly turnover for the biggest investors is over one hundred thousand Swedish crowns and an individual player can sell his or her private virtual properties for thousands of crowns.

If there is money to be made there is also an interest in industrializing an activity. The intention of this Master Thesis is to analyse the possibilities to make money on virtual resources from Ultima Online and to investigate and evaluate the available methods for gathering virtual resources that has a real world value from the game Ultima Online. The study shows that in approximately ten hours one can earn one million virtual gold coins, which is equivalent to fifty crowns. The study also shows that there exists virtual objects in Ultima Online that has a value over of two hundred million gold coins which correspond to ten thousand crowns.

## Förord

Den här rapporten är resultatet av mitt examensarbete inom medieteknikprogrammet och är genomfört på institutionen Numerisk analys och datalogi (Nada), vid Kungliga Tekniska Högskolan (KTH), i Stockholm. Studien omfattar 20 högskolepoäng och genomfördes under hösten 2004 till och med våren 2005. Studien genomfördes parallellt med andra studenters examensarbeten men likartad prägel. Denna grupp av studenter handledes av doktor Daniel Pargman tillika uppdragsgivare. Nils Enlund, professor i medieteknik, NADA, KTH har varit examinator.

Rapporten riktar sig till första hand till högskolestudenter som har ett intresse för medietekniska ämnen av det här slaget, men även till tekniskt orienterade gymnasiestudenter eller andra som har ett intresse för datorspelsbranschen och dess möjligheter.

Jag skulle vilja tacka mina informanter som är och förblir anonyma. Ni gav mig under intervjuerna en insikt i spelet och dess omgivning som annars skulle ta mig evigheter att förstå mig på. Jag vill även tacka min handledare och uppdragsgivare, doktor Daniel Pargman, som med ett genuint intresse för ämnet fångat mitt och de andra medverkande studenternas uppmärksamhet och fått oss att bli engagerade på hög nivå.

Fredrik Sagelius

KTH, vårterminen 2005

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1 PROLOG</b>	<b>1</b>
<b>2 INLEDNING</b>	<b>3</b>
2.1 INTRODUKTION	3
2.2 SYFTE	4
2.3 MÅLSÄTTNINGAR	4
2.4 FRÅGESTÄLLNINGAR	5
2.5 AVGRÄNSNINGAR	5
<b>3 BAKGRUND</b>	<b>7</b>
3.1 DATORSPELSBRANSCHEN	7
3.2 EA GAMES	7
3.2.1 EA GAMES INSTÄLLNING TILL HANDEL	8
3.3 ONLINEDATORSPEL	9
3.3.1 ONLINEDATORSPELENS HISTORIK	9
3.3.2 ONLINEDATORSPEL OCH DESS POPULARITET	10
3.4 ULTIMA ONLINE	11
3.4.1 ULTIMA ONLINE I ALLMÅNHET	11
3.4.2 ULTIMA ONLINE SOM SPEL	12
3.5 FÖRFARINGSSÄTTEN ATT ERHÅLLA RESURSER	14
3.6 DATORSPELSTEORIN	16
3.7 DE EKONOMISKA TEORIerna	18
3.7.1 DE VEDERTAGNA EKONOMISKA TEORIerna	18
3.7.2 DEN EKONOMISKA UTVECKLINGEN	20
<b>4 METOD</b>	<b>22</b>
4.1 TILLVÄGAGÅNGSSÄTTEN	22
4.2 DELTAGANDE OBSERVATIONER	24
4.3 DISKUSSIONSFORUM	25
4.4 INTERVJUER	26
4.5 ANDRAHANDSMARKNADER	27
4.5.1 AUKTIONER	27
4.5.2 SECOND HAND	28
4.6 SEMINARIER	29
<b>5 STUDIEN</b>	<b>30</b>
5.1 LOGGBOKEN	30
5.2 KÄLLKRITIK	30
5.3 ETIK	31
5.4 ARBETSGÅNGEN	33

<b>6 RESULTAT</b>	<b>35</b>
<b>6.1 VIRTUELLA RESURSER</b>	<b>35</b>
<b>6.2 TILLFÄLLIGA TILLVÄGAGÅNGSSÄTT</b>	<b>36</b>
6.2.1 OFFICIELLA TÄVLINGAR KAN GE VIRTUELLA PENGAR	36
6.2.2 VIRTUELLA FÖREMÅL KAN GE VIRTUELLA PENGAR	37
<b>6.3 KONTINUERLIGA TILLVÄGAGÅNGSSÄTT</b>	<b>38</b>
6.3.1 DÖDA OCH PLUNDRAS	38
6.3.2 HEDERLIGA OCH OHEDERLIGA TILLVÄGAGÅNGSSÄTT	39
6.3.3 SAMSTÄLLNING AV KONTINUERLIGA TILLVÄGAGÅNGSSÄTT	40
<b>6.4 FRÅN VIRTUELLT TILL REELLT ÄGANDE</b>	<b>41</b>
6.4.1 FÖRSÄLJNING AV VIRTUELL VALUTA	42
6.4.2 FÖRSÄLJNING AV KONTON	43
6.4.3 FÖRSÄLJNING AV VIRTUELLA FÖREMÅL	45
<b>6.5 ULTIMA ONLINE SOM AFFÄRSVERKSAMHET</b>	<b>46</b>
<b>7 ANALYS OCH SLUTSATSER</b>	<b>49</b>
<b>7.1 VIRTUELL UTDELNING</b>	<b>49</b>
<b>7.2 REELL UTDELNING</b>	<b>50</b>
7.2.1 JULIAN DIBBELLS SLUTSATSER	50
7.2.2 REELL UTDELNING ENLIGT STUDIEN	51
<b>7.3 UTBYTET MELLAN DET VIRTUELLA OCH DET REELLA</b>	<b>52</b>
<b>7.4 DET LUKRATIVA ULTIMA ONLINE</b>	<b>53</b>
<b>7.5 EA GAMES ÅTGÄRDER</b>	<b>53</b>
<b>8 DISKUSSION</b>	<b>54</b>
<b>9 EPILOG</b>	<b>55</b>
<b>10 KÄLLFÖRTECKNING</b>	<b>56</b>
<b>10.1 SKRIFTLIGA KÄLLOR</b>	<b>56</b>
<b>10.2 INTERNET KÄLLOR</b>	<b>57</b>

## 1 Prolog

Ultima Online är ett spel som jag aldrig har spelat förut. Förvisso har jag spelat en hel del datorspel, men aldrig ett så kallat MMORPG, det vill säga Massive Multiplayer Online Role Playing Game<sup>1</sup>. Att belysa detta spel ur ett högingressant forskningsperspektiv kan bli riktigt tänkvärt, speciellt då det rör medietekniker, som jag själv är, i allra högsta grad. Pengar och ekonomi berör så gott som alla människor i dagens professionella arbetsliv. Det är trots allt det som är kärnämnet i de allra flesta arbeten.

För att över huvud taget kunna spela spelet måste man betala en månadsavgift på cirka etthundra kronor. När detta är gjort så har man möjligheten att skapa sig en avatar<sup>2</sup>, och med denna har man möjligheten att när som helst stiga in i den virtuella världen Britannia som EA Games skapat<sup>3</sup> i och med spelet Ultima Online. Innan man skapar sin avatar måste man även välja en server som man ska spela på, jag valde Europa<sup>4</sup>. Europa låter som ett tilltalande namn på en server då det syftar till en verklig ort som jag tillsammans med många andra befinner mig i. Efter detta har man möjlighet att välja mellan de olika yrkena som finns tillgängliga, warrior, magician, blacksmith och så vidare. Det finns även ett mer avancerat tillvägagångssätt där man istället för att välja ett yrke med de passande färdigheterna får välja mellan alla färdigheter och på så sätt skraddarsy sin avatar. Då mitt spelande har ett vetenskapligt syfte, det vill säga ta reda på hur man tjänar pengar i Ultima Online, så valde jag färdigheter efter det. Det finns dock många färdigheter, cirka femtio stycken, och man har inte möjlighet att välja alla. Min initiala tanke var att ”mining” blir en lämplig färdighet, då jag kanske kan gräva upp en värdefull diamant. Jag tänkte även att jag måste ha möjligheten att försvara mig mot monster samt plundra dem på resurser, därför valde jag också en stridsfärdighet, och på detta sätt fortsatte mitt resonemang. Efter mycket om och men med val av färdigheter så var det dags att sätta ett utseende på avataren, detta blev en snabb process för mig även om det även här fanns många alternativ.

Äntligen var det dags att ta mina första stapplande steg i den nya världen (ny för mig) Britannia. Jag började i en ganska stor stad. Jag visste inte riktigt vad man skulle göra som nykomling så jag gick bara på. Ganska snart kom jag till ett torg där det stod ett helt gäng med andra avatarer, alla skrek ut priser på varor, och prislapparna låg åtminstone på hundratusen guldmünt. Tänkte att det var bäst att se efter hur mycket man börjar med så man ser vad man har råd att köpa som nykomling. Som väntat började man inte med hundratusen utan tusen guldmünt och en dolk, en snabb övervägning fick mig att lämna marknaden. Jag fick helt enkelt ge mig ut i skogen och börja döda monster, då det enligt mina erfarenheter brukar vara så det går till i fantasy/rollspel. När jag väl kom ut i skogen tänkte jag att det är väl bäst att befatta sig med dolken så inget monster kommer och överraskar en. Då såg jag det, min dolk var borta! Det gick visst kleptomani på den där marknaden också, inte bara handelsmän. Vid detta tillfälle fick jag syn på en annan avatar som gick rakt mot mig. Jag tänkte då att man kan säkert be snällt om ett extra vapen om han nu har. Poff! Då sattes min avatar i lågor istället. Det visade sig att den andra avataren inte alls ville ge mig något extra vapen, utan han ville bara testa sina magiska färdigheter på en försvarslös nybörjare genom att skapa ett eldinferno och bränna min avatar till döds, vad trevliga alla är...

---

<sup>1</sup> Spel där tusentals spelare har möjlighet att samtidigt spela med och mot varandra i en och samma värld.

<sup>2</sup> En avatar är en karaktär som man själv styr i spelet.

<sup>3</sup> Företaget Origin ligger bakom spelet men ägs av EA Games, således kommer jag referera till EA Games.

<sup>4</sup> Oavsett vilken server man väljer så ser den virtuella världen Britannia lika dan ut. Att det finns olika servrar beror på kapacitet och säkerhetsskäl.

Efter många timmars spelande så hade jag äntligen fått lite rutin och även lite mer guldmynt, inte i närheten av hundratusen, men ändå. Jag hade även upptäckt att man kunde köpa virtuell valuta i spelet för dollar. Då tog jag kontakt med en avatar som stod på torget och sålde en miljon guldmynt för fem dollar. Avataren hänvisade till en portal som jag gick igenom, och inom ett ögonblick så befann jag mig i ett hus med ännu lite fler avatrar samt en mängd föremål som låg utspridda i huset. Här fick jag återigen syn på en avatar som sålde virtuell valuta, så jag frågade hur det gick till om jag ville få den miljon jag var ute efter. Det visade sig att jag var tvungen att föra över pengarna via paypal innan jag kunde få min miljon. Handeln bygger således på tillit, det har jag ju inte så mycket kvar av sedan min lysande start. Men jag testade, det rörde ju sig trots allt om bara fem dollar. Så jag förde över pengarna som önskat och gick sedan tillbaka till huset där mina förhoppningar om att få en miljon guldmynt nu fanns. Och faktum var att min avatar inom loppet av sekunder gick från fattig orutinerad nybörjare till orutinerad nybörjarmiljonär, en väldigt behaglig känsla. Nu kanske man kan börja göra affärer på riktigt tänkte jag. Jag sökte mig till fastighetsbranschen för att skaffa ett litet hus som jag skulle kunna förvara min blivande skattkammare i.



**Bild 1.1** Marknad i Britannia. Här säljer en avatar en miljon virtuella guldmynt för fem dollar, eller tio miljoner guldmynt för fyrtio dollar.

Köpa och sälja hus och virtuell valuta är ett sätt att tjäna både reella och virtuella pengar. Men i en komplex värld som Britannia är, kan man fråga sig om det finns fler sätt? Är det en lönsam industri? Finns det en industriverksamhet kring det hela, finns det...? Pengar och ekonomi är ett vitt begrepp och väldigt betydelsefullt i dagens samhälle. I min studie inriktar jag mig på en del av den omfattning som pengar och ekonomi innebär i och kring Ultima Online. Det har varit ett intressant forskningsobjekt och jag hoppas att resultaten från studien blir intressant läsning för många.



## 2 Inledning

*I dessa inledande kapitel har jag gått igenom varför jag valt att göra ett examensarbete om pengar och ekonomi i och kring Ultima Online. Det vill säga syftet med examensarbetet samt frågeställningarna som jag har haft som avseende att svara på i och med min studie. Jag har även tagit upp avgränsningar i syfte för att bevara den röda tråden genom arbetet.*

### 2.1 Introduktion

*”A gameworld that is persistent is an environment where accumulations of value and power are not only possible, but absolutely central to the interaction between players and the environment – and thus central to the willingness of players to pay the monthly subscription fee that makes these games viable commercial enterprises”<sup>5</sup>*

Att datorspelsbranschen omsätter enorma summor pengar är inte något som överraskar den vardagliga människan längre. Man brukar använda sig av jämförelsen datorspelsbranschen kontra filmbranschen, där nu datorspelsbranschen omsätter betydligt mer pengar<sup>6</sup>. Dessutom skapar denna bransch en hel del arbetstillfällen, arbeten som ofta kräver kunnig och välutbildad personal. Det är därför inte obetydligt att prata pengar och ekonomi i och kring denna pengaproducerande bransch. Av dessa anledningar blir datorspelsbranschen ett högtintressant område både ur ett politiskt perspektiv samt ett forskningsperspektiv.

Datorspel har utvecklats i en väldig fart från dess begynnelse i slutet av 1970-talet. Från de enkla spelen då en ”fyrkant” som skulle symbolisera en puck åkte fram och tillbaka över skärmen, till sofistikerade datorspel som kräver enorm datakapacitet med extremt avancerad grafik. I enstaka fall så avancerat så att ingen kommersiell hårdvara klarar av den högsta grafiska upplösningen som går att välja (exempel på detta är spelet Doom 3), detta leder till att spelutvecklarna måste föra en diskussion med utvecklarna av hårdvara. Ett spel kan ta flera år att konstruera innan det släpps på marknaden och under den tiden hinner hårdvaran bli bättre. Således programmerar man för framtiden då man utvecklar ett spel vilket i sin tur driver på olika branscher inom hårdvara. Spel är numera inte bara en högteknologisk lek, utan används även i skolor och av föräldrar som läromedel till barn, eller som detta examensarbete ska behandla, ett medel för att omsätta pengar.

Det första onlinedatorspelet som skapades kom 1979-80 och var ett så kallat MUD, Multi User Dungeon, ett textbaserat rollspel som skapade intresse bland rollspelsfanatiker. Intresset gjorde att fler MUD servrar upprättades men de var inte speciellt kommersiellt orienterade. Men evolution är oundvikligt, så även inom datorspelsbranschen.

Dessa MUD har lagt grunden för ett relativt nytt och stort inslag i datorspelsbranschen, nämligen MMOG<sup>7</sup>, Massive Multiplayer Online Game, ett inslag som är på kraftig frammarsch och en god inkomstkälla för datorspelsindustrin som helhet. Av alla typer av onlinespel som finns så är de så kallade MMORPGs, Massive Multiplayer Online Role

<sup>5</sup> Burke (2002); *Rubicite breastplate*.

<sup>6</sup> Det finns många exempel, bland annat; <http://snurb.info/index.php?q=node/view/146>.

<sup>7</sup> MMOG är i denna uppsats synonymt med onlinespel, vilket egentligen inte är helt korrekt då onlinespel omfattar mer än bara MMOG.

Playing Games, de mest inkomstbringande<sup>8</sup>. Miljoner av användare köper dessa spel samt betalar en månadsavgift för att få koppla upp sig mot en server och stiga in i en helt annan värld som en helt annan person än vad man är i verkliga världen<sup>9</sup>. Således är det en bra inkomstkälla för alla datorspelsföretag som bedriver en verksamhet av denna karaktär.

Dessutom kan denna verksamhet vara lönsam även för spelarna. En spelare som lägger ned oerhört mycket tid på att spela upp sin karaktär, sin avatar, kommer till slut förfoga över en hel del eftertraktade virtuella resurser<sup>10</sup>. Dessa resurser kan och blir i många fall omvandlade till riktiga pengar genom transaktioner på exempelvis auktionsplatsen eBay. Detta är ett ekonomiskt flöde som är oerhört intressant att betrakta då det är relativt nytt och således är den befintliga forskningen kring detta ämne rätt tunn samt att den ekonomiska omsättningen är väldigt hög.

Det första<sup>11</sup> och fortfarande ett av de största av dessa MMORPGs är Ultima Online, en pionjär i detta område, utvecklat av Electronic Arts Inc (EA Games). Spelet har genomgått många förändringar för att tackla både spelarnas krav samt sina egna för att maximera sin egen profit. Av dessa anledningar blir det oerhört intressant att betrakta "Pengar och ekonomi i och kring Ultima Online".

## 2.2 Syfte

Syftet med det här examensarbetet är att ta reda på vilka sätt man kan tjäna pengar genom att spela Ultima Online, både i den virtuella världen och i den verkliga världen. Att besvara dessa frågor kommer förhoppningsvis att leda till att annan medryckande data ger sig till känna, exempelvis vilken av metoderna som ger mest profit.

Annan sekundär information som jag hoppas kunna få insikt i med denna studie är mötet mellan den virtuella världens valuta och den verkliga världens valuta, det vill säga hur sker utbytet mellan virtuella guldmynt och dollar. En annan aspekt som jag hoppas kunna ta del av är spelföretagets, EA Games, åtgärder mot eventuella ekonomiska problem. Detta är intressant för att de olika datorspelsbolagen tar till olika mer eller mindre drastiska åtgärder för att komma till bukt med problem som uppstår. Utöver att försöka få svar på mina frågeställningar, hoppas jag även på att få frambringa nya frågor rörande den ekonomiska världen kring Ultima Online och andra onlinedatorspel.

## 2.3 Målsättningar

Mina målsättningar med detta examensarbete har varit att komma till insikt och få förståelse för hur ett ekonomiskt flöde fungerar då det går från ett virtuellt ägande till ett reellt värde. Detta är enligt mig en nyttig erfarenhet inför den ekonomiska verksamheten inom medie- och kommunikationsinriktade branscher. Erfarenheter som kan vara viktiga att ha med sig till framtida anställningar, där anställningen i sig kan äga rum på många olika företag. Det är ju trots allt inte bara datorspelsföretagen som har ett behov av utbildade medietekniker.

---

<sup>8</sup> <http://www.mmogchart.com>.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Virtuella resurser är allt som en avatar kan äga i spelet, exempelvis vapen, rustningar, kläder, hus med mera.

<sup>11</sup> The Realm Online släpptes tidigare, men nådde aldrig ut till någon "massiv" skara.

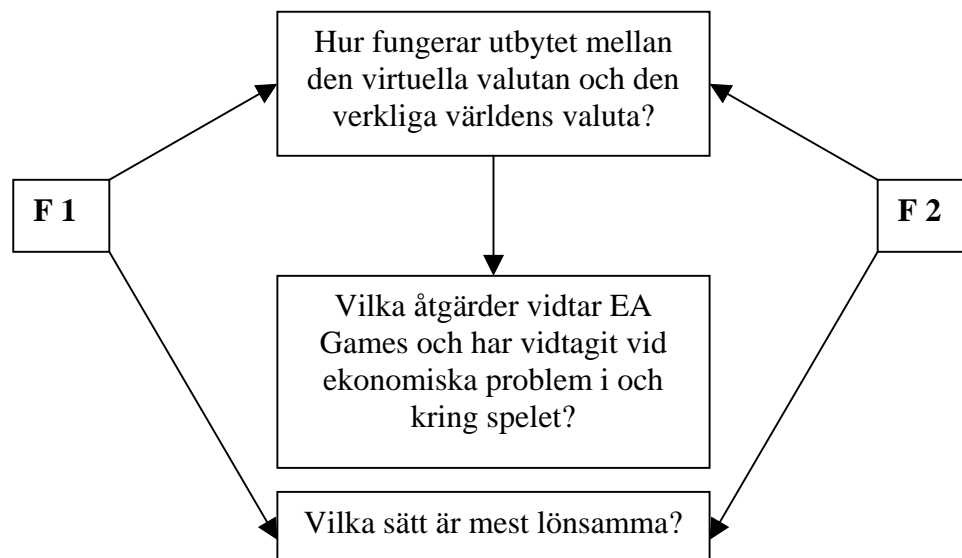
Jag anser också att det har varit viktigt att komplettera mina teoretiska kunskaper från en av mina specialiseringar, medie- och kommunikationsvetenskap, med praktiska anknäringar, även om denna studie inte är allt för tekniskt orienterad. Det har dessutom varit intressant att få bedriva mitt examensarbete inom en sådan spännande och omfattande bransch som datorspelsindustrin är. Detta är en industri som försätter många i arbete, och då inte bara inom programmering.

## 2.4 Frågeställningar

I mitt examensarbete kommer jag i huvudsak ha följande primära frågeställningar som utgångspunkt:

- (F 1) På vilka sätt kan man tjäna virtuella pengar i spelet Ultima Online?
- (F 2) På vilka sätt kan man tjäna reella pengar på Ultima Online?

Dessa frågeställningar baseras på min hypotes om att man faktiskt kan tjäna pengar på att spela spelet. Jag tar även upp tänkbara sekundära frågeställningar som kan komma att uppenbara sig under min studie av de primära frågeställningarna:



**Bild 2.1.** Primära och sekundära frågeställningar och deras förhållande.

## 2.5 Avgränsningar

Datorspelsindustrin är gigantisk med tiotusentals anställda och ekonomiska belopp som går upp mot flera miljarder dollar om året<sup>12</sup>. Så att se till ekonomin i datorspelsindustrin som helhet blir ett alldeles för överväldigande problem för att kunna behandla under de tänkta tjugo veckorna som ett examensarbete omfattar. Dessutom är det inte förrän det finns en

<sup>12</sup> Någon komplett aktuell sammanställning finns inte för allmänhetens förfogande, däremot kan man få en fingervisning på <http://www.theesa.com/fastfacts.html>.

intern ekonomi inuti spelet som man kan börja göra arbitragevinster<sup>13</sup> och liknande. En sådan intern ekonomi finns bara i MMORPGs, och i vissa av dessa spel, exempelvis Ultima Online, så talar man till och med om inflation av den virtuella valutan i spelet.

Att undersöka alla spel, eller för den delen två spel skulle också riskera att bli ett alldeles för omfattande arbete för ett examensarbete då det krävs detaljerade kunskaper om spelet som tar tid att uppnå. Dessutom sker detta examensarbete på en gemensam plattform med andra studenter som tittar på andra spel, dock ur ett annat perspektiv med andra frågeställningar. Jag har av dessa anledningar valt att avgränsa mig till Ultima Online och utelämnar den oändliga mängd av intressanta frågor man kan tänka sig inom detta område för att koncentrera mig på de frågor jag anser vara mest intressanta.

---

<sup>13</sup> En arbitragevinst definieras i denna uppsats som en vinst som görs genom handel i minst två steg. Det vill säga säljer man föremål X och köper föremål Y för de pengar man fick av X, så har man gjort en arbitragevinst om föremål Y är mer värt än föremål X.

## 3 Bakgrund

*I detta kapitel har jag tagit upp en hel del matnyttig fakta om datorspelsbranschen och då speciellt EA Games som är skaparna av Ultima Online. Jag har även beskrivit själva spelet Ultima Online och om förfaringssätten att tjäna pengar i spelet. Sedan har jag också tagit upp en del bakgrund om onlinedatorspel över huvud taget samt relevanta teorier och tidigare forskning som denna studie delvis baseras på.*

### 3.1 Datorspelsbranschen

IDSA, Interactive Digital Software Association, släppte för en tid sedan en studie om datorspelsbranschen och dess målgrupp<sup>14</sup>. Även om studien inte är helt aktuell (den publicerades 2001) samt att den främst riktar sig mot den amerikanska situationen, så pekar den ändå på en hel del intressant information.

Många spel är idag väldigt komplexa i sin uppbyggnad samt väldigt kostsamma för spelutvecklarna. På grund av de enorma summor som läggs ned på utvecklingen så är det naturligt att vissa av spelutvecklarna går i konkurs om inte spelet når konsumenten eller om spelet inte får den uppmärksamhet som det är förtjänt av. Detta sker trots att markanden för spelutvecklarna är enorm. Det finns helt enkelt inte rum för hur många spel som helst, förr eller senare blir marknaden mättad. Det är därför viktigt att man har en trogen målgrupp så man på förhand vet att spelet kommer bli inkomstbringande. I och med denna naturliga sållningsprocess är det viktigt att hålla reda på fakta om sin målgrupp. Det är delvis sådan fakta som IDSA publicerade.

IDSA menar att datorspel samt tevespel är numera en central del i det dagliga livet för många, och därav en betydande del för samhället. Enligt IDSA finns spel numera överallt; i hemmet, på skolan, på Internet, i mobiltelefonen, på flygplanen och i hotellrummen. En vanlig familj använder sin tevespelskonsol eller dator för spel i genomsnitt tio till elva timmar i veckan.

Anmärkningsvärt är att sjuttio procent av de som spelar datorspel är över 18 år, och ännu mer anmärkningsvärt är att över fyrtio procent av datorspelarna är över 35 år. Detta är personer som bör ha en stabil ekonomi och därmed mer pengar än yngre spelare att spendera på datorspel. Den genomsnittliga åldern hos en person som frekvent spelar datorspel är 29 år. Över hälften av den amerikanska befolkningen som är sex år eller äldre spelar regelbundet någon form av datorspel.

Andra intressanta fakta som har publicerats är att 39 procent av datorspelsanvändarna är kvinnor vilket leder till att 61 procent är män. Totalt såldes år 2003 hela 239 miljoner dator- och videospel på den amerikanska marknaden. Detta motsvarar en omsättning på sju miljarder dollar för hela den amerikanska spelindustrin, och branschen förväntar sig en stadig ökning på dessa siffror då ökningen år 2002-03 var åtta procent.

### 3.2 EA Games

Electronic Arts Games (EA Games) grundades 1982 och är nu världens största företag inom sin verksamhetsgren. Omsättningen år 2003 är svindlande 2,5 miljarder dollar och de sätter för närvarande 4800 personer i arbete. Bland sina släppta titlar har de spel som The Sims,

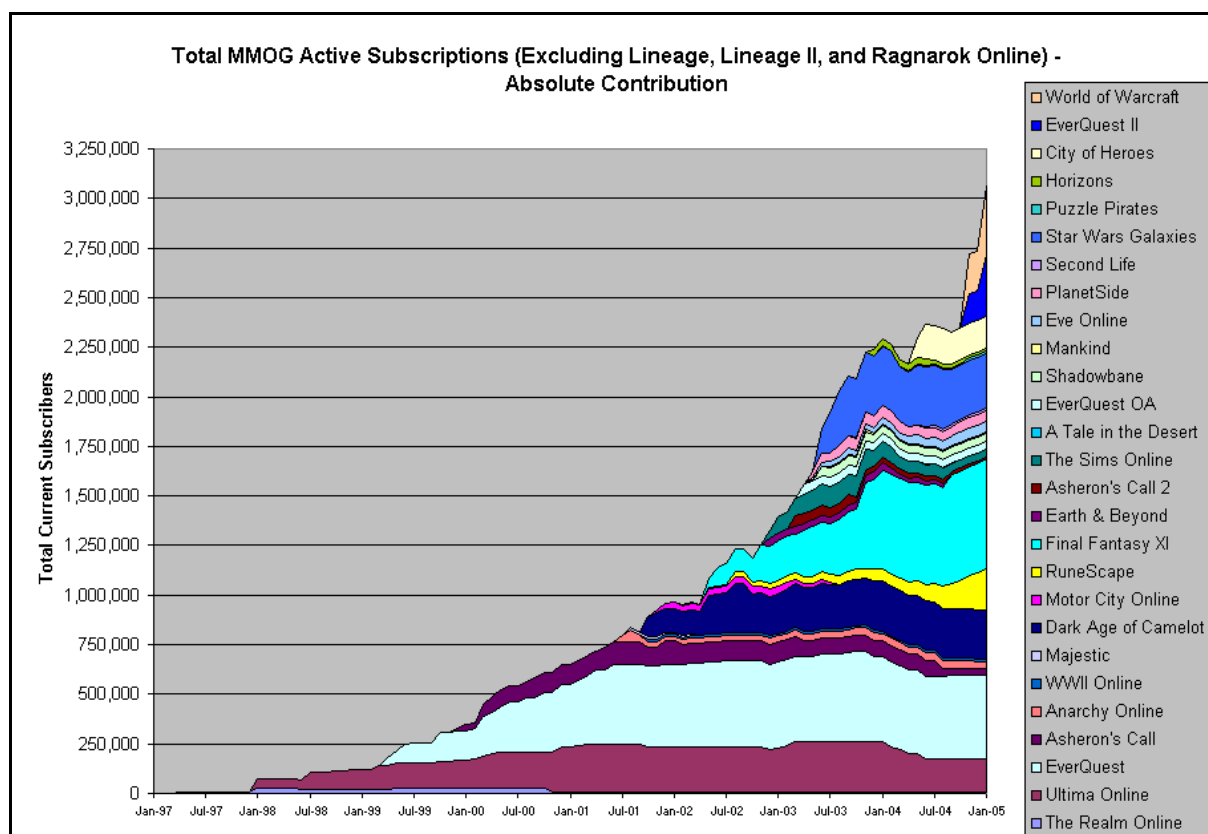
---

<sup>14</sup> <http://www.theesa.com>.

vilket är världens mest sålda datorspel, men även *The Lord of the Rings – The Battle for Middle-earth*, som baserades på Peter Jacksons succé filmatisering av JRR Tolkiens bokverk. Vidare har EA Games utvecklat en imponerande mängd storsäljande sportspel av olika slag samt en hel del andra filmbaserade spel. Nästan alla spel utvecklas till både Xbox från Microsoft, Playstation 2 från Sony samt Nintendos Game Cube och Game Boy. Spelet *Ultima Online*, som är ett MMORPG, är däremot bara utvecklat för PC, då det bland annat krävs att man kan kommunicera i spelet med hjälp av ett tangentbord.

EA Games har en egen målsättning på att vara nummer ett inom utvecklingen av mjukvaror som underhållning både till spelkonsoler och till PC. De har också målsättningen att vara nummer ett inom onlinedatorspel. EA Games tillhandahåller även Pogo.com, en webbsida som erbjuder webbaserade spel till över trehundra tusen betalande användare och mer än 13 miljoner användare per månad.

*Ultima Online* har under en lång tid varit en kassako för EA Games, då det var ett av de första spelen i sin genre och det absolut första med en avsevärd mängd prenumeranter. Diagrammet nedan visar både på den enorma utvecklingen av MMOG, samt den ökade konkurrensen mellan spelföretagen och deras onlinespel. I diagrammet kan man även se att EA Games har under en lång tid fått en relativt stor del av kakan.



**Bild 3.1** Det totala antalet MMOG prenumeranter uppdelat på respektive spel samt över tiden. *Ultima Onlines andel* syns längst ned vid år 2005.<sup>15</sup>

### 3.2.1 EA Games inställning till handel

Ett viktigt inslag i hur den interna ekonomin inom och utom spelet förlöper är hur skaparna till spelet förhåller sig till handeln av virtuella varor med reell valuta (dollar). I detta fall

<sup>15</sup> Sterling (2005); *An Analysis of MMOG Subscription Growth*.

handlar det om hur EA Games förehåller sig till handeln av avatarer, virtuella föremål och virtuell valuta som pågår på exempelvis eBay. Många spelföretag som erbjuder MMORPGs är väldigt restriktiva när det gäller handeln av virtuella egendomar på Internet. Exempelvis så tar Sony som är distributör av det populära spelet Everquest krafttag mot all sådan typ av handel. Det är en del av villkoren man måste acceptera för att få spela spelet över huvud taget, och följer man inte Sonys villkor så kan man få sitt konto avstängt. Likaså kan man inte heller sälja virtuella föremål från Everquest på eBay efter förfrågningar från Sony till eBay att bannlysa alla auktioner som har med virtuella egendomar från spelet att göra<sup>16</sup>. Men trots alla kraftåtgärder från Sony så säljs det ändå friskt med virtuella egendomar på andra webbsidor än eBay. Det vill säga handeln går inte att stoppa, utan bara att begränsa.

Detta är inte fallet i Ultima Online då EA Games har en helt annan syn på handeln av virtuella egendomar. Man kan faktiskt säga att det är raka motsatsen till Sony, då EA Games snarare uppmuntrar handeln både inom och utom spelet (huruvida den uppmuntran märks av är en relativ fråga och går att diskutera). Det ekonomiska systemet inom Ultima Online är uppbyggt på sådant sätt att man lätt kan ta betalt för tjänster som man specialiserar sig på. Exempelvis kan en avatar som är skicklig på att tillverka svärd och rustningar få betalt både i den virtuella valutan och i dollar för sina tjänster. Det är mycket vanligt att avatarer samlas på olika attraktiva marknadsplatser i spelet och säljer de virtuella resurser som de har till sitt förfogande, och sätter då priserna inte bara i den virtuella valutan utan ungefär vid hälften av tillfällena i dollar. Utöver detta så är handeln av olika virtuella egendomar utanför spelet mycket vanlig, framför allt på eBay. En sökning på Ultima Online på eBay ger normalt runt tvåusen träffar. Utöver detta finns det en uppsjö olika andrahandsmarknader på Internet som mer eller mindre uteslutande handlar med virtuella egendomar från Ultima Online. Denna handel är inget som EA Games protesterar mot eller försöker hindra på något sätt vilket gör det väldigt lätt att handla med virtuella föremål från Ultima Online.

### 3.3 Onlinedatorspel

#### 3.3.1 Onlinedatorspelens historik

Onlinespel är en väldigt lönsam industri, speciellt onlinespel av genren MMOG. Ser man till den del av dessa spel som kallas MMORPG finns det stora möjligheter att tjäna pengar på diverse sätt, och då inte bara för spelutvecklarna.

*“Massive multiplayer games are a revolution for the electronic game industry. Their profit potential is unlike anything the game industry has known before.”<sup>17</sup>*

Onlinespel har dock inte alltid varit kommersiellt orienterade. Ser man till MUD som är en föregångare till MMORPG, så var de skapade av entusiaster för entusiaster. Det första MUD spelet skapades år 1979. MUD var den första typen av onlinedatorspel för flera användare, men till skillnad mot dagens MMORPG som använder sig av avancerad grafik för att illustrera den virtuella världen så var MUD helt textbaserade. Antalet servrar som tillhandahöll MUD ökade i takt med att intresset för dessa onlinespel ökade. Denna ökning var explosionsartad under början av 1990-talet. Man räknar med att det fanns runt tjugo stycken tillgängliga servrar år 1990, ett antal som växte till 275 år 1993 och år 1995 fanns det

<sup>16</sup> Eriksson (2004); *Lag och ordning i en virtuell gemenskap – en studie av Everquest.*

<sup>17</sup> Citat från Bruner (2002); <http://www.zona.net/news/2002mmogreport.html>.

så många som drygt femhundra. Denna kontinuerliga tillväxt fortsatte under hela 1990-talet och vid början av 2000-talet så fanns det mellan 1500 och 3000 servrar för MUD.<sup>18</sup>

MUD, liksom MMORPG går ut på att lösa olika uppdrag, utforska den tillgängliga världen, döda monster, samla virtuella resurser och liknande. Men den stora skillnaden ligger i att MMORPG använder sig av en grafisk illustration. Det är också på grund av denna anledning samt den mer omfattande kommersen som MMORPG lyckats generera så otroligt många användare. Grafiska spel är helt enkelt mer beroendeframkallande<sup>19</sup>.

### 3.3.2 Onlinedatorspel och dess popularitet

IDSAs har också presenterat ett antal intressanta fakta angående onlinedatorspel. Det visade sig i IDSAs studie från år 2001 att över 24 procent av alla datorspelsanvändare lägger sin tid på just onlinedatorspel. Detta motsvarar att nästan en åttondel av den amerikanska befolkningen spelar regelbundet ett onlinedatorspel. Jämfört mot år 2000 är detta en ökning med hela sex procent. Över hela världen förutspår man att år 2006 kommer ungefär 114 miljoner människor att lägga ned tid på onlinedatorspel<sup>20</sup>.

Vidare är datorspel av typen rollspel/fantasy en väldigt populär genre. Över 21 procent ägnade merparten av sin datorspelstid till denna genre och väsentligt mer då man talar om så kallade MMOG spel. Inom MMOG har Fantasy och rollspelsgenren år 2005 över tre fjärdedelar av marknaden. Detta är således en genre som är dominerande inom onlinedatorspel. Den näst största genren är för övrigt även den en rollspelsvariant fast med en ”science fictionmiljö” och har nästan en femtedel av marknaden<sup>21</sup>.

Onlinedatorspel är en genre som kan bli väldigt kostsam, inte bara för att man först måste köpa spelet och sedan betala en månadsavgift (beroende på vilket spel som spelas), utan det finns även andra faktorer som spelar in (beroende på vilken spelartyp man är). För spelare som köper virtuella föremål på eBay och liknande auktionssidor kan denna process bli mycket kostsam då föremål kan säljas för tusentals kronor. En annan viktig faktor som spelar in är tid. En amerikansk familj lägger i snitt elva timmar i veckan på att spela datorspel. Detta betyder att i de fall det handlar om en timkostnad för att kunna spela så kan utgifterna i vissa fall bli betydande. Denna genomsnittliga familj gör i första hand nedskärningar på att gå på bio, titta på tv samt hyra filmer för att kunna spela (vilket leder till mindre utgifter på andra nöjen). För en aktiv datorspelare handlar det om mer än elva timmar i veckan. I extremfall kan det handla om åttio timmar i veckan vilket motsvarar två hela arbetsveckor under en vecka. I sådana fall kan man inte bara dra ned på sin konsumtion av film och tv-medier, utan även arbetslivet vilket kan bli väldigt dyrt.

Mirjam Eladhari har identifierat ett antal olika parametrar som är karaktäristiska för ett MMORPG spel, oavsett vilket man tittar på<sup>22</sup>. Det första som gäller är antalet spelare, vilket kanske också är det mest uppenbara med tanke på den första bokstaven i MMORPG, massive. Massive syftar såklart till att många spelare kan logga in på serverna samtidigt. Allt från några hundra till miljoner (även om det finns miljoner med prenumeranter så loggar självklart inte alla in samtidigt) kan sitta och spelar Lineage (ett onlinespel som är populärt i Korea). Alla dessa spelare har i spelet möjligheten att konversera eller interagera med varandra på ett

<sup>18</sup> Pargman (2000); *Code begets community: On social and technical aspects of managing a virtual community*.

<sup>19</sup> Delwiche (2003); *MMORPG's in the collage classroom*.

<sup>20</sup> King (2002); <http://www.wired.com/news/print/0,1294,53118,00.html>.

<sup>21</sup> Sterling (2005); *An Analysis of MMOG Subscription Growth*.

<sup>22</sup> Eladhari (2003); [http://www.game-research.com/art\\_trends\\_in\\_mmog.asp](http://www.game-research.com/art_trends_in_mmog.asp).



eller annat sätt. Man har också möjligheten att välja hur ens avatar ska skildras med avseende på olika karaktärsklasser. De olika karaktärsklasserna varierar kraftigt mellan de olika spelen, men i Ultima Online väljer man mellan olika yrken. Dessutom så har man möjligheten att välja mellan en stor variationsrikedom av färdigheter som under spelets förlopp blir bättre.

Avataren i sig har också möjligheten att vandra runt i de stora 2 eller 3D miljöerna som datorspelsutvecklarna sätter upp. I den virtuella världen har man också möjlighet till strid mot datorstyrda monster eller andra avатарer om man så vill. Stridssystemen liksom magisystemen varierar också kraftigt beroende på vilket spel man väljer att titta på.

En annan sak som också karaktäriserar spelen är de olika föremålen som finns. Föremålen kan användas till många olika saker. Det kan vara vapen, rustningar, verktyg, kläder med mera. Dessa föremål brukar i sin tur utgöra en annan karaktäristisk företeelse inom MMORPG spel, nämligen handeln inom spelen som kan ske både med så kallade NPCs (Non Playing Characters) och med andra avатарer. Handeln i sig brukar också ofta ske utanför spelet i form av auktioner eller bara ren andrahandshandel.

Avатарer har i MMORPGs också möjligheten att skaffa sig hem av varierande slag. I Ultima Online är det något av en prestigesymbol att förfoga över ett stort välutrustat hem. Bostäderna i sig kan också bli föremål för handeln. Ibland handlar det om helt ovärderliga hem, inte bara med avseende på huset, borgen, slottet eller vad det nu må vara, utan alla föremål som förvaras i hemmet.

Sociala system är också något som karaktäriserar MMORPGs. Man brukar ha möjligheten att skapa temporära eller permanenta grupper av olika storlek och slag. Det är inte ovanligt att sådana grupper löser uppdrag tillsammans. Olika uppdrag är också vanligt förekommande i MMORPGs. Dessa uppdrag kan man självklart också utföra på egen hand och de är skapade av spelutvecklarna för att ge vikt till sin fiktiva värld. I och med dessa uppdrag brukar också ofta en välutvecklad storyline yppa sig.

## 3.4 Ultima Online

### 3.4.1 *Ultima Online i allmänhet*

Ultima Online var det andra onlinedatorspelet i sin genre men det första med en ”massiv” mängd prenumeranter och lanserades år 1997. Spelet hade i begynnelsen en stadigt och kraftigt ökande skara av användare. Det högsta antalet var en kvarts miljon betalande prenumeranter. Dessa spelare kunde man hitta i världens alla hörn. Totalt är 115 länder representerade i världen som EA Games byggt upp<sup>23</sup>. I huvudstaden Britannia så representeras alla tidszoner i hela världen, vilket gör det till den ”verkliga” staden som aldrig sover.

Den genomsnittliga spelaren är inloggad på någon av Ultima Onlines servrar i mer än 21 timmar i veckan och över hälften av spelarna loggar in åtminstone en gång om dagen. Detta betyder att spelarna lägger årligen ned över 270 miljoner manstimmar på att spela Ultima Online. Enligt Elizabeth Kolbert är denna summa egentligen inte mer än ”endast” 160 miljoner manstimmar<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Se bland annat; <http://austin.bizjournals.com/austin/stories/2000/02/21/daily24.html>.

<sup>24</sup> Kolbert (2001); *Pimps and dragons*.

Med alla dessa manstimmar som läggs ned på att spela Ultima Online kan man förstå att det ligger en enorm profit i Ultima Online och andra MMORPGs. Att spela Ultima Online är gratis första månaden, efter det kan man köpa månadsprenumerationer för 12,99 dollar, vilket är så när som hundra kronor i månaden. Utöver det kan man även beställa prenumerationer som sträcker sig över tre respektive sex månader för 34,99 respektive 59,99 dollar. Utöver månadskostnaderna kostar även spelet att köpa. Här varierar priserna kraftigt beroende på vilken återförsäljare man vänder sig till, men det rör sig om priser kring tvåhundra kronor. För dessa tvåhundra kronor har man bara köpt själva spelet utan utbyggnader som mer eller mindre krävs om man vill få ut maximal spelglädje. Hitintills så har EA Games släppt sju olika utbyggnader till Ultima Online. EA Games har även lanserat ett antal samlarboxar och dessa innehåller i stort sett samma saker som endast spelet med utbyggnader gör. Dessutom så kom en rad med andra Ultimaspel innan hela Onlineserien vilket har medfört en trogen publik samt en tyngd till historien bakom Ultima. Men med alla utbyggnader som har kommit så kan man enkelt förstå att det finns en stor profit för EA Games genom att bara sälja själva spelet.

Totalt sett har EA Games med Ultima Online tagit en relativt stor marknadsandel, som såg i bild 3.1, med hänsyn till den hårda och allt mer tilltagande konkurrensen. Som redan nämnts är MMOGs en väldigt lukrativ verksamhet och Ultima Online som räknas till ett av de största i sin genre är fortfarande väldigt fruktbart.

*“Players can enjoy true social interaction with other participants in real time - form adventuring parties, engage in battles, take on perilous quests, or chat in a tavern over a goblet of virtual wine. Features huge persistent world.”<sup>25</sup>*

### 3.4.2 Ultima Online som spel

Tabell 3.1
<b>De största serverna på Ultima Online</b>
Atlantic
Baja
Catskills
Chesapeake
Drachenfels
Europa
Great Lakes
Lake Austin
Lake Superior
Legends
Napa Vally
Oceania
Pacific
Sonoma

Ultima Online är ett väldigt stort spel med oändligt många valmöjligheter. Det är inte bara det ekonomiska systemet som är komplext konstruerat och skänker en ”verklighetskänsla” till spelet. De valmöjligheter som är tillgängliga då man skapar en ny avatar, de olika världar som finns till ens förfogande (det vill säga olika servrar) samt det faktum att det finns så många olika spelartyper uppkopplade samtidigt är också bidragande orsaker till verklighetskänslan. Det finns totalt 26 servrar att välja på. De som representerar flest konton syns i tabell 3.1.<sup>26</sup>

Som synes är namnen på serverna ofta förankrade till den reella världen. På detta sätt har man som spelare möjlighet att välja en server som i större utsträckning representerar spelare från samma tidszon som man själv befinner sig i. I de fall som namnen på serverna är fiktiva så är också blandningen på spelarnas ursprung större. Detta

leder till att det inte finns någon direkt period på dygnet som representerar en topp av antal inloggade spelare (även om den amerikanska befolkningen utgör majoriteten av spelarna).

<sup>25</sup> Beskrivning av spelet som bland annat används på; <http://www.uo.com/features.html>.

<sup>26</sup> Komplet lista finns på; [http://www.uo.com/newplayer/newplay\\_0.html#1](http://www.uo.com/newplayer/newplay_0.html#1).

På grund av att det finns ett så stort utbud av servrar sker det självklart också ett utbyte av spelare mellan serverna. Detta är något som uppmärksammats av IGE, Internet Gaming Entertainment. De köper och säljer valuta mellan serverna med en viss växlingskurs då man inte kan förflytta pengar eller avatrar mellan dessa servrar. Detta är något som kommer utvecklas mer i nästa kapitel. Det finns även andra begränsningar som serveruppdelningen medför. Bland annat så begränsas utbudet om man ser till auktioner och dylikt markant. Detta med avseende till de som redan är aktiva på en server inte har möjlighet att exempelvis på auktion köpa valuta från andra servrar. Är man då aktiv på en server som representeras av ett litet antal spelare minskar också chansen avsevärt att hitta befintliga auktioner från denna server.

Efter man valt den server man vill spela på så får man börja skapa sin avatar. Detta gör man genom att välja yrke. Urvalet av de olika yrkena begränsas med avseende på vilken av de sju olika versionerna av Ultima Online man har installerat på sin dator. Om man har alla de tillgängliga utbyggnaderna kan valet av yrke bli en oerhört tidskrävande process på grund av den stora valfriheten. Det finns ett antal huvudtyper av yrken, såsom warrior, mage, archer, craftsman, tradesman, blacksmith, necromancer, paladin, samurai med mera. Varje huvudtyp kan i sin tur delas in i ytterligare kategorier av yrkesval. Exempelvis kan en warrior välja mellan swashbuckler, mace fighter, swordsmen och fencer (baseras på ens färdighetsval). Om man fortfarande inte är nöjd med valfriheten kan man välja att skraddarsy sin avatar helt och välja de färdigheter man tycker att man behöver på egen hand. Det vill säga valet av färdigheter sker helt oberoende ett yrke.

Efter detta är det dags att välja färdigheter. Det finns totalt över femtio färdigheter i väldigt varierande slag. Exempelvis så finns färdigheterna alchemy, animal taming, begging, cooking, lumberjacing, ninjitsu, tailoring, provocation och wrestling. Genom att träna avataren på de olika färdigheterna så blir den bättre och bättre på dem. Det vill säga desto mer tid man spenderar med sina färdigheter desto bättre blir man. Slutar man däremot att använda någon färdighet så blir avataren över tiden sämre på att bemästra den. Efter mycket svett, tid och möda så kan man nå högsta nivå på sin färdighet, etthundra (färdigheterna graderas på en skala mellan ett och etthundra), eller åtminstone så kan en oerfaren spelare tro att man nått toppen på sin färdighet då. Det går även att få tag i magiska föremål som ökar det högsta tillåtna värdet på färdigheten (ovanliga och mycket eftertraktade föremål, då avataren kan bli mycket bättre), det är inte ovanligt med avatrar som har så höga färdighetsvärden som 125. Detta är något som leder till att avataren i sig kan få ett relativt högt reellt värde.

Marknaden för hus är väldigt komplex i Ultima Online om man jämför mot andra MMORPGs. Varje avatar har möjligheten att äga ett hus (hus kan i detta fall vara allt från koja till slott), och husen är alltid låsta till en avatar. Man kan som ägare av ett hus ge olika privilegier till andra avatrar, exempelvis så kan man bannlysa en avatar medan en annan har fullständiga rättigheter att plocka virtuella föremål från huset (normalt är föremål som ligger löst i ett hus låst till huset, det vill säga man kan inte stjäla saker från privatägda hus). Varje hus har även en skylt där det står angivet olika typer av information, som exempelvis vem som är ägare, vilka som har diverse rättigheter i huset och i vissa fall även hur mycket huset är värt. Ibland står det att huset är ovärderligt, vilket inte är helt sant, för "ovärderliga" hus säljs ibland och således är de "värderliga". Vilken avatar som helst som inte redan är ägare av ett hus kan köpa ett hus när som helst och placera det var som helst (under förutsättning att platsen inte redan är upptagen) genom Ultima Onlines officiella försäljningsplats av hus. Dessa hus benämns som standardhus och varierar i slag från liten stuga till ganska stor borg. I vissa fall vill spelarna ha ett unikt designat hus, vilket är betydligt svårare att få tag på och

betydligt dyrare än de standardhus som finns tillgängliga. Hus av denna karaktär kan man i vissa fall köpa direkt från Ultima Online eller så får man köpa av andra avatarer som redan äger ett sådant hus eller vinna husen i olika tävlingar som arrangeras.

Då man stiger in i landet Britannia och ser alla virtuella egendomar i form av hus, båtar och till och med slott så kan man som inbiten spelare få för sig att man ska ha ett eget slott. Möjligheten att bygga ett eget slott finns såklart, men liksom i verkliga världen är det ett väldigt kostsamt projekt. Och liksom i verkliga världen kan man även tjäna pengar på att sälja sitt hus, sin båt eller vad det nu må vara. Det finns många inslag i Ultima Onlines interna ekonomi som gör den unik jämfört mot andra MMORPGs. Det är beroendet mellan avatarerna själva och beroendet mellan avatarer och NPCs som gör att ekonomin blir lik den verkliga världens ekonomi. En "archer" måste exempelvis köpa pilar från en annan avatar som är specialiserad på "lumberjacking" och därmed kan framställa bra pilar. Detta leder således till att det inte blir nödvändigt för en avatar att döda monster för att tjäna pengar.<sup>27</sup>

### 3.5 Förfaringssätten att erhålla resurser

Det finns ett antal olika sätt att tjäna pengar på när det gäller onlinedatorspel. Dessa sätt kan motsättas av datorspelsbolagen eller inte, beroende på vilket spel man talar om och vilken policy företaget har. Vissa av sätten kan betraktas som fusk av spelarna medan andra sätt är mer legitimt betraktade. När det gäller att tjäna pengar så vill man gärna vara effektiv, något som Julian Dibbell visade att man kunde vara. Han tjänade så mycket som trettio tusen kronor på en månad av att enbart spela Ultima Online<sup>28</sup>. Julian Dibbell använde sig således av effektiva metoder i sitt spelande. Vilka metoder finns det då och vilka av dessa metoder är effektiva? Med hjälp av tidigare studier, då främst Julian Dibbells bidrag, har jag bildat mig en uppfattning om de olika sätten att tjäna pengar på inom spelet. Huruvida mina hypoteser om hur dessa tillvägagångssätt är vanliga och/eller effektiva eller över huvud taget förekommande får studien utvisa.

Den första metoden kan betraktas som mödosam och tidskrävande och syftar till att man helt enkelt bunkrar upp mängder av virtuella guldmynt för att sedan sälja dessa mot riktiga pengar på exempelvis eBay. En anledning till att en sådan process kan ta väldigt lång tid är att monstren inte alltid bär med sig så mycket virtuella resurser, därför gäller det att man vet vart de monster som är mest inkomstbringande finns. På så sätt kan man campa<sup>29</sup> kring dessa platser och vänta på att monster dyker upp för att döda dem, plundra dem och vänta på att de regenereras.

Den andra metoden kan betraktas som relativt fräck. Om nu vissa platser i spelet är mer eftertraktade än andra på grund av att det där finns monster som släpper väldigt värdefulla saker eller som är väsentliga för spelets utveckling, så borde dessa platser kunna tas i besittning av mäktiga avatarer. Dessa kan i sin tur kräva lägre rankade avatarer (som så klart inte skulle ha en chans mot dessa farliga avatarer i en strid) på en "hyra" för att få utnyttja den eftertraktade marken. Detta kan vara i form av virtuella egendomar, virtuella pengar eller riktiga pengar. Detta är en metod som förutsätter att spelarna kan duellera med varandra vilket inte är tillåtet på alla platser i alla spel.

<sup>27</sup> Burke (2002); *Rubicite Breastplate*.

<sup>28</sup> Julian Dibbell (2004); *Play money*.

<sup>29</sup> Campa är ett vanligt uttryck i MMORPGs och syftar till att man stannar på en och samma plats under en längre tid för att samla resurser.

Den tredje metoden bygger på att man kan tillämpa fusk i spelet. I de allra flesta spel finns det olika typer av fusk för att snabbt förändra förutsättningarna både för den som utnyttjar fusket och för andra som inte deltar på lika villkor. I Ultima Online finns inga koder som gör en odödlig eller liknande, men däremot finns det macron, små program utvecklade av datakunniga spelare som vill ta genvägar. Dessa program är inte alltid utvecklade i syftet att tjäna pengar, utan snarare för att snabbt erhålla en väldigt skicklig avatar. Detta är dock något som i sin tur mycket väl kan användas för att uppnå resurser i den verkliga världen. Macrona är utvecklade på olika sätt och fungerar olika bra till olika spel beroende på källkoden i spelet. En del är konstruerade på så sätt att man låter macron sköta sin karaktär i ett visst område för att döda och plundra alla monster i närheten. Låter man ett sådant macro stå på under en längre tid så kommer avataren till slut vara ägare av stora mängder virtuella guldmynt som sedan kan säljas för riktiga pengar. En annan typ av macro kan vara konstruerat så att avataren upprepar en viss handling om och om igen för att bli skicklig i en viss färdighet. Färdigheter som kan användas för att snabbt generera pengar.

Det finns också spelare som enbart är ute efter att utveckla avataren och tillämpar då lämpliga metoder för detta. Men det finns också en annan anledning att utveckla sin avatar. Denna anledning är förstås pengar. Det tar lång tid att spela upp en avatar så att den kan betraktas som "mäktig" i förhållande till andra avатарer, och tid är pengar. Därför finns det spelare som på mer eller mindre effektiva sätt utvecklar sina avатарer för att sedan sälja dem på eBay eller andra auktionssidor. Det kan också tänkas att man vill pensionera sin avatar och istället för att bara slänga den försöka tjäna en slant på den. En annan anledning till att utveckla sin avatar är att man kan bli en skicklig yrkesman i spelet. I och med Ultima Onlines komplexa värld kan en avatar som är skicklig på sitt yrke tjäna virtuella guldmynt på sina tjänster.

Den femte metoden bygger på mäklande. Då det finns en kvarts miljon spelare som spelar Ultima Online så är det uppenbart att det sker ett visst utbyte av spelare. Det vill säga att dagligen så "pensioneras" avатарer. En del av dessa är väldigt högt rankade och är således värda en hel del pengar, därav kommer en del av dem att säljas. En riktigt inbiten spelare som har insikt i Ultima Onlines ekonomiska värld kommer att ha ett gott öga för vad karaktärer och dess virtuella egendomar är värda. Således kan man med erfarenhet göra klipp genom att köpa en pensionerad avatar, stycka upp dess virtuella egendomar och sälja allt separat inklusive att avataren i sig säljs ytterligare en gång. På detta sätt kan man alltså gå i plus på att köpa och sälja, ungefär som en mäklare. Denna metod är den enda som har föranletts till företagsverksamhet, det vill säga olika företag ägnar sig på heltid till denna köp- och säljverksamhet. Denna metod är således den mest förekommande.

Dessa är de fem huvudsakliga metoderna som ska beaktas när det gäller att tjäna pengar genom att spela Ultima Online som privatperson<sup>30</sup>. Men det finns även andra metoder, exempelvis så kan man i onlinedatorspel göra arbitragevinster med valutan vilket inte är möjligt i den verkliga världen. Ett fiktivt exempel på det kan vara att man köper ett svärd för en viss mängd virtuella guldmynt och säljer sedan svärdet på en auktionssida för riktiga pengar. Dessa pengar använder man i sin tur för att köpa virtuella guldmynt. Om man då har mer guldmynt än när man började så har man gjort en arbitragevinst. En annan metod som kanske inte är så effektiv (beroende på vilket spel man tittar på) är att sälja resor. I dessa gigantiska världar som byggs upp av MMORPG-utvecklarna, tar det tid (ibland riktigt lång tid) att färdas mellan olika platser. Med hjälp av exempelvis teleportering kan resan istället gå på ett kick, mot en rimlig summa såklart.

---

<sup>30</sup> Varianter och utvecklingar av dessa kommer också att betraktas.

Ultima Online har en fantastisk ekonomisk värld med många parametrar för att i så stor utsträckning som möjligt försöker efterlikna den verkliga världens ekonomi. Detta gör att det ekonomiska flödet inom spelet är väldigt komplext och svårt att kartlägga. Det sker exempelvis mycket handel mellan avатарer då man specialiserar sig på vissa färdigheter som kan generera pengar på olika sätt. Exempel på det kan vara en avатар som är skicklig på att bygga svärd, och sedan säljer dessa för dyra pengar. Ett annat exempel är att en tjuv stjälar olika föremål för att senare sälja dessa föremål till andra avатарer eller NPCs. Denna handel och möjligheterna att tjäna pengar på den ska också försöka kartläggas i denna studie.

Vad som är uppenbart är att man kan tjäna pengar på handeln med virtuella föremål i Ultima Online och många andra MMORPGs. Detta har bevisats av flera forskare, bland annat Julian Dibbell och Edward Castronova<sup>31</sup>. Av detta påstående uppkommer tanken på industrialisering av verksamheten, vilket i princip alltid äger rum då det finns en profit att hämta från det. Och faktum är att det finns mängder av företag (där IGE, Internet Gaming Entertainment, är den största) som försörjer sig på att sälja virtuell valuta, föremål och konton (avатарer) till alla stora MMORPGs. Här kan man bland annat köpa valuta till samtliga Ultima Onlines servrar som nämns i tabell 3.1, vilken tid som helst på dygnet vilken dag som helst.

IGE är världens ledande företag på andrahandsmarknaden inom MMORPGs. Detta leder till att de har stort inflytande på den virtuella prissättningen och på så sätt också erhålla de förmånligaste priserna på exempelvis valuta, detta påstår de i alla fall själva<sup>32</sup>. Det kan ju såklart tänkas att privatpersoner säljer valuta, föremål eller sin egen avатар för en billigare penning än vad som finns tillgängligt på IGE. I och med detta faktum har IGE köpt upp den största auktionssidan som enbart riktar in sig på MMORPG, nämligen Player Auctions LLC<sup>33</sup>. På så sätt får de en del av profiten även där.

IGE tillhandahåller även en tjänst som gör det möjligt att växla valuta mellan servrar. Det kan ju tänkas att man börjat spela på en specifik server i Ultima Online, exempelvis Atlantic, för att senare komma på att man vill börja spela på en annan server, exempelvis Baja. Skälen till att man vill göra ett sådant byte varierar. Exempel på ett sådant byte kan dock vara att man vill spela på en server där det finns mer folk från sitt eget land eller att man helt enkelt vill spela på en server med mer folk. Det kan även tänkas att man vill byta spel helt och hållet, exempelvis från Everquest till Ultima Online. Vid sådana och liknande fall har man således möjligheten att byta in de virtuella pengar man har för att sedan växla mot en annan virtuell valuta (där profiten på växlingskursen är relativt hög).

### 3.6 Datorspelsteorin

Spelindustrin och särskilt skapare av MMORPGs måste konstruera spelen så att det blir intressant för många olika typer av spelare för att på så sätt öka sin egen profit. I Ultima Online finns det utrymme för många olika typer av spelare med olika drivkraft. På eBay auktioneras det dagligen ut virtuella varor till Ultima Online för reella pengar. Men det är inte troligt att alla köper virtuella varor, utan snarare vissa grupper som tycker det är ett roligt och bekvämt sätt att snabbt komma in i spelet. Likaså är det inte troligt att alla typer av spelare säljer sina egna virtuella föremål. För vissa spelare är det ändå så att köpandet av virtuella varor skapar ett mervärde. Detta är något som man kan läsa om på många olika ställen (hur

<sup>31</sup> Julian Dibbell (2004); *Play money*, samt Castronova (2001); *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*.

<sup>32</sup> www.IGE.com.

<sup>33</sup> www.playerauctions.com.

folk köper virtuella föremål för att öka spelglädjen). Bland annat berättar Elizabeth Kolbert i sin studie av Ultima Online om hur ett slott auktionerades ut för åttahundra dollar<sup>34</sup>. Det berättas även i en intervju om när en spelare som mer eller mindre var beroende av Ultima Online köpte ett konto för över tvåtusen dollar<sup>35</sup>.

Espen Aarseth och Timothy Burke är några som bland annat talar om de olika spelartyperna som finns i datorspelsvärlden<sup>36</sup>. Det är bara en minoritet av spelare som ägnar sig åt spelet för att köpa och sälja virtuella egendomar för dyra pengar. De andra ägnar sig åt att spela för nöjets skull. Man har således kategoriserat de olika spelartyperna som finns, vilket är användbart då man ska analysera det ekonomiska flödet som sker inom spelet.

Den första och största kategorin är så kallade ”utility-maximizers” eller ”achievers” som de även kallas. Detta är en kategori av spelare som inte bara dominerar till antalet utan är också oftast de som är mest inflytelserika. Dessa spelare vill uppnå så mycket som möjligt på så kort tid som möjligt. Det vill säga att de är effektiva i sitt spelarsätt. När det gäller att uppnå så mycket som möjligt handlar det ofta om avataren i sig, att den ska bli framstående och mäktig jämfört med andra avатарer. Det handlar också om att uppnå så mycket virtuella egendomar som möjligt. Som nämndes tidigare är det inte ovanligt att onlinespelare lägger ned mer än en vanlig arbetsvecka på att spela sitt spel (se kapitel 3.3.2). Man kan då själv enkelt förstå att en effektiv spelare kommer på sikt erhålla virtuella egendomar som i alla fall inom spelet har ett väldigt högt värde.

Den andra kategorin som är avsevärt mindre, men kanske den kategorin som spelproducenterna, i det här fallet EA Games, hoppas på att bli störst, är den så kallade ”moral economy” gruppen eller ”socializers” som de också kallas. Detta är gruppen som tar rollspelsdelen på allra största allvar. När dem skapar sig en avatar tänker dem även ut en roll som dem vill att sin avatar ska ha, exempelvis bandit, äventyrare eller barägare. Dem är i sig inte ute efter att uppnå så mycket som möjligt på så kort tid som möjligt (om nu inte detta är rollen dem tänkt ut för sin avatar), utan spelar helt enkelt för att det är kul. Är detta roligt? Det är frågan som dem ställer sig innan dem ger sig in i en roll. Denna grupp av människor är väldigt liten, och har också väldigt lite inflytande på det totala ekonomiska flödet.

Den tredje kategorin är de så kallade ”exploiters”. Detta är en grupp som kan orsaka stora ekonomiska förändringar i spelet. Det är också en grupp som är relativt vanlig i Ultima Online. Exploiters kan i sig spela på olika sätt, men vanligast är att man utnyttjar de buggar som finns i spelet, det vill säga misstag i källkoden som inte upptäckts eller rättats till. Exempelvis så kanske en exploiter hittar ett specifikt monster som är väldigt lätt att döda och som samtidigt ger värdefulla virtuella föremål, i helt andra proportioner än vad som var tänkt. Det vill säga exploiters utnyttjar brister i spelet. Ett annat tillvägagångssätt för exploiters som snarar är regel än undantag i Ultima Online, är utnyttjandet av macron, det vill säga små dataprogram som skapats av konsumenten som på ett eller annat sätt hjälper till i spelet. Till Ultima Online finns det mängder av olika macron, men det vanligaste är ”Razor”. Med detta macro kan man spela med fler konton samtidigt vilket är väldigt användbart då man vill träna upp sin avatar. Man kan helt enkelt programmera in en specifik rörelse som återupprepas om och om igen. Och som man säger, övning ger färdighet, att använda sig av Razor på detta sätt ger relativt snabbt maxvärdet i färdigheten man använder.

---

<sup>34</sup> Kolbert (2001); *Pimps and dragons*.

<sup>35</sup> Davec (2002); *Interview with an Ultima Online addict*.

<sup>36</sup> Aarseth (2003); *Playing research: Methodological approaches to game analysis*, Burke (2002); *Rubicite Breastplate*.

Det finns som sagt många macron, och en del ligger farligt nära att benämnas som rent fusk. Fusk är något som samtliga producenter av MMORPG spel försöker eliminera (Razor är tillåtet)<sup>37</sup>, men enligt Espen Aarseth så är det ändå nödvändigt att införa ytterligare en kategori, nämligen just "cheaters". Det finns många olika sätt att fuska på beroende på vad man tittar på för spel, men i Ultima Online är det macron som är bannlysta av både EA Games och spelarna (även av exploiters) som kan klassas som fusk. Macrona i sig kan göra så att avataren blir överlägsen på olika sätt, exempelvis i snabbhet och styrka. En annan form av fusk som skapade inflation inne i spelet Ultima Online var "dupe". Med detta menas att man helt enkelt dubblar föremål eller valuta. När detta problem var aktuellt i Ultima Onlines värld Britannia så blev många spelares förmögenheter på kort tid helt värdelösa då det fanns en hel del cheaters som med en enkel manöver kunde få enorma kvantiteter av virtuell valuta.<sup>38</sup>

Utöver dessa kategorier bruka man även nämna "killers". Denna kategori av spelare brukar helt ägna sig åt att döda andra avatarer. Killers är ingen stor grupp av spelare, delvis beror det på att man inte kan döda andra avatarer på alla ställen. Detta är en grupp av spelare som inte har så stor betydelse för det totala ekonomiska flödet inom spelet. Däremot kan man som killer ha turen och döda en avatar som har dyrbara föremål (man har möjligheten att plundra liken, men inte på alla föremål då vissa föremål kan vara låsta till avataren). Som synes finns det ett antal olika spelartyper och de påverkar nästan alltid den interna ekonomin på ett eller annat sätt. Man har helt enkelt olika drivkrafter både i och utanför spelet, en utility-maximizer skulle förmodligen inte få för sig att köpa en färdig avatar (i så fall är det troligare att de köper virtuella föremål som är unika) då de oftast drivs av att skapa avataren på egen hand. Däremot är det mycket möjligt att en erfaren utility-maximizer skulle kunna sälja sin egen avatar och sina egna virtuella föremål om han/hon bestämmer sig för att pensionera sig som spelare.

### 3.7 De ekonomiska teorierna

#### 3.7.1 De vedertagna ekonomiska teorierna

*"Virtual worlds have economies. Economists study economies. Virtual-world economies are therefore legitimate objects of study for economists"*<sup>39</sup>

I virtuella världar som Britannia, den värld som EA Games skapat åt hundratusentals betalande kunder, kan man applicera en hel del teorier som är utformade för den reella världen. Detta gäller speciellt för Britannia, för om man jämför mot andra MMORPGs som finns på marknaden, är Ultima Onlines ekonomiska system väldigt sofistikerat och avancerat för att vara ett datorspel. Spelet i sig är utformat för att efterlikna en reell medeltidsmiljö i så stor utsträckning som möjligt. EA Games har däremot fått förenkla de ekonomiska parametrarna i viss utsträckning för att spelarna helt enkelt inte tyckte det var kul om det blev allt för avancerat.<sup>40</sup>

Den mest vedertagna ekonomiska teori, både i den reella och virtuella världen är tillgång och efterfrågan. Många som inte lägger ned tid på MMORPGs kan säkert undra hur folk kan

<sup>37</sup> Burke (2002); *Rubicite Breastplate*.

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Bartle (2003); *Designing virtual worlds*.

<sup>40</sup> Simpson (2000); *The in-game economics of Ultima Online*.



spendera tiotusentals kronor för att köpa ett virtuellt slott eller en skicklig avatar. Men frågar man spelarna själva så är det uppenbart varför man kan göra det. Det är en hobby att spela, för en del en affärsverksamhet, vilket leder till att det finns en efterfrågan. Det är helt enkelt viktigt och roligt för många att uppnå en hög social status inom spelet. För en del handlar det om att ha den farligaste avataren, vara innehavare av det bästa svärdet, äga det största huset eller att ha dom dyraste och ovanligaste kläderna. Så en efterfrågan finns alltså, men att alla av de över tvåhundra tusen Ultima Online-spelarna skulle vara villiga att betala pengar för virtuella föremål kan man med sunt förnuft utesluta. Däremot kan man fråga sig hur många som är villiga eller har möjlighet att sälja virtuella föremål från Ultima Online. Det vill säga finns det tillgångar som täcker efterfrågan? Svaret på den frågan är vad som bestämmer prislappen på de virtuella föremålen. Finns det endast ett litet utbud så kommer såklart priserna vara höga om det är många som är villiga att köpa. Självklart gäller även det omvända, finns det tillgångar som täcker behovet så kommer priserna pressas ned.

Detta tar oss in på den andra applicerbara teorin, nämligen den som brukar kallas "den osynliga handen". Innebörden med denna teori är om det finns en efterfrågan och en tillgång som täcker behovet så kommer priserna pressas ned medan kvaliteten kommer att öka. Det vill säga att det kommer bli svårt att exempelvis sälja en avatar som bara är en medelmått eller ett hus som inte kan jämföras med de pampiga slotten. Istället kommer priserna på de virtuella föremål som verklig håller måttet att bli lägre vilket i sin tur leder till en hårdnande konkurrens mellan företagen som försörjer sig på att köpa och sälja virtuella föremål. Denna konkurrens är självklart något som gynnar de spelare som tänkt investera reella pengar i virtuella föremål. Tillgång, efterfrågan och konkurrens är alla parametrar som kommer att påverka möjligheten att tjäna reella pengar på Ultima Online.<sup>41</sup>

Både i den virtuella samt den reella världen krävs standardiserade förväntningar för att skapa en ekonomi. Exempelvis så använde man cigaretter som hårdvaluta under andra världskriget. Detta på grund av det var en så hög kontinuerlig efterfråga på just tobak. På motsvarande sätt kan man se till den virtuella valutan i Ultima Online. Denna fungerar också som hårdvaluta då det sker så pass mycket handel med den, både inom och utom spelet. Detta leder till att det är en väldig variation på hur säljarna i spelet vill ha betalt, det vill säga i dollar, virtuella guldmynt eller en regelrätt bytesaffär.

*"Individual labor time has a direct correspondence to the production of wealth"*<sup>42</sup>

En annan teori som mer eller mindre går att applicera på dagens avancerade ekonomiska apparat är Karl Marxs idéer om hur arbetskraft och mängd av arbetstid var direkt relaterat till ens kapital. Denna teori går till viss del att omkullkasta i den virtuella världen med avseende på att man i dagsläget kan lägga ned ungefär etthundra dollar och på så sätt vara en omedelbar innehavare av ett antal miljoner guldmynt, en skicklig avatar och kanske till och med en liten borg. Man kan även se det som att de guldmynten, avataren och den lilla borgen, är det ändå någon som har jobbat sig till från första början. Därav borde de största "ursprungliga" rikedomarna hamna hos de spelare som är effektiva i sin speltid samt de som lägger ned mycket tid på att spela och absolut mest hos de som kombinerar dessa, det vill säga utility-maximizers.

<sup>41</sup> Hellstadius (2004); *Ekonomi på ren svenska*.

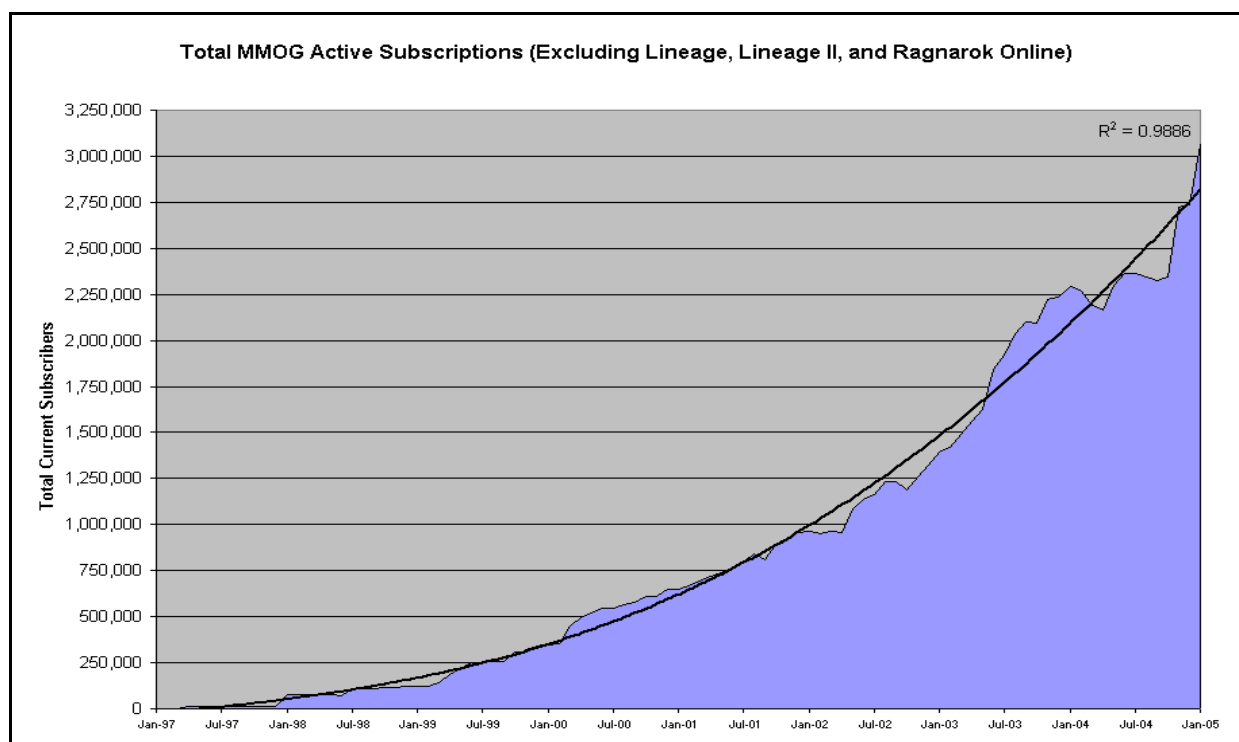
<sup>42</sup> Citat från Karl Marx, se bland annat Burke (2002); *Rubicite Breastplate*.

### 3.7.2 Den ekonomiska utvecklingen

Att en virtuell egendom kunde ha ett reellt värde var något som spelarna insåg snabbt, för allt som krävdes var en efterfrågan. För spelarna i Ultima Online så tog det inte mer än tre år innan försäljningen av virtuella föremål hade satt fart. Även om vissa försäljningar nådde svindlande höjder (en subjektiv uppfattning, för köparna var det självklart en rimlig prislapp annars skulle det ju inte ske en affär), ibland så mycket som femtio till sextiotusen kronor<sup>43</sup>, så handlade det fortfarande bara om enstycksaffär och ingen ren affärsverksamhet.

Man kan säga att onlinespel<sup>44</sup> har generellt genomgått en intensiv ekonomisk utveckling i fem steg. Det första steget tog avstamp år 1979, då man började spela textbaserade MUD spel som var helt ideella till dagens MMORPGs där företagsverksamheten för transaktioner av virtuella föremål är väldigt utbrett. Den ekonomiska processen mellan dessa två besläktade spel har således gått väldigt fort. Det började alltså med att serverna drevs på ideell basis av entusiaster. Det kostade alltså inget att spela dom tillgängliga MUD spelen i början, inte heller var det på tal om handelstransaktioner med virtuella föremål, avatarer eller virtuell valuta mot reella pengar.

Det andra steget i denna ekonomiska utveckling kom efter MUD, då de grafiska mer beroendeframkallande varianten MMOG (även också MMORPG) gjorde intåg. De grafiska elementen, den komplexa världen samt alla interaktiva möjligheter som dessa spel förde med sig öppnade portarna till en helt annan värld. Dessutom så medförde MMORPGs ett ökat intresse hos en bredare publik för onlinedatorspel vilket i sin tur ökade antalet prenumeranter dramatiskt. Den totala tillväxten av antalet prenumeranter syns i bild 3.2, och som synes är tillväxten väldigt eftertrycklig.



**Bild 3.2** Tillväxt av prenumeranter under åren 1997-2005 för MMOGs.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Hallberg (2003); *Virtuella världen skapar värden för miljarder*.

<sup>44</sup> Onlinespel i detta fall syftar framför allt till MMORPGs

<sup>45</sup> Sterling (2005); *An Analysis of MMOG Subscription Growth*.

I och med det kraftigt ökade antalet spelare och spelartyper (spelföretagen försöker ju i så stor utsträckning som möjligt tillgodose behoven hos en så bred publik som möjligt för att maximera sin profit) så ökade också efterfrågan på virtuella föremål. Och som redan nämnts, skapar en efterfrågan på en virtuell egendom ett reellt värde. Detta ledde således till att pionjärerna inom virtuell försäljning sökte sig till den största auktionssidan, det vill säga eBay.

Det tredje steget i denna ekonomiska utveckling var när vissa spelare upptäckte värdet av sina virtuella egendomar vilket ledde till en annan typ av affärsverksamhet, nämligen mäklandet. Denna typ av mellanhandel var extremt lönsam i begynnelsen av MMORPGs, då det virtuella värdet inte var lika uppmärksammat. Genom att köpa hela konton från spelare som tänkt pensionera sig från MMORPGs eller helt enkelt byta spel, kunde en mäklare få en riktigt bra täckningsgrad. En spelare som tänkt avsluta sitt konto var ofta nöjd med att få betalt för kontot över huvud taget, medan en mäklare ser en vinst genom att köpa billigt, stycka upp kontot och sälja dyrt. För mäklaren gällde det bara att ha en god insikt och kunskap om spelet så man har en närmast exakt uppfattning om det reella värdet av de virtuella föremålen. Denna typ av affärsverksamhet har ändrat karaktär något under årens lopp, men det är fortfarande en verksamhet som existerar, om än kanske inte lika lukrativ.

Den ekonomiska utvecklingen kring onlinedatorspel gick fortfarande framåt med ett eftertryckligt tempo. Det fjärde steget i utvecklingen bestod av att det gick från att endast enskilda individer tjänade pengar på onlinedatorspel till att företag började livnära sig på handeln med virtuella föremål. Med avseende på den lukrativa verksamhet som spelbolagen hade dukat upp tog det inte lång tid mellan den tidigare enstyckshandeln tills en riktig företagsverksamhet hade etablerat sig. Först ut var företaget Blacksnow som anställde ett antal mexikanska invånare för en minimilön för att spela onlinedatorspelet Ultima Online och Dark Age Of Camelot på ett effektivt sätt. Detta för att sedan sälja de virtuella egendomar de spelade till sig. Det var inte ovanligt att Blacksnow kunde sälja de konton som spelades upp för tvåhundra dollar<sup>46</sup>. Detta steg i den ekonomiska utvecklingen hade sin begynnelse i början av 2000-talet då antalet prenumeranter ökade explosionsartat.

Det femte och tillika det sista steget i utvecklingen av det ekonomiska systemet är den situation som är gällande i dagsläget. Det är ett vedertaget faktum att om något går att industrialisera så kommer någon göra det, detta gäller även företagsverksamhet kring onlinedatorspel. Numera finns det företag som uteslutande ägnar sig åt att köpa och sälja virtuella varor. IGE är det största företaget inom denna bransch och har över åttio anställda och kontor både i New York, Miami och Hong Kong. Man kan bara fråga sig om detta är sista steget av den ekonomiska utveckling som skett kring de inkomstbringande MMORPGs.

---

<sup>46</sup> Se bland annat Dibbell (2003); *Serfing the web* samt Hunter och Lastowka (2003); *Virtual property*.

## 4 Metod

*I detta kapitel har jag först kort gått igenom de fyra olika huvudsakliga tillvägagångssätt som jag har använt mig av i min studie. Jag har även visat på hur dessa metoder har använts för att besvara mina primära frågeställningar. Slutligen följer en mer grundlig genomgång för hur dessa metoder praktiskt genomfördes.*

### 4.1 Tillvägagångssätten

Det finns många olika sätt att genomföra en studie och erhålla relevant fakta. Eftersom den tidigare forskningen inom datorspelsindustrin är relativt tunn så gällde det att välja en påtaglig metod för att angripa frågeställningarna samt att ta del av de studier som redan gjorts inom området. Det första delen av examensarbetet bestod därför av litteraturstudier, och även om forskningen ännu inte är så utbredd så kunde jag få fram en hel del nyttig information.

I denna studie valde jag att använda mig av fyra olika tillvägagångssätt, deltagande observationer, granskning av diskussionsforum, intervjuer samt granskning av de olika andrahandsmarknaderna. Jag har i min studie även identifierat fyra olika typer av andrahandsmarknader som alla har gemensamma drag och som alla har använts mer eller mindre till resultatframställningen. Dessa fyra andrahandsmarknaderna är auktioner (då främst eBay), ”second hand” (det vill säga företag som är verksamma inom försäljning av virtuella föremål), försäljning på diskussionsforum (i dessa fall handlar det om försäljning från enskilda individer) samt den försäljning som ägde rum inuti spelet.

Enligt Espen Aarseth så är den bästa metoden för att få insikt i ett spel och på så sätt kunna bedriva en sådan här studie att själv delta i spelandet. På så sätt minimerar man risken för missförstånd samtidigt som man får ökad förståelse för hur spelets interna ekonomi egentligen fungerar. Espen Aarseth säger också att med en hög förståelse för spelet och dess parametrar, kan man på ett mer effektivt sätt bedriva en intervju (man vet helt enkelt i större utsträckning vad man ska fråga). Med detta som bakgrund valde jag att bedriva deltagande observationer, det vill säga spela spelet för att få förståelse och insikt i spelets karaktär.<sup>47</sup>

Dessa deltagande observationer har också varit lämpliga då det gällde att genomföra intervjuer. Att intervjua erfarna spelare har gett mig en insikt i Ultima Onlines komplexa värld, dess ekonomi och annat som var väsentligt för studien. Detta i en helt annan takt än vad enbart eget spelade skulle ha kunnat bidra med. Erfarna spelare har blivit en väldigt viktig informationskälla då tiden som studien genomförs på var begränsad. Dessutom kunde erfarna spelare bidra med information om båda de primära frågeställningarna. Detta då de i många fall personligen har genomfört egna transaktioner mellan den verkliga och den virtuella världen, eller åtminstone så har de haft någon form av erfarenhet ifrån det.

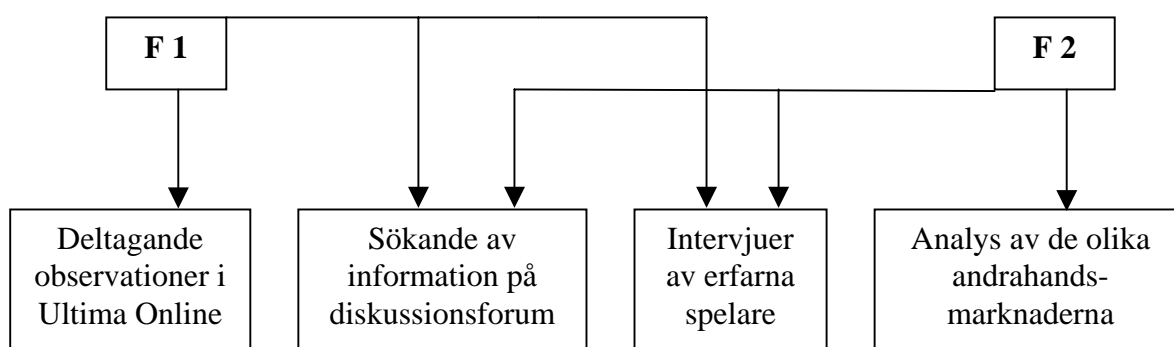
Att granska diskussionsforum är också ett tillvägagångssätt som var lämpligt då det gällde att gräva fram information från erfarna spelare. Med tanke på att Ultima Online funnits sedan år 1997 så finns det såklart mängder av diskussioner dokumenterade, så här gällde det helt enkelt att befatta sig med en lämplig urvalsprocess för att kunna sälla i all den överflödiga information som fanns tillgänglig. Även på dessa diskussionsforum fanns det möjligheter att hitta relevant information om båda de primära frågeställningarna, även om informationen inte var presenterad som svar på mina frågor (vilket då kan jämföras med direkta intervjuer). På

<sup>47</sup> Aarseth (2003); *Playing research: Methodological approaches to game analysis*.

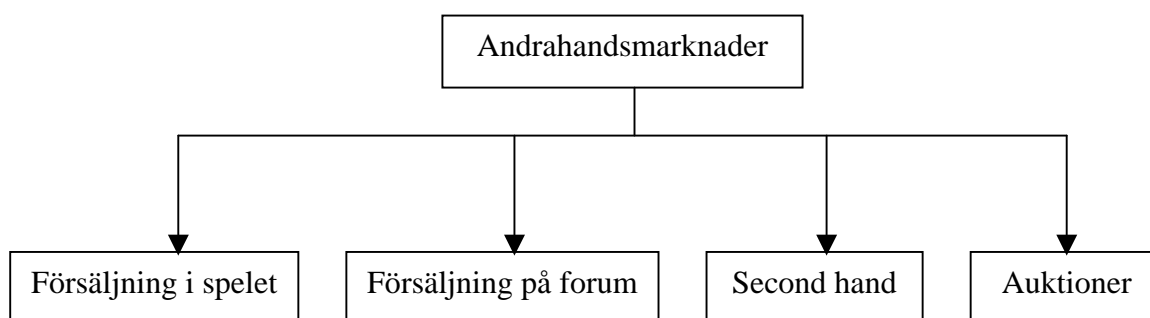
diskussionsforum bedrevs även handel kontinuerligt av virtuella föremål mellan spelarna, i dessa fall så benämns diskussionsforumen som en andrahandsmarknad.

Ett fjärde tillvägagångssätt var att konsultera de olika tillgängliga auktionssidorna, då främst eBay. Detta är det tillvägagångssätt som Julian Dibbell använde sig av för att konstatera en hel del chockerande fakta gällande handeln av virtuella föremål, bland annat såldes ett virtuellt slott för drygt åttatusen kronor<sup>48</sup>. Även Edward Castronova har kommit fram till en hel del uppseendeväckande fakta angående handeln med virtuella föremål som då främst kommer från Norrath. Norrath är den virtuella världen i spelet Everquest, som också är av genren MMORPG. Castronova räknade bland annat ut att en avatar från spelet Everquest kostar i genomsnitt 333 dollar<sup>49</sup>. En utveckling av denna metod som också undersöktes och användes är de tjänster som IGE och även andra webbsidor med liknande företagsverksamhet tillhandahåller. Detta är inte någon direkt auktionsverksamhet som eBay, utan snarare en mer renodlad försäljningsplats för virtuella andrahandsobjekt (second hand). Man kan dock se en del gemensamma drag i verksamheten (då det i båda fallen handlar om just köpa och sälja virtuella föremål, fast hos IGE och liknande företag är det fasta priser).

Vilka tillvägagångssätt man väljer för att genomföra sin studie baseras på vilka frågeställningar man har valt. Således valde jag metoder efter mina primära frågeställningar. Metoderna och frågeställningarna knöts sedan samman med de gemensamma seminarier som tillhandahållits till denna examensarbetsgrupp av Daniel Pargman.



**Bild 4.1.** Flödesschema över tillvägagångssätt för att besvara de primära frågeställningarna.



**Bild 4.2.** De fyra undersökta andrahandsmarknaderna.

<sup>48</sup> Dibbell (2003); *The Unreal estate boom*.

<sup>49</sup> Castronova (2003); *The Price of 'Man' and 'Woman': A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World*.

Att välja flera olika metoder, både kvantitativa samt kvalitativa metoder, har lett till en hög reliabilitet genom metodtrianguleringen<sup>50</sup>. Metodtriangulering är ingen metod i sig utan snarare en kombination av metoder som fungerar som ett slags vetenskapligt kvalitetssäkringssystem. Förhoppningen med detta tillvägagångssätt var att täcka och eliminera de olika svagheter som de enskilda metoderna kan medföra.<sup>51</sup>

## 4.2 Deltagande observationer

Deltagande observationer blev en fundamental byggsten i denna studie. Det har visat sig i tidigare forskning att det är ett nödvändigt inslag för att få förståelse för spelet. Speciellt när det rör sig om så komplexa spel som MMORPGs är, och där Ultima Online har ett av de mest komplexa interna ekonomiska system<sup>52</sup>. De deltagande observationerna i form av eget spelade var viktigt för att jag själv skulle få de förkunskapskrav som krävdes för att kunna föra en relevant diskussion med erfarna spelare samt att eliminera risken för feltolkningar då jag sökte information.<sup>53</sup>

Deltagande observationer var också bra med hänsyn till att det visar på vad människor faktiskt gör till skillnad mot vad de säger att de gör, något som ibland kan skilja sig markant speciellt då det handlade om yrkeshemligheter. Det här tillvägagångssättet skedde dolt, det vill säga att jag inte berättade för de observerade vad mitt syfte var. En annan fördel med detta tillvägagångssätt var att jag hade möjligheten att fånga upp de observerades interna livssituation (det vill säga inom spelet) samt latent beteendemönster (vilket kan betraktas som yrkeshemligheter då det gäller att inkassera resurser genom Ultima Online).<sup>54</sup>

Deltagande observationer är ett etnografiskt tillvägagångssätt, en tolkande metod. Metoden kännetecknas av att vara detaljerad i sina beskrivningar och tolkningar av det som utspelar sig på olika platser. Ambitionen med detta etnografiska tillvägagångssätt var att förstå kulturer och det vardagliga, sociala livet inifrån i form av hur avatarer beter sig för att erhålla resurser inom Ultima Online.<sup>55</sup>

Etnografiska studier kring onlinedatorspel har tidigare utförts. Sammanställningen av studien som utfördes vid Trinity University, då 36 studenter utförde etnografiska studier av onlinedatorspelet Everquest, kunde bara beskrivas som en succé. Studenterna tyckte att det var den bästa inlärningsmetoden som dem testat på under hela sin studietid<sup>56</sup>. Med detta faktum som bakgrund tillsammans med Espen Aarseths åsikter om datorspelestudier så fann jag det mycket lämpligt att själv utföra en etnografisk studie av detta slag.

Denna inlärningsmetod styrks som sagt av spelforskaren Espen Aarseth. Han menar att det finns tre möjligheter att få insikt och kunskap om ett spel, vilket är nödvändigt vid en studie av detta slag. Det första tillvägagångssättet är att gå in på kodnivå, intervjua spelutvecklarna och liknande, vilket självklart kräver att man som forskare har personliga kontakter och på så sätt kan få tillgång till själva spelmekanismen. Det andra tillvägagångssättet är att observera andra spelare, läsa andra spelares rapporter samt recensioner. Det tredje och det bästa

<sup>50</sup> Thurén (2002); *Vetenskapsteori för nybörjare*.

<sup>51</sup> Halvorsen (1992); *Samhällsvetenskaplig metod*.

<sup>52</sup> Simpson (2000); *The in-game economics of Ultima Online*.

<sup>53</sup> Ekström och Larsson (2000); *Metoder i kommunikationsvetenskap*.

<sup>54</sup> Halvorsen (1992); *Samhällsvetenskaplig metod*.

<sup>55</sup> Ekström och Larsson (2000); *Metoder i kommunikationsvetenskap*.

<sup>56</sup> Delwiche (2003); *MMORPG's in the collage classroom*.

tillvägagångssättet att erhålla information kring ett spel är enligt Espen Aarseth att helt enkelt spela spelet själv. Espen Aarseth menar att om man upplevt spelet själv och har god insikt i det så minimerar man riskerna för missförstånd. Den absolut bästa effekten för att uppnå kunskaper om ett spel får man genom att kombinera det tredje tillvägagångssättet med någon eller båda de andra tillvägagångssätten<sup>57</sup>. Eftersom jag inte hade tillgång till koden eller hade några kontakter med spelutvecklarna förlitade jag mig i första hand på det tredje tillvägagångssättet och kombinera det med det andra då jag har kontakter som är insatta i Ultima Online. Detta är alltså samma kontakter som jag intervjuade i ett senare skede (det vill säga efter att jag förfogade över tillräckliga kunskaper av att ha spelat spelet själv). På detta sätt fick jag snabbt och effektivt tillräckliga kunskaper om spelet för att kunna genomföra studien.

De deltagande observationerna hade som primärt syfte att svara på min första frågeställning, nämligen hur man går till väga för att samla på sig virtuella resurser inuti spelet. Men det visade sig också att metoden blev användbar när det gällde mötet mellan den reella och virtuella världen, då många transaktioner inuti spelet sker med dollar. Av den anledningen var det också värt att beakta min andra primära frågeställning, nämligen hur man tjänar reella pengar på spelet Ultima Online. För uppenbart är att om man säljer en miljon guldmünt inuti spelet för fem dollar (se kapitel 1), så har man gjort en reell förtjänst.

### 4.3 Diskussionsforum

Diskussionsforum är en plats där både erfarna och oerfarna spelare möts för att diskutera spelet, problem, möjligheter eller någon annan fråga som är värd att diskutera kring spelet. EA games bedriver själva ett officiellt forum för Ultima Online<sup>58</sup>, och utöver det finns det mängder av forum som tar upp frågor kring Ultima Online.

Dessa forum blev en viktig källa för informationssökandet, då det fanns många som gratis delade med sig av sin expertiskunskap då det gäller pengar och ekonomi i och kring Ultima Online. Av anledningen att det fanns en sådan stor mängd av information kring spelet Ultima Online (ett av de MMORPGs som funnits längst och dessutom är ett av dem populäraste) så krävdes en effektiv urvalsprocess så att man bara handskas med den relevanta informationen. Till en början med så gällde det att välja ut de forum som behandlade de ämnen som jag var intresserad av, det vill säga pengar och ekonomi i och kring Ultima Online. Det föll sig då naturligt att se till de forum som är inriktade på andrahandsverksamhet kring Ultima Online. Exempel på sådana forum är ”Alternate PK Board” och ”Markee Dragon”. På dessa forum kan man läsa om allt möjligt som rör olika köp och säljsituationer från Ultima Online<sup>59</sup>. Ett annat naturligt urval var att välja de största och populäraste forumen då det var där jag hade störst chans att få mina egna frågor besvarade (i vissa fall hade jag följdfrågor på trådar som diskuterades). Det var förhoppningsvis så att de som besatt den största expertisen också sökte sig till dessa forum (en hypotes som jag bekräftade). I dessa fall blev det officiella forumet ”UO stratics” en utmärkt plats att söka information men även det inofficiella forumet ”Defiance network”<sup>60</sup> var användbart.

Vidare krävdes det en urvalsprocess i själva forumet då forumen i sig var tillhandahöll stora kvantiteter av information och tog upp allt mellan himmel och jord inom och utanför spelet. Det flesta forum är strukturerad i kategorier. Jag har i dessa fall endast titta på kategorierna

<sup>57</sup> Aarseth (2003); *Playing research: Methodological approaches to game analysis*.

<sup>58</sup> <http://uo.stratics.com>

<sup>59</sup> <http://www.alternate-pk.com/forum/> samt <http://www.markeedragon.com>.

<sup>60</sup> <http://www.defianceuo.com/forums>.

som rör mina frågeställningar på ett eller annat sätt. Kategorierna i sig innehåller mängder av trådar. Trådar börjar oftast med att en person ställer en fråga som besvaras av en eller flera personer, och svaren i sig brukar ofta leda till vidare diskussioner som ibland blev rätt hetlevrade. Ibland var det även företaget som tillhandahåller forumet som startade en diskussion genom att helt enkelt starta en ny tråd med ett ämne som är värt att diskuteras. Att söka bland dessa trådar var en tidskrävande process då det fanns otroligt mycket information även om man begränsade sig till endast två till fyra forum (själv begränsade jag mig till de fyra forum som redan nämnts). Vidare kunde en för kraftig begränsning, exempelvis genom att lägga in sökord leda till att man går miste om en del relevant information. Detta ledde till att jag bedrev ett subjektivt urval av vad som jag tyckte var viktigt och relevant. Detta för att effektivisera mitt informationssökandet.

Diskussionsforumen var också till stor nytta då det gällde utbytet mellan virtuella föremål och reella pengar då många privata affärer görs på de olika diskussionsforumen. I dessa fall benämns diskussionsforumen som en andrahandsmarknad då det på forumen skapats separata trådar för enbart handeln.

#### 4.4 Intervjuer

Intervjuer blev en viktig källa till information. Dessa ägde rum på olika sätt. Bland annat tog jag kontakt med erfarna spelare i spelet. Huruvida dessa är var intresserade av att förmedla sina kunskaper till mig går att diskutera. Det var däremot bra för studien att få insikt i hur de rutinerade spelarna agerade för att erhålla snabba resurser. Att komma i kontakt med erfarna spelare var inget problem då man helt enkelt kan titta på deras avatarrer för att se vilken nivå<sup>61</sup> de befinner sig på, vad de är specialiserade på och liknande uppgifter. Högnivå avatarrer som i spelet blir synonymt med erfarna spelare ser man titt som tätt i spelet, men som tidigare nämndes låg problemet i att få dessa spelare att delge sig av sin expertis.

I diskussionsforumen samlades personer som ofta är ute efter att just diskutera, jag hade därav större möjligheter att få intervjuas spelare från dessa sammanhang. Här hade man också möjligheten att på ett effektivt sätt få välja vilken typ av spelare man vill intervjuas då jag själv riktade in mig på att titta på trådar där frågor kring pengar och ekonomi diskuteras.

Utöver detta så har jag talat med erfarna spelare ansikte mot ansikte och lyssnat till vad de har att säga om spelet och möjligheterna att tjäna pengar på det. I detta fall hade jag turen att ha personliga kontakter till mitt förfogande, således blev det inte en tidskrävande process att söka rätt på kvalificerade respondenter. Dessa respondenter är anonyma, likaså har jag ersatt alla namn från spelet samt diskussionsforum med termen anonym för att undvika att den enskilda individen ska hamna i kläm.

Intervjuerna har fått representera en stor del av det kvalitativa tillvägagångssättet. Intervjufasen i sig ägde rum på olika sätt. Då jag intervjuade erfarna spelare ansikte mot ansikte så använde jag mig av öppna frågor (det vill säga inga svarsalternativ) så missförstånd kunde redas ut på plats samt underlätta min tolkning av svaren<sup>62</sup>. När det gällde intervjuer i spelet samt från diskussionsforum så blev intervjuerna svårare att styra, speciellt om det gällde att spinna vidare på en befintlig tråd. Det blev helt enkelt svårare att få svar på mina

<sup>61</sup> Nivåsystemet i Ultima Online består av färdighetsnivåer, det vill säga en avatar ligger aldrig på någon specifik nivå som i många andra MMORPGs. Jag kommer dock att använda mig av termen "nivå" för benämning på avatarens färdighetsnivå.

<sup>62</sup> Halvorsen (1992); *Samhällsvetenskaplig metod*.



frågor. Hur som helst blev intervjuerna ett betydande inslag i studien då jag fick många upplysningar om få undersökningsenheter, det vill säga mycket information till mina två primära frågställningar.

Då det gällde den intervjun som ägde rum ansikte mot ansikte blev den särskilt lämplig då jag kunde få interninformation om spelet på ett snabbt och effektivt sätt. Men det krävdes också ett stort förkunskapskrav, det vill säga insikt i spelet, för att jag skulle kunna föra en relevant diskussion. Denna förkunskap erhöll jag genom att se till tidigare forskning, spela spelet, läsa på forum och liknande informationskällor.<sup>63</sup>

## 4.5 Andrahandsmarknader

### 4.5.1 Auktioner

*"It is not merely a question of who can afford the monthly fee, the Internet access or the appropriate computer to actually play the game, but with the rise of eBay and other auction websites, who can afford to spend real money to acquire virtual items and virtual power within these games."*<sup>64</sup>

Det finns ett par stora auktionssidor då det gäller försäljning av virtuella resurser. Det största av dessa är eBay som startade den fjärde september år 1995, det vill säga två år innan den första versionen av Ultima Online lanserades. Det finns idag över hundramiljoner registrerade användare på eBay runt om i världen, och det är också den webbsidan på Internet som folk spenderar mest tid på vilket gör eBay till världens största marknad på Internet. En vanlig dag så finns det miljontals föremål listade på eBay vilket gör att eBay blir även världens största auktionsmarknad. I deras utbud finns såklart mängder av virtuella egendomar som slott, svärd, egna öar eller karaktärer som är oerhört mäktiga. Om man söker på "Ultima Online" på eBays sökmotor så kan man räkna med cirka tvåtusen träffar på diverse föremål. År 2004 hade eBay en inkomst på totalt tre miljarder dollar.<sup>65</sup>

Den första auktionen av virtuella föremål ägde rum år 1999. Då var det valuta från just Ultima Online. Det blev en lyckad auktion vilket ledde till att andrahandsmarknaden för virtuella föremål ökade explosionsartat<sup>66</sup>. Konton såldes för tusentals dollar<sup>67</sup> och det uppenbarade sig att man kunde livnära sig endast på att spela spel av typen MMORPG<sup>68</sup>. Faktumet att man kunde köpa till sig en förmögenhet och en framstående avatar omkullkastade Karl Marxs teori, inom den virtuella världen, om att tiden som lades ned på arbete var direkt relaterat mot hur mycket man tjänade. Nu kunde vem som helst med ett antal dollar över på banken ögonblickligen bli en oövervinnelig miljonär.<sup>69</sup>

Vilka summor som de olika virtuella föremålen säljs för varierar förstås väldigt kraftigt. Exempelvis så berättade Elizabeth Kolbert om en auktion då ett slott från Ultima Onlines värld såldes för åttahundra dollar<sup>70</sup>. Detta är dock ingenting mot vad budgivningen i de mest

<sup>63</sup> Ekström och Larsson (2000); *Metoder i kommunikationsvetenskap*.

<sup>64</sup> Burke (2002); *Rubicite breastplate*.

<sup>65</sup> www.eBay.com.

<sup>66</sup> Burke (2002); *Rubicite breastplate*.

<sup>67</sup> Davec (2002); *Interview with an Ultima Online addict*.

<sup>68</sup> Castronova (2001); *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*.

<sup>69</sup> Burke (2002); *Rubicite breastplate*.

<sup>70</sup> Kolbert (2001); *Pimps and dragons*.

extrema fallen kan uppnå. Exempelvis så såldes en virtuell ö i "Project Entropia", som också är av genren MMORPG, för svindlande 26 500 dollar. Detta är såklart ett engångstillfälle, men däremot säljs det kontinuerligt avatrar för enorma summor. En riktigt framstående avatar kan i extrema fall säljas för mellan femtio till sextiotusen kronor<sup>71</sup>. När det handlar om så här mycket pengar brukar ofta säljarna lägga ut skärmdumpar på eBay på sin avatar för att bevisa att man verkligen har avataren till sitt förfogande. Detta är sätt för att minska misstron, speciellt då det oftast handlar om "kända" avatrar som säljs för de höga summorna. Spelarna är helt enkelt medvetna om vad dom får.

För eBay har det tidigare utvecklats verktyg för att kunna gå tillbaka och se på avslutade auktioner. Detta verktyg har utvecklats av företaget "Hammertap" och kallas för "Deep Analysis". Programmet har precis kommit i en ny version och har tidigare använts av Edward Castronova i sin studie kring ekonomin i och kring Everquest. I sin studie räknade han bland annat ut att den genomsnittliga lönen för en spelare som spelar Everquest är 3,42 dollar i timmen. Detta leder till att landet Norrath, som världen heter i spelet Everquest, är världens 79:e rikaste nation med en capita som hamnar mellan Ryssland och Bulgarien<sup>72</sup>. Verkyget kommer att användas för att få en översiktlig bild av värdet på de virtuella resurser som säljs på eBay.

Deep Analysis är framför allt utvecklat för att man ska kunna göra en vinst på auktionerna på eBay, men är också ett utmärkt verktyg för att göra marknadsundersökningar. Men hjälp av denna mjukvara kan man få reda på information om starvärdet på produkterna, hur långa dom i snitt ligger ute för försäljning och vad dom i snitt säljs för (bra information för att erhålla ett reellt värde på virtuella resurser). Man kan även få information om hur många som i snitt bjuder på varorna, vem som är den mest framgångsrika säljaren och mycket mer<sup>73</sup>.

Den andra stora auktionssidan är "Player Auctions LLC"<sup>74</sup> som ägs av IGE. Dessa webbsidor, då främst eBay som är den utan jämförelse största auktionssidan, och liknande blev den väsentliga biten då det gäller att kartlägga det reella värdet av de virtuella föremålen som går att sälja. Verkyget Deep Analysis användes också i stor utsträckning då det gällde att analysera siffrorna från auktionerna på eBay.

#### 4.5.2 Second hand

Även IGE var till stor nytta då det gällde att få ett värde på den virtuella valutan och värdet på föremål samt avatrar. Utöver IGE finns även ett antal mindre andrahandsmarknader<sup>75</sup> för virtuella resurser som också användes för att få en mer översiktlig bild av värdet på resurserna. "Gamishop"<sup>76</sup> är ett exempel på sådan mindre andrahandsmarknad, och är inte alls lika dominerande som IGE. Att jämföra dessa webbsidor kan ge ett mer exakt värde av köp och säljkurser. Att bara ta uppgifter från exempelvis IGE skulle medföra risken av en subjektiv kurs på värdet av de virtuella resurserna.

En annan webbsida som konkurrerar med IGE och andra med liknade företagsverksamhet är "My Super Sales"<sup>77</sup>. Enligt dem själva så strävar dom efter att vara billigast och har även en

<sup>71</sup> Hallberg (2003); *Virtuella världen skapar värden för miljarder*.

<sup>72</sup> Castronova (2001); *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*.

<sup>73</sup> Se [www.hammertap.com](http://www.hammertap.com) för mer information.

<sup>74</sup> [www.playerauctions.com](http://www.playerauctions.com).

<sup>75</sup> Det gemensamma med dessa andrahandsmarknader är att det bedrivs av företag, liksom verkliga världens second handaffärer.

<sup>76</sup> [www.gamishop.com](http://www.gamishop.com).

<sup>77</sup> [www.MySuperSales.com](http://www.MySuperSales.com).

prisgaranti. Det vill säga dem möter alltid sina konkurrenters priser (detta gäller då bara fasta priser från företagsverksamhet och inte priserna som uppstår vid privata auktioner). Detta blir ett intressant läge då IGE också påstår att dom är billigast när det gäller virtuell valuta. En annan mindre webbsida som också ägnar sig åt andrahandsverksamhet är ”UO Treasures”<sup>78</sup>. En av skillnaderna med denna webbsida är att dem uteslutande säljer virtuella föremål som berör Ultima Online. En annan skillnad är att dem på ett mer konkret sätt fungerar som en mäklare. Dem köper nämligen allt från virtuell valuta till konton och säljer dessa för en dyrare penning på eBay. I dessa fall kommer verktyget Deep Analysis bli värdefullt. Man kan på detta sätt enkelt ta reda på hur vanlig och hur lönsam mäklarverksamheten är. För det är i stort sett det denna andrahandsmarknad går ut på, mellanhandel av virtuella föremål (UO Treasures lägger även upp virtuella föremål på sin egen sida).

Man kan utifrån detta säga att en så kallad tvärsnittsstudie bedrevs. Det vill säga en typ av metod som handlar om att undersöka förhållandet mellan ett antal parametrar vid en given tidpunkt (parametrarna är de olika prislägena på de olika andrahandsmarknaderna samt auktionssidorna). Tvärsnittsstudier var särskilt lämpliga då det gällde att generalisera samt beskriva olika fenomen (jag har försökt att generalisera den ekonomiska situationen kring Ultima Online för att sedan beskriva möjligheterna att tjäna pengar på spelet och i spelet).<sup>79</sup>

## 4.6 Seminarier

Denna studie bedrevs parallellt med andra studier av andra studenter. Alla har i sin studie valt att titta på olika spel med olika frågeställningar. En gemensam basis kvarstår dock, och det är pengar och ekonomi i och kring onlinedatorspel. Jag har på ett mer effektivt sätt kunna bedriva denna studie parallellt med de övriga examensarbetarna med avseende på de seminarium som tillhandahölls med jämna mellanrum. På dessa seminarium har ett effektivt utbyte av information skett mellan studenterna samt att vi i och med utdelat material från våran handledare, Daniel Pargman, även fått en gemensam plattform. Vid dessa seminarietillfällen hölls förutom en diskussion mellan studenterna och våran handledare ett antal föreläsningar om diverse ämnen som berörde området. Dessa föreläsningar hölls av inbjudan gäster som delade med sig av sin expertis till oss studenter.

Områden som behandlats, diskuterats och förelästs om är bland annat diverse ekonomiska teorier, onlinedatorspel som koncept, tidigare studier inom likartade ämnesområden samt mycket annat som denna studie har blivit influerad och inspirerad av.

De seminarier som hölls kan i sig inte betraktas som en enskild metod, men i och med dessa seminarier så har lämpliga val av metoder växt fram. Dessutom har man haft chansen att föra en dialog med de övriga studenterna i examensarbetsgruppen. Exempelvis hur deras val av metoder har artat sig samt att man har haft möjligheten att diskutera andra frågeställningar som rör metoderna. Seminarieserien har således blivit ett utmärkt sätt att knyta samma metoderna, på ett sådant sätt att man är medveten om sitt val samt medveten om de brister och möjligheter ens val av metoder medför.

<sup>78</sup> [www.UOTreasures.com](http://www.UOTreasures.com).

<sup>79</sup> Halvorsen (1992); *Samhällsvetenskaplig metod*.

## 5 Studien

*I detta kapitel har jag beskrivit själva arbetsprocessen utöver mina metoder. Det vill säga hur jag praktiskt orienterade mig för att bibehålla ett fungerande arbetsflöde. Jag har även fört en diskussion kring mina etiska uppläggningar. Något som är viktigt att ha i åtanke exempelvis då det gäller studier med inslag av kvalitativa intervjuer.*

### 5.1 Loggboken

Då det har lagts ned relativt mycket tid på att spela spelet, läsa i forum samt tala med erfarna spelare så har det insamlade materialet snabbt uppnått stora kvantiteter. För att på ett effektivt sätt behandla samt bevara all data, relevant eller betydelslös, så har materialet loggats. På så sätt har jag enkelt kunnat gå tillbaka för att se på tidigare iakttagelser utan att någon information riskerat att gå om intet.

### 5.2 Källkritik

Denna studie har inriktat sig på ett spel som spelas över Internet. En interaktiv komplex värld som är föränderlig, dels på grund av ständiga utbyggnader av spelet, dels på grund av att spelarna ändrar inställning till spelet samt att antalet spelare växlar över tiden. Detta leder till att den tillgängliga informationen som finns kring spelet samt informationen som har använts för att besvara mina primära frågeställningar också till stor del har varit föränderlig. Informationen har i många fall hämtats från just Internet, vilket i sig kan ses som en osäker källa. Detta är ett faktum som är viktigt att ha i åtanke när man hänvisar till något specifikt. Jag har därav valt att endast ta information från officiella, stora eller pålitliga webbsidorna när Internet verkat som källa (urvalet har varit en subjektiv bedömning från mig).

Även den information som härstammar från intervjuer har beaktats med försiktighet. Även här har en subjektiv bedömning ägt rum där jag väger personen i frågas sakkunnighet mot vad jag själv tror är relevanta sanningsenliga samt pålitliga påståenden. Här har mina egna erfarenheter samt sakkunnighet haft en viss betydelse då jag på egen hand har fått avgöra huruvida påståendena från informanterna är användbara<sup>80</sup>. Pålitligheten har varit i speciellt beaktande då det gäller respondenter från spelet och diskussionsforum då det i dessa fall har handlat om för mig okända personer.

När det gäller tryckta källor har jag använt mig av direkta hänvisningar från dessa då det enligt min uppfattning kan betraktas som pålitliga källor. På de tryckta källorna har jag således inte gjort någon större kontroll av källans ursprung, speciellt inte med tanke på att de ofta hänvisar till varandra.

När det gäller citat av olika slag så har jag tagit mig friheten att korrigera språket för att förenkla läsandet. Detta har varit relativt små ingrepp som diverse stavfel eller språkfel, om man ser till de citat som härstammar från de tryckta källorna. Däremot så har språket när det gäller intervjuer som skett ansikte mot ansikte, i enstaka fall ändrats i större utsträckning. I dessa fall handlar det om en språklig korrigering för att förenkla läsandet och förståelsen, det vill säga att inga syftningsändringar har skett. Detta är självklart en subjektiv bedömning, men jag anser att risken för missförstånd är minimal.

---

<sup>80</sup> Det är inte troligt att respondenter ljugar med avsikt, men däremot finns det en risk för feltolkningar samt att respondenten säger något som han/hon tror är sant, trots att detta inte är fallet.

### 5.3 Etik

Det är viktigt att man följer vissa forskningsetiska principer inom humanistisk och samhällsvetenskaplig forskning. Det finns fyra grundläggande krav på hur man ska skydda individen under forskningen enligt vetenskapsrådet. Dessa är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet samt nyttjandekravet.<sup>81</sup>

Informationskravet beskrivs som följande:

*”Forskaren skall informera uppgiftslämnare och undersökningsdeltagare om deras uppgift i projektet och vilka villkor som gäller för deras deltagande. De skall därvid upplysas om att deltagandet är frivilligt och om att de har rätt att avbryta sin medverkan. Informationen skall omfatta alla de inslag i den aktuella undersökningen som rimligen kan tänkas påverka deras villighet att delta.”*

Huruvida detta krav är rimligt att följa under en sådan studie som jag har bedrivit går att diskutera. Då jag har ägnat stor del av tiden då studien utfördes till deltagande observationer fanns det ingen rimlig möjlighet att informera alla om syftet av varför jag var där. Således omfattas inte inslaget deltagande observationer till ett moment där man rimligen kan säga att studien skulle ha påverkat deltagarnas (spelarnas) villighet att delta. Och då jag ville erhålla relevant information till min studie skulle det kunnat ha varit vanskligt att informera de som intervjuas i spelet om mitt syfte. Detta då de eventuellt skulle ha dragit sig från att offentliggöra sina ”affärshemligheter”. Detta gällde dock inte då jag intervjuade spelare ansikte mot ansikte, då respondenterna var fullt medvetna om deras deltagande.

Samtyckeskravet beskrivs som följande:

*”Forskaren skall inhämta uppgiftslämnarens och undersökningsdeltagares samtycke. I vissa fall bör samtycke dessutom inhämtas från förälder/vårdnadshavare ( t.ex. om de undersökta är under 15 år och undersökningen är av etiskt känslig karaktär).”*

*”De som medverkar i en undersökning skall ha rätt att självständigt bestämma om, hur länge och på vilka villkor de skall delta. De skall kunna avbryta sin medverkan utan att detta medför negativa följder för dem.”*

*”I sitt beslut att delta eller avbryta sin medverkan får inte undersökningsdeltagarna utsättas för otillbörlig påtryckning eller påverkan. Beroendeförhållanden bör heller inte föreligga mellan forskaren och tilltänkta undersökningsdeltagare eller uppgiftslämnare.”*

Att följa den första etiska regeln i denna grundprincip var helt orimligt i de flesta fall i denna studie. Alla spelare spelar för att de vill (av olika anledningar) och likaså svarar de på eventuella frågor jag har haft av egen vilja, oavsett om det varit i ett forum eller i spelet. Således har jag inte sökt någons samtycke när det gällde intervjuer över Internet eller online i spelet. Man ska också ha i åtanke att de finns flera spelare som spelar onlinedatorspel och är under 15 år. Detta ledde till ytterligare inskränkningar i denna regel då jag inte på något sätt förvisade mig om vilken ålder de spelare jag tog kontakt med befann sig i under studien. När det gällde intervjuer i verkliga livet ska man självklart ställa krav på att denna regel uppfylls. I

<sup>81</sup> Vetenskapsrådet (1999); *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning.*

de intervjuer som gjordes ansikte mot ansikte fick jag samtycke till att jag fick använda mig av all information som kom fram under intervjuerna samt att ingen av mina respondenter var under 15 år.

Regel numer två i denna etiska grundprincip blev däremot betydligt lättare att följa då alla som spelar spelet samt (nästan) alla som svarade på frågor i forumen är anonyma. Om jag började ställa frågor till någon spelare i spelet så kunde denna spelare när som helst välja att avbryta genom att sluta svara på mina frågor eller helt enkelt gå där ifrån. Det fanns alltså ingen möjlighet att tvinga någon att delta och svara på frågor om dom inte ville.

Regel tre hade rent teoretiskt kunnat inskränkas. Man skulle exempelvis ha kunnat hota en annan spelare med att döda dess avatar om man inte får svar på sina frågor. Detta är självfallet helt befängt och inträffade aldrig. Däremot kan det tänkas att det förelåg ett beroendeförhållande mellan mig och mina undersökningsdeltagare. Exempel på det är då jag intervjuade en ”kompis” i spelet, detta är dock inget jag tror på något sätt påverkat resultaten av studien. Detta då man inte kan betrakta det som att det fanns ett beroendeförhållande mellan mig och de undersökningsdeltagare som jag i spelet bekantade mig med. Däremot om man ser till de intervjuer som skedde i det verkliga livet så rådde det i allra högsta grad ett beroendeförhållande då det handlade om nära bekanta (med avseende på att de är anonyma så utvecklar jag inte beroendet vidare). Huruvida detta beroende på något sätt påverkat resultatet av studien ställer jag mig tvivlande till.

Konfidentialitetskravet beskrivs som följande:

*”All personal i forskningsprojekt som omfattar användning av etiskt känsliga uppgifter om enskilda, identifierbara personer bör underteckna en förbindelse om tystnadsplikt beträffande sådana uppgifter.”*

*”Alla uppgifter om identifierbara personer skall antecknas, lagras och avrapporteras på ett sådant sätt att enskilda människor ej kan identifieras av utomstående. I synnerhet gäller detta uppgifter som kan uppfattas vara etiskt känsliga. Detta innebär att det skall vara praktiskt omöjligt för utomstående att komma åt uppgifterna.”*

Då det är den ”globala” ekonomin som har undersökts i spelet så har förmodligen inte den enskilde individen hamnat i kläm i denna studie. Men i de fall där jag hänvisat till någon eller några speciella personer så kommer dessa ändå skyddas av sin egen valda anonymitet genom spelet. I extrema fall kan det tänkas att anonyma spelare även vill skydda sin avatar från identifikation, jag har således konsekvent plockat bort namnen på spelarna och helt enkelt istället använt mig av termen anonym.

Nyttjandekravet beskrivs som följande:

*”Uppgifter om enskilda, insamlade för forskningsändamål, får inte användas eller utlånas för kommersiellt bruk eller andra icke-vetenskapliga syften.”*

*”Personuppgifter insamlade för forskningsändamål får inte användas för beslut eller åtgärder som direkt påverkar den enskilde (vård, tvångsintagning, etc.) utom efter särskilt medgivande av den berörda.”*

Den sista forskningsetiska grundprincipen är inte något som är av direkt betydelse då ett examensarbete av denna karaktär knappast kommer få några kommersiella följder. Inte heller har någon form av personuppgiftsinsamlande pågått.

## 5.4 Arbetsgången

I min studie har jag lagt ned en hel del tid på att spela spelet, ungefär åttio till etthundra timmar (en grov uppskattning då jag inte tagit tid). Den nedlagda tiden har självklart inte gjort mig till en expert och jag har inte heller kunnat producera en riktigt erfaren avatar (bra, men inte med något betydande reellt värde)<sup>82</sup>. Däremot så har jag med mina övriga metoder kunnat få en djup inblick i Ultima Online.

Inte minst har jag tagit del av den information mina informanter kunnat redogöra för. Mina informanter var fyra till antalet och kan för övrigt klassas som väldigt erfarna spelare då de har varit med och spelat Ultima Online från att det lanserades år 1997. De har sedan starten spelat med varierande intensitet, men har med många års erfarenhet kunnat producera flera skickliga avatarer och upptäckt många olika metoder för hur man på ett effektivt sätt kan erhålla virtuella guldmynt genom att spela Ultima Online. De tillgängliga metoderna för att samla virtuella föremål i spelet har också varit kärnan i den information som mina informanter delgivit. Intervjuerna genomfördes vid två huvudsakliga tillfällen, den 27 december år 2004 samt den 8 januari år 2005. Utöver dessa två tillfällen hölls sporadiskt kontakt med informanterna för kompletterande information. Vid intervjutillfällena hade vi även tillgång till Ultima Online och jag fick således också möjlighet att betrakta när mina informanter spelade samt att de visade mig det som diskuterades i praktiken, exempelvis hur man samlar guldmynt på bästa sätt. Vid dessa tillfällen spelades det med mina informanters avatarer och jag fick på så sätt grepp om skillnaden mellan nybörjaravatarer och de mer erfarna avatarer.

Diskussionsforumen var en mödosam process då det fanns så pass mycket tillgänglig information. Jag har i huvudsak inriktat mig på fyra forum, Alternate PK Board, Markee Dragon, Defiance network samt den officiella sidan Ultima Online Stratics (se även kapitel 4.3). Dessa forum har huvudsakligen fått tjäna som en prisguide.

Deep Analysis har använts under en månads tid. På så sätt har jag lyckats erhålla en stor mängd information som har kunnat jämföras och analyseras. Genom den stora kvantiteten har också risken för felaktiga slutsatser minimerats. För att kalkylera ett genomsnittligt värde på den virtuella valutan har jag först analyserat försäljningssiffrorna från respektive webbsida separat med avseende på pris per miljon. Uträkningarna gjorde jag i Microsoft Excel. I fallet eBay använde jag mig av Deep Analysis för att separera auktioner som rörde virtuell valuta från Ultima Online mot alla de övriga auktionerna som rörde Ultima Online. Enbart från eBay rörde det sig om hundratals auktioner som fördes in i Microsoft Excel för medelvärdesberäkningar. Totalt fanns det tusentals auktioner under studietiden som rörde både försäljning av virtuell valuta, konton och andra föremål, således användes bara ett urval av dessa. Urvalet kan betraktas som något subjektivt då jag själv valde vilka auktioner som skulle analyserats, men med avseende på det stora urvalet i vitt skilda prisklasser hoppas jag ändå på att urvalet är representativt.

---

<sup>82</sup> Det reella värdet på en avatar är svårt att uppskatta då avataren i sig inte har någon specifik nivå, utan istället bestäms värdet på hur pass bra man är på de olika färdigheterna men framför allt på hur pass mycket virtuella föremål avataren äger.

Från de övriga andrahandsmarknaderna så handlade det om fasta priser (förvisso fasta priser, men mängdrabatter förekommer om man köper större kvantiteter) och således blev dessa priser enklare att fastställa. Men när det rörde sig om diskussionsforum som tillhandahöll trådar för försäljning blev det en betydligt mer tidskrävande process. Även här rörde det sig om hundratals försäljningar av virtuell valuta som skulle analyseras för ett representativt snittpris. Detta urval blir mer representativt än urvalet från eBay då samtliga försäljningar från de granskade diskussionsforumen under en viss period beaktades (längden på perioden varierade från forum till forum då antalet försäljningar varierade kraftigt). En annan anledning till att urvalet från diskussionsforumen kan betraktas som representativa är att försäljningarna kommer i slumpmässig ordning, och således blir urvalet automatiskt slumpmässigt. Utöver medelvärdesberäkningar har även en del annan information analyserats på liknande sätt (exempelvis medelåldern för avатарer som säljs).

Andrahandsmarknaden UO Treasures har publicerat en lista med tänkbara virtuella priser för eftertraktade virtuella föremål. Priserna är angivna med ett maximalt och ett minimalt värde som man kan tänkas erhålla vid en eventuell försäljning. Denna lista tillsammans med de hundratals försäljningarna jag bevittnat på diskussionsforumen och i spelet ligger till grund för resultatberäkningarna av maximalt tänkbart värde av diverse virtuella föremål (se kapitel 6.1 samt 6.2 för mer information).

Ultima Online säljer själv egna konton (konton inkluderar både själva avataren samt de virtuella föremål som avataren äger) för en kostnad om trettio dollar. Dessa konton kan inte betraktas var särskilt bra i jämförelse med de övriga konton som säljs på exempelvis eBay. Detta är en tjänst som tillhandahålls framför allt till spelare som inte har något intresse av att spela upp en avatar från första början. Köper man en avatar från Ultima Online så är det framför allt en avatar man får och inga direkt värdefulla virtuella föremål, det vill säga man slipper den mödosamma processen att förbättra färdigheterna, men inte insamlandet av virtuella föremål. Jag har inte granskat de konton som säljs officiellt på grund av skilda förutsättningar.<sup>83</sup>

Den dollarkurs som har använts under studietiden är sju kronor per dollar. Denna kurs är som bekant föränderlig och gör det därav svårt att direkt översätta de reella värdena (som så gott som alltid är angivna i dollar) till svenska kronor med en hundraprocentig pålitlighet. Dollarn under den tid studien förlöpte har legat runt sju kronor, med detta faktum har jag bortsett ifrån då det enligt mig är en försumbar variation. Dessutom med tanke på urvalets representativitet så är det enligt mig inte nödvändigt med en helt exakt kurs.

---

<sup>83</sup> På adressen; <http://support.uo.com/advancedcharacter.html>, kan man se befintliga avатарer som säljs.



## 6 Resultat

*I detta kapitel kommer jag att först presentera de resultat som rör den första primära frågeställningen, det vill säga vilka möjliga sätt som finns tillgängliga då det gäller att tjäna virtuella pengar i spelet Ultima Online. Efter det kommer jag att presentera de resultat som rör den andra primära frågeställningen, det vill säga hur man tjänar reella pengar på spelet Ultima Online*

### 6.1 Virtuella resurser

I kapitlet om ”förfaringsätten att erhålla resurser” (kapitel 3.5) presenterade jag ett antal hypoteser om hur man kan tänkas tjäna virtuella pengar på att spela spelet Ultima Online. Dessa hypoteser baserades inte på mina tidigare erfarenheter av spelet Ultima Online på grund av att jag helt enkelt inte hade några tidigare erfarenheter. Däremot hade jag erfarenheter av andra liknande datorspel samt att jag satt mig in i spelet Ultima Online genom en ordentlig bakgrundsstudie. Nu med egna erfarenheter av spelet samt utökade studier så kan jag förkasta en del av mina tidigare hypoteser, bekräfta en del samt tillföra nya tillvägagångssätt för att tjäna virtuella pengar på Ultima Online.

För att förenkla presentationen av resultaten har jag kategoriserat de olika virtuella föremålen (då olika typer av föremål har olika värde) enligt Peter Jakobssons och Oscar Täckströms modell med viss modifikation för anpassning till min studie<sup>84</sup>. Alla virtuella föremål anses inte ha ett reellt värde då man enkelt kan komma över dem själv, men de kan ändå ha ett visst virtuellt värde. De kategorier jag kommer att referera till är följande:

- *Konton* – Det vill säga avataren inklusive de virtuella resurser som avataren äger. En avatar i sig behöver inte vara särskilt mycket värd (på grund av färdighetssystemet, se kapitel 5.4), men däremot de virtuella föremål avataren äger kan vara värt enorma summor.
- *Verktyg* – Verktyg är direkt praktiska föremål som avataren kan använda för att utföra olika handlingar i spelet och på så sätt påverka sin egen avatar, andras eller omgivningen, exempelvis genom att strida, laga mat, smida föremål eller bygga hus. Dessa föremål kan även vara unika, det vill säga finns i begränsad upplaga i spelet, om detta är fallet så ökar självklart värdet dramatiskt. Oftast handlar det dock om föremål utan något betydande värde.
- *Statusföremål* – Detta är föremål som i sig inte kan påverka avataren på något sätt, utan ökar helt enkelt bara den sociala statusen hos avataren genom att öka dennes privata kapital. Statusföremål kan liksom verktyg också vara unika. Statusföremål är ofta kläder eller prydnader till hemmen som inte gör annat än att de skänker avataren och dess egendomar ett unikt utseende.
- *Bostäder* – Bostadsmarknaden är väldigt stor i Ultima Online och priserna på husen är kraftigt varierande. För de standardhusen som finns att köpa direkt från Ultima Onlines officiella bostadsmarknad är priserna fasta och kan kosta så mycket som en miljon guldmünt. Men som vid andra virtuella föremål så är det de unika husen som är de mest värdefulla, det vill säga dom som inte finns att köpa dygnet runt (se kapitel 3.4.2), utan sådana som man bara kan komma över på alternativa vägar.
- *Valuta* – Den virtuella valutan är väldigt användbar eftersom det finns förväntningar på hur mycket valutan är värd. Detta betyder att man använder den virtuella valutan

<sup>84</sup> Jakobsson och Täckström (2004); *Ekonomi, lagar och etik i virtuella världar*.

lika ofta som dollar inuti spelet. Valutan finns i tre utföranden, guldmynt, silvermynt och kopparmynt. Det är i princip bara guldmynt som används numera.

- *Land* – I Ultima Online så kan man inte äga stora landmassor, men däremot äger man marken som man väljer att bygga hus på. Det geografiska området är liksom i verkliga världen av väldigt stor betydelse. Ett litet hus mitt i en stor stad i landet Britannia kan lätt jämföras mot en liten borg mitt ute i ingenmansland.

Det första som kan sägas om att snabbt spela till sig en stor mängd guldmynt är att den tiden samt den effektivitet man nyttjar under spelandet är mer eller mindre direkt proportionerligt mot mängden guldmynt man kommer att tjäna. Det vill säga att det finns inte någon enskild metod som överglänser en annan om man bortser från det faktum att man med reella pengar kan köpa till sig en virtuell förmögenhet. Det finns däremot en hel del olika tillfällen och situationer som kan uppstå, liksom i verkliga världen, som snabbt kan göra en rik på virtuella föremål. Av denna anledning delar jag upp tillvägagångssätten i kontinuerliga och tillfälliga tillvägagångssätt. Sådana som kan ge stora summor virtuella guldmynt snabbt, men som bara inträffar vid specifika situationer är ett tillfälligt tillvägagångssätt. Man ska dock ha i åtanke att även fast tillfälliga tillvägagångssätten snabbt kan ge enorma summor med virtuella guldmynt så ligger det mycket arbete bakom möjligheten att skapa sådana tillfälliga tillvägagångssätt. För att exempelvis kunna sälja en väldigt dyrbar artefakt så ligger det förmodligen åtskilliga timmar av spelades bakom ansträngningen att hitta artefakten. Således kommer det i de allra flesta fall handla om redan erfarna spelare som kan skapa dessa tillfälliga tillvägagångssätt. De kontinuerliga tillvägagångssätten ger mindre summor virtuella guldmynt och föremål men i en fortlöpande takt.

## 6.2 Tillfälliga tillvägagångssätt

### 6.2.1 Officiella tävlingar kan ge virtuella pengar

De mest betydelsefulla av dessa tillfälliga tillvägagångssätt är de ”events”<sup>85</sup> som officiellt arrangeras på serverna. Dessa är betydelsefulla på grund av att de är återkommande samt att det är unika priser som delas ut till de som vinner en event. Dessa unika föremål, oavsett om det är kläder, hus, borgar eller vapen, så är dom väldigt eftertraktade då det har ett unikt utseende och ibland även unika förmågor. En del av dessa föremål är så högt eftertraktade att det inte är omöjligt att sälja dom för ungefär fyrtio miljoner guldmynt<sup>86</sup> (cirka tvåtusen kronor), medan vissa slott kan vara märkta med prislappen ”ovärderlig”<sup>87</sup>. Sådana slott och liknande säljs ytterst sällan och då kan priserna gå upp mot åttahundra dollar eller mer.

Tävlingarnas karaktär är väldigt varierande men det krävs att man är en erfaren spelare samt att om det handlar om lagtävlingar, är omgiven av andra erfarna spelare, för att kunna ha en chans att vinna. Priserna består oftast av statusföremål som inte gör annat än att det skänker avataren ett unikt utseende.

*”I en ”capture the flag” tävling som jag vann var priset en unik skjorta i guldfärg, den har ingen speciell förmåga, men på grund av dess unika utseende skulle jag nog kunna få ett antal miljoner guldmynt för den i alla fall.”<sup>88</sup>*

<sup>85</sup> En event är en tävling och kan vara av olika karaktär, exempelvis finns det en tävling som kallas ”capture the flag” och går ut på att man ska vara bärare av en flagga under en viss tid, den avatar som bär flaggan då tiden gått ut vinner. Alla medel är tillåtna då det gäller att ta flaggan från en annan avatar.

<sup>86</sup> En miljon guldmynt har ett ungefärligt reellt värde på femtio kronor.

<sup>87</sup> Egentligen inte ovärderliga, se kapitel 3.4.

<sup>88</sup> Citat från en av mina respondenter (anonym).

### 6.2.2 Virtuella föremål kan ge virtuella pengar

Det andra tillvägagångssättet går ut på att sälja unika föremål, då oftast statusföremål. Statusföremål är särskilt populära eftersom de skänker ens avatar ett unikt utseende, samt att föremålen oftast bara finns i en utgåva. Dessutom slits (oftast) vapen, rustningar och andra föremål från kategorin verktyg, vilket minskar värdet på dom (det finns dock föremål som är oförstörbara och då riktigt värdefulla). Utöver denna anledning så kan man även se till det faktum att unika föremål som är från kategorin verktyg är aldrig helt unika, det vill säga dom är väldigt sällsynta men finns i flera exemplar. Och som jag nämnde tidigare så kan priserna på unika statusföremål vara värda så mycket som fyrtio miljoner guldmynt.

Andra sätt att tjäna ”snabba”<sup>89</sup> pengar i spelet Ultima Online är att sälja hus som man kan ha till förfogande. Att köpa ett standardhus är inte särskilt dyrt (det rör sig som mest om en miljon guldmynt), och det kan vem som helst göra. Vad som däremot är värdefullt är det geografiska området som huset står på samt ifall huset är unikt. Liksom i verkliga världen är hus placerade i centrum av en stad eller i ”förorten” till en stad mer värdefullt än hus som är placerade i ingenmansland, det vill säga att det är ägandet av tomten som är värdefullt. Ett hus som kostar en halv miljon guldmynt att köpa och placera skulle kunna bli värt så mycket som tio miljoner guldmynt om det fick placeras på en extremt eftertraktad plats<sup>90</sup> (sådana platser finns dock inte kvar, då det redan står hus där). Mer vanligt är att normala hus som är relativt bra geografiskt placerat säljs för cirka två miljoner guldmynt. Exceptionella hus som både är unika och placerade på ett attraktivt läge kan vara värt så mycket som tvåhundra miljoner guldmynt. Det är extremt ovanligt att sådana hus (slott) säljs och då dom gör det så sker i regel betalningen i dollar.

Tabell 6.1

	Statusföremål	Verktyg	Events	Hus	Hus i eftertraktat område
<b>Exceptionellt</b>	40 miljoner	30 miljoner	40 miljoner	20 miljoner	200 miljoner
<b>Sällsynt</b>	10 miljoner	5 miljoner	10 miljoner	5 miljoner	20 miljoner
<b>Normalt</b>	10.000	50.000	5 miljoner	500.000	10 miljoner
<b>Låg standard</b>	10	50	1 miljon	50.000	5 miljoner

Tabell 6.1 visar på vad man som mest kan tänkas få ut i virtuella guldmynt av att sälja något från de specifika kategorierna. Det vill säga inget genomsnittligt vanligt förekommande pris, utan snarare det virtuella maxvärdet som endast förekommer i sällsynta fall. I en event så brukar vinnaren oftast få ett statusföremål, och då brukar det även vara ett helt unikt statusföremål. Därav samma summa för exceptionella events som för exceptionella statusföremål (i en event vinner man aldrig något som är mer värdefullt än ett exceptionellt statusföremål). I en event är priserna alltid dyrbara och eftertraktade, men priserna har inte nödvändigtvis samma virtuella värde för det. Exempelvis så kan ett svärd vara priset för en

<sup>89</sup> Det går snabbt att sälja, men det krävs mycket spelade att själv komma över eftertraktade föremål, under förutsättning att man inte själv har gjort en snabb affär.

<sup>90</sup> Dessa uppgifter kommer från en erfarenhet i spelet då ett standard hus såldes för just tio miljoner guldmynt. Huruvida det är en representativ uppgift går att diskutera då mina informanter ägde standardhus i relativt eftertraktade områden, men dom uppskattade inte värdet på dessa hus till mer än fyra till fem miljoner guldmynt.

vinst, men svärd som tillhör kategorin verktyg kan ha olika typer av förmågor och fördelar, och därav kommer det virtuella värdet också variera.

Föremål som tillhör kategorin verktyg brukar vara högt eftertraktade av medelnivåavatarer. Denna grupp har normalt inte hunnit eller haft möjligheten att komma över de mest sällsynta vapen, rustningar eller annan virtuell utrustning. Att leta upp det mest sällsynta av dessa föremål kan tyckas vara en hopplös uppgift av många, därav kan dessa föremål också säljas för en hel del virtuella guldmynt.

Exceptionella hus är här synonymt med unika slott, det vill säga byggnader man inte kan köpa genom Ultima Onlines officiella affär. Sällsynta hus är också hus som inte går att köpa direkt genom Ultima Online, utan man måste även här vänta på att en annan avatar gör sig redo för att sälja eller att någon annan situation uppstår som gör det möjligt att komma över ett sådant hus. Dessa sällsynta hus är normalt borgar av olika storlek och karaktär. Normala hus är sådana man kan köpa genom Ultima Online och är de hus som man ser mest av. Hus med låg standard är helt enkelt hus av den minsta sorten, normalt endast ett skjul.

### 6.3 Kontinuerliga tillvägagångssätt

De betydelsefulla tillfälliga tillvägagångssätten som diskuterats är inget man i längden kan livnära sig på som spelare då events inte arrangeras så speciellt ofta och de övriga situationerna inte heller uppstår särskilt ofta. Och när events väl arrangeras är det mycket svårt att vinna dom då man med all största säkerhet kommer att konkurrera med de allra bästa avatarerna på servern. Istället får regelbundna spelare se till de metoder som ger ett mer kontinuerligt flöde av virtuell inkomst. Jag har totalt identifierat fyra olika metoder som kan klassas som kontinuerliga tillvägagångssätt samt kan betraktas som vanligt förekommande och effektiva. Metoderna för att erhålla ett kontinuerligt kassaflöde beskrivs nedan följt av en tabell (tabell 6.2) som på ett överskådligt sätt visar på hur pass effektiva metoderna är.

#### 6.3.1 Döda och plundra

Den första metoden syftar till att döda monster och plundra dem på pengar samt andra föremål som går att sälja. En metod som är bra med avseende på att man förbättrar sin avatar och på så sätt ökar det reella värdet på avataren i sig, samtidigt som man tjänar virtuella pengar. De mest "lönsamma" monstrena som finns att döda kan man inte klara av på egen hand utan man måste ha ett tamt djur till sin hjälp eller eventuellt andra avatarer (samarbete är en vanlig företeelse i MMORPGs). De mest lönsamma monstrena kan var och en bära med sig summor som mest kring tvåtusen guldmynt<sup>91</sup>. Detta leder till att denna metod är väldigt tidskrävande (om man exempelvis sparar pengar till ett hus som säljs för två miljoner skulle det betyda att man måste döda minst ettusen monster). Dessutom ska man ha i åtanke att ett monster som bär med sig tvåtusen guldmynt är i regel så pass svåra att döda, att risken finns att man dör själv och kan på så sätt förlora egna ägodelar (de mest värdefulla föremål brukar vara låsta till avataren även om man dör).

Ska man vara effektiv i sin urvalsprocess när det gäller att döda monster, måste man väga in hur pass svårt monstret är att döda, hur mycket guldmynt dem bär med sig, samt hur mycket övrigt säljbart material de bär med sig. Exempelvis så är en "Phoenix" inte speciellt lämplig att döda för att enbart samla virtuella resurser. Detta monster klassas som ett av de svåraste att döda (för krigare är det i princip omöjligt att döda dem), trots det bär de med sig "endast"

<sup>91</sup> [http://uo.stratics.com/database/view.php?db\\_content=hunters&id=273](http://uo.stratics.com/database/view.php?db_content=hunters&id=273).

åttahundra till niohundra guldmynt<sup>92</sup>. Utöver det har dem andra virtuella resurser som är värda ungefär lika mycket till. Nedan följer ett par kommentarer kring denna fågel.

*“I ran into one of these today and 2 hits was a goner. I suggest you don't try these unless you are very skilled or with a party. This coming from a 105 swords and a gm tactics”<sup>93</sup>*

*“Yeah. Absolutely true! I wandered, met him & was immediately dead :( Very Nasty "Bird”<sup>94</sup>*

Attityder och kommentarer kring dessa Phoenix håller i princip samma jargong oavsett om man ser till inlägg från diverse diskussionsforum eller lyssnar till olika spelare i spelet. Den första kommentaren ovan handlar om en erfaren krigare som har 105 i färdighetsvärde på färdigheten ”sword” (ettihundra är det högsta färdighetsvärdet man kan få på ”naturlig” väg) samt att han/hon är ”grandmaster” (gm, vilket är den högsta nivån) i färdigheten ”tactics” (en färdighet som ökar skadan man ger vid slag). Trots att detta är en uppenbart erfaren krigare så behövde Phoenixen inte mer än två träffar för att döda avataren, det vill säga inte ett särskilt lönsamt monster att ge sig på för att erhålla virtuella resurser. Eller som det uttrycks i den andra kommentaren; ...Very Nasty ”Bird”.

Således ska man som en effektiv spelare söka upp de monster som ger så mycket som möjligt för så liten ansträngning som möjligt. Vilka monster man ska söka upp beror helt på vilket yrke man har valt (exempelvis så ska man inte vara krigare om man vill besegra en Phoenix, utan en avatar som kan döda på avstånd som en magiker eller en pilbågsskytt) samt hur pass erfaren avatar man har. I tabell 6.2 som presenteras senare så utgår jag från den mest effektiva kombinationen av yrke samt val av monster (det vill säga en högnivåavatar). Denna metod kallas ”döda monster” i tabellen 6.2.

Det andra kontinuerliga tillvägagångssättet utnyttjas friskt bland exploiters då det gäller att döda monster på ett effektivt och ofarligt sätt. Ett av det vanligaste sätten är att locka till sig monster genom att helt enkelt visa sig för dem. När monstrena väl börjat följa efter avataren så lockar man dem till stranden där man har sin båt placerad. När man väl hoppat på båten kan man börja skjuta på monstrena med sin pilbåge eller liknande då dem inte har möjlighet att komma ombord på båten. På detta sätt kan man snabbt stapla upp lik som man kan plundra när alla monster är döda. På detta sätt blir avataren inte bara snabbt rik, utan man tränar även upp den färdighet man använder snabbt. Nackdelen med detta tillvägagångssätt är att monsterna i regel inte är så inkomstbringande så man måste vara beredd att utföra en monoton uppgift under en längre period för att erhålla dem riktigt stora summorna. Ett medelstarkt monster brukar i regel bära med sig ungefär tvåhundra till fyrahundra guldmynt och kan dräpas med ungefär tre pilar beroende på hur skicklig man är och vilket vapen man har till sitt förfogande. Denna metod kallas ”döda monster version 2” i tabellen 6.2.

### **6.3.2 Hederliga och ohederliga tillvägagångssätt**

Det finns även andra mer eller mindre tillåtna metoder som inte går ut på att döda monster eller andra avatarer (att döda avatarer ger sällan något då de värdefulla virtuella föremålen oftast är låsta till avataren och kan då inte tas från den dräpta avataren). Dessa metoder handlar om stöld eller egen försäljning av varor.

<sup>92</sup> Ibid.

<sup>93</sup> Ibid. Anonymt inlägg.

<sup>94</sup> Ibid. Anonymt inlägg.

*“The best way to gain money is illegally but legally is safer... Choose your side!”<sup>95</sup>*

För att börja med stöld, det tredje kontinuerliga tillvägagångssättet, är den metod som kan betraktas som den minst tillåtna av samtliga kontinuerliga tillvägagångssätt<sup>96</sup>. Men det är också den mest lönsamma av de metoder som inte går ut på att döda monster. Det mest effektiva sättet att tjäna pengar genom stöld är att plundra bibliotek på böcker, för att sedan sälja dessa till NPCs som har yrket skrivare. Dessa kommer att betala ungefär tio guldmünt per bok, vilket kan låta som en väldigt liten summa, men med tanke på hur många böcker som finns på ett bibliotek kan det snabbt bli relativt stora summor. Liksom monster som återgenereras så återgenereras även böcker, det vill säga att det blir en ändlös inkomstkälla, såvida man har en avatar som är tjuv och som dessutom vågar ta risken. Risken i detta fall består av att en avatar som blir påkommen med stöld kommer jagas av NPC vakter.<sup>97</sup>

Det fjärde kontinuerliga tillvägagångssättet är ett mer ”hederligt” betraktat och går ut på att man tjänar pengar på ett yrke (färdighet) som skraddare, smed, alkemist, djurtämjare eller någon annan av de dussintals färdigheter som är nödvändiga för att samhällsstrukturen i spelet ska kunna bestå. Men som i alla fantasy/rollspel så kommer man att till en början jobba för att få småmynt, oavsett vad man väljer för tillvägagångssätt för att erhålla guldmünt. Detta gäller även de som ska livnära sig på ett hederligt yrke, då man i början av spelet inte kan producera några eftertraktade föremål på grund av att färdighetsvärdena inte räcker till. Faktum är att det är i princip bara de som har ett maxvärde (grandmaster) som kan sälja till andra avатарer. Det betyder att man i början på sin karriär får nöja sig med att sälja till NPCs för småsummor. När man som rutinerad yrkesutöver fått fart på försäljningen kan det vara så att man inte själv vill stå i sin affär, smedja eller vad det nu må vara hela tiden. Man kan då istället anlita en NPC mot en viss betalning för att sälja i ens ställe. Betalningen av löner till NPCs gör självklart att lönsamheten sjunker, men man kan ju förstås bara låta sin dator stå på dygnet runt, och kan på så sätt sakta men säkert öka på sin virtuella förmögenhet även när man inte själv aktivt spelar.

### **6.3.3 Samställning av kontinuerliga tillvägagångssätt**

Utöver dessa fyra kontinuerliga tillvägagångssätt jag identifierat och analyserat finns det även ändlösa varianter på dessa sätt att tjäna virtuella guldmünt i spelet. Tabellen 6.2 visar på de mest effektiva varianterna av dessa kontinuerliga tillvägagångssätt. Utöver de nämnda tillvägagångssätten finns ytterligare sätt, där en del diskuterades i kapitel 3.5. Men att presentera varje möjligt tillvägagångssätt som finns att tillgå blir orealistiskt, därför presenterar jag bara de vanligaste metoderna, som också är de mest lönsamma<sup>98</sup>. Siffrorna är självklart ungerfärliga och beror till stor del på hur pass effektiv man är i sitt spelarsätt, det vill säga att dessa siffror varierar stort från spelare till spelare (uppgifterna baseras på mitt spelande, andras uppfattningar, information från mina informanter samt diskussionsforum). Min första primära frågeställning i denna studie var ju dock inte att svara på hur mycket virtuella resurser man kan komma över med diverse metoder, utan vilka tillvägagångssätt som finns tillgängliga. Jag kan däremot ge en fingertoppsvisning av hur pass effektiva de olika metoderna är.

<sup>95</sup> Se bland annat; <http://www.cheatgenius.co.uk/cheats/4673/PC-cheats/Ultima-Online-Cheats.html>.

<sup>96</sup> Stöld är en färdighet man kan välja, således är det ett legitimt tillvägagångssätt, som ändock medför risker.

<sup>97</sup> Ibid.

<sup>98</sup> Att de är de vanligaste och mest lönsamma kontinuerliga tillvägagångssätten bedömer jag med bakgrund till informationen från min informanter samt mina egna erfarenheter från de deltagande observationerna.

Tabell 6.2

	Döda monster	Döda monster version 2	Stöld	Yrke
<b>Guldmynt per timme</b>	100 000	75000	10000	5000
<b>Kommentarer</b>	Detta förutsätter att man dödar monster kontinuerligt, vilket i "verkligheten" är orealistiskt då man måste återvända till någon stad ibland för helning, avlastning eller liknande.	Även här behöver man förr eller senare återvända till en stad, oftast för att fylla på med ammunition.	Vill man tjäna stora summor är denna metod relativt enformig. Den lämpar sig bättre om man spelar för höga nöjets skull.	Detta tillvägagångssätt kan tillämpas med automatik, det vill säga man behöver själv inte sitta med spelet.

Om man ser till tabell 6.2 så skulle man rent teoretiskt kunna spela till sig en miljon guldmynt, motsvarande ungefär femtio kronor, på tio timmar. Extrema spelare som lägger ned så mycket tid som åttio timmar i veckan skulle således kunna spela till sig en förmögenhet på åtta miljoner i veckan, det vill säga ungefär fyrahundra kronor i veckan. Detta är dock relativt orimliga värden om man ser till spelets helhet (man kan helt enkelt inte hålla ett maximalt tempo under en längre tid). Mer rimliga värden för en längre period är de som mina respondenter angav.

*"Jag skulle kunna spela till mig en miljon guldmynt på fyra till sex dagar om jag spelade min normala dos på tre timmar om dagen"*<sup>99</sup>

Kontentan med detta är som jag nämnde tidigare, ju mer tid man spenderar på spelet, desto mer virtuella resurser kommer man att förfoga över. Det vill säga att det finns ett starkt beroende mellan pengar och tid, men även en effektiv spelstil (utility-maximizers) och lämpliga tillvägagångssätt är viktiga parametrar som påverkar det virtuella kassafloppet.

#### 6.4 Från virtuellt till reellt ägande

I min studie identifierade jag i huvudsak tre typer av kategorier av virtuella föremål som säljs för reella pengar på de olika andrahandsmarknaderna. Den första och kanske mest förekommande kategorin är den virtuella valutan. På grund av att det är ett så pass vanligt inslag i andrahandsmarknaden har jag gjort en utförlig studie kring denna första kategori när det gäller växlingskursen mellan guldmynt och dollar. Den andra kategorin som också är vanlig är försäljning av konton. Ett konto inkluderar både avataren och dess virtuella föremål. Här har jag sett till hur lång tid det i snitt krävs att man spelar med en avatar för att man ska kunna sälja den för en betydande summa samt att jag gått in i detalj och räknat på både avatarens och dess föremåls värde. Den tredje kategorin inkluderas delvis i den andra kategorin då det handlar om de virtuella föremål som nämns i kapitel 6.1. Här hänvisar jag delvis till tabell 6.1, där jag redan presenterat olika föremåls virtuella värde som kan översättas direkt till en reell valuta med en fast växlingskurs.

<sup>99</sup> Citat från en av mina informanter.

### 6.4.1 Försäljning av virtuell valuta

Den första kategorin kräver standardiserade förväntningar (som också finns) på den virtuella valutan i Ultima Online, därav handlas det väldigt mycket mellan just den virtuella valutan och riktiga dollar (se även kapitel 3.7.1). Det är svårt att fastställa någon exakt kurs för hur mycket ett virtuellt guldmynt är värt i dollar. Men genom att titta på de olika andrahandsmarknaderna kan man räkna ut ett slags representativt medelvärde (se även kapitel 5.4). Självklart kan det tänka sig att detta värde skulle kunna ha ändrat sig en aning till ett senare tillfälle, då efterfrågan och utbudet kan variera. För ett företag som IGE, som till stor del försörjer sig på handeln med virtuell valuta så beror priserna till stor del hur mycket dom själva har i lager. Dessutom brukar priserna på virtuella guldmynt variera om man köper större kvantiteter. Detta är ett fenomen som även syns på eBay. Nedan ser man ett par typiska försäljningsrubriker från eBay:

**Baja Ultima Online UO 25 Milion Gold 25,000,000**

**ORIGIN 1 Million Gold Ultima Online UO 1,000,000 Gold**

Den första av dessa rubriker auktionerades ut för 995 kronor medan den andra auktionerades ut för 245 kronor. Själv räknade jag ut hur mycket guldmynten kostade i snitt på de granskade webbsidorna (eBay, IGE, UO Treasures, Gamishop, My super sales, Markee Dragon samt Defiance Network) och jämförde sedan deras priser mot varandra och räknade ut ett sammanlagt snitt. Jag har även vägt in priserna på vad virtuell valuta kostar om man köper direkt i spelet. Priserna kan ses i tabell 6.3 nedan:

Tabell 6.3	
Försäljningsplats	Pris för en miljon guldmynt i kronor
eBay	46.55
IGE	46.01
UO Treasures	64.40
Gamishop	52.21
My super sales	52.23
Markee Dragon	45.50
Defiance Network	45.22
I spelet	39.15
<b>Snittpris</b>	<b>48.91</b>

Man kan i tabellen utläsa att det inte är så stor prisskillnad på virtuella guldmynt från webbsida till webbsida. Men jämför man bara second handmarknaderna (det vill säga inga diskussionsforum, auktioner eller spelet i sig) ser man att IGE har dom billigaste snittpriserna. Men väger man in alla tänkbara platser som man kan köpa och sälja virtuell valuta på så hittar man de billigaste snittpriserna i spelet, följt av de två granskade forumen<sup>100</sup>. Detta betyder att IGE endast delvis stod för vad dom själva lovade. Dom har inte de billigaste priserna med de billigaste priserna om man vill ha möjligheten att få tag på guldmynt vilken tid som helst på dygnet.

<sup>100</sup> Endast två av fyra forum används vid granskning av andrahandsverksamhet.



*“The cheapest UO gold on the web finally available at IGE.com with 24/7 Instant delivery!”<sup>101</sup>*

På eBay kunde man som bäste komma över en miljon guldmynt för 35 kronor och på diskussionsforumet Defiance Network kunde man vid ett tillfälle köpa guld så billigt som 28 kronor per miljon. Det ska dessutom tilläggas att priset för virtuell valuta sjönk kraftigt hos IGE under själva studien. Vid studiens begynnelse låg priserna på cirka 77 kronor per miljon. Jag har dock valt att använda mig av den nya prislistan.

*“UO GOLD SALE! \$109.99 per 10 million, delivered to you 24/7 instantly every day!”<sup>102</sup>*

Även inuti spelet Ultima Online kan man komma över guldmynt för en kostnad av 28 kronor per miljon, men bara om man köper större kvantiteter (se bild 1.1). Det var heller inte ovanligt med väldigt höga kostnader inuti spelet för virtuell valuta, en miljon guldmynt kunde i sällsynta fall kosta så mycket som sjuttio kronor.

Det vill säga att om man i snitt kan spela in hundratusen guldmynt i timmen så kan man med avseende på snittpriset för den virtuella valutan få nästan fem kronor i timmen. Man ska dock ha i åtanke att denna inkomst representerar enbart den virtuella valutan, och inte alla andra tänkbara inkomstkällor som avataren själv, hus, slott eller andra virtuella egendomar.

#### **6.4.2 Försäljning av konton**

För att börja med att betrakta den andra kategorin, det vill säga hur pass lönsamt det är att sälja enbart ett eftertraktat konto måste man väga in (liksom när det gäller lönsamheten med försäljning av virtuell valuta) parametern tid. Att spela upp en avatar till en nivå som kan betraktas som säljbar tar väldigt lång tid oavsett hur skicklig och effektiv man är på själva spelet Ultima Online. Under min speltid lyckades jag skapa en avatar som på sin höjd kan jämföras mot de mediokra avatarer<sup>103</sup> som säljs officiellt från Ultima Online (de säljer mediokra avatarer till spelare som inte är intresserade av att bygga upp en avatar från start). Ultima Online erbjuder sina konton för en kostnad om trettio dollar. Detta kan jämföras mot de konton som såldes för de högsta summorna under den tid studien förlöpte, som var 810 dollar, det vill säga 5670 kronor. Detta var dock en försäljning som handlade om två avatarer som dessutom hade en ofantlig lista på andra virtuella resurser. Exempelvis ett unikt slott, en lång lista med unika statusföremål, unika verktyg (eftertraktade svärd, rustningar och dylikt) och över tjugo miljoner guldmynt. Den högsta summan som betalades för ett enda konto var 650 dollar, det vill säga 4550 kronor, men även denna avatar hade naturligtvis massor av andra virtuella föremål som i sig räknas som extremt värdefulla.

Båda dessa konton hade varit aktiva under en väldigt lång tid, nämligen 56 respektive 59 månader. Detta ger en ”månadslön” på 101 respektive 72 kronor vilket inte är särskilt mycket, ändå har vi sett till ett par av extremfallen. Det kan ju nämligen slå åt andra hållet med. Ett konto som varit aktivt i 82 månader med ett sällsynt hus i ett eftertraktat område samt en hel del andra eftertraktade virtuella egendomar såldes för endast 85 dollar. Detta motsvarar så när som sexhundra kronor, vilket ger en månadslön på drygt sju kronor. I tabell 6.4 syns en

<sup>101</sup> www.IGE.com. 109.99 dollar för tio miljoner guldmynt motsvarar 77 kronor per miljon.

<sup>102</sup> Ibid (ej längre aktuellt).

<sup>103</sup> Medioker i detta sammanhang kan egentligen klassas som tämligen bra avatarer, men utan några direkt värdefulla virtuella föremål. Och med tanke på spelets karaktär då det är relativt lätt att spela upp en avatar till bra nivåer men svårt att erhålla de virtuella föremålen, så är det föremålen snarare än avataren som bestämmer priset.

snittprislista (avrundat till närmaste heltal) för konton samt den genomsnittliga tiden de varit aktiva för de olika webbsidorna.

**Tabell 6.4**

Försäljningsplats	Snittpris per konto angivet i dollar	Snittålder för konton angivet i månader
EBay	168	56
IGE	347	68
Övriga	167	31
<b>Sammanlagda snittet</b>	<b>227</b>	<b>52</b>

I tabell 6.4 är inte diskussionsforum representerade då försäljningspriserna där för konton ofta inte är angivna utan behandlas anonymt. Jag valde dessutom att slå ihop de mindre försäljningsplatserna till en ”övriga” kategori då det helt enkelt var för få konton på en enskild försäljningsplats för att det skulle vara relevant att presentera dessa var för sig.

Av tabellen kan man utläsa att man i snitt säljer konton för 227 dollar, vilket motsvarar 1589 kronor. Dessa konton är i snitt 52 månader gamla. Detta ger en månadslön på drygt trettio kronor vilket inte ens är en tredjedel jämfört mot extremfallen. Om man istället för att se till ett helt konto och går mer in på detaljerna av det totala sammanlagda värdet av samtliga virtuella resurser så ser man att konton inte är mer än ett paketpris. För att illustrera detta har jag ”styckat” upp ett konto som såldes på eBay för tvåhundra dollar (1400 kronor), vilket ligger ganska nära medelvärdet, och fiktivt sålt de virtuella föremålen som jag hittat priser på. Rubriken för kontot var typisk om man ser till de konton som såldes på eBay och de övriga granskade webbsidorna och såg ut enligt nedan:

#### **UO Ultima Online Lake Superior LS Account Loaded!**

Med hjälp av Deep Analysis kan man snabbt granska auktionen genom att klicka på rubriken (rubriken är en länk till auktionen på eBay). På eBay är det väldigt vanligt att säljarna listar avatarens färdighetsvärden, alla föremål avataren äger samt lägger ut bilder från spelet på avataren och dess föremål som bevis. Dessutom är det vanligt med underrubriker som beskriver det viktigaste från kontot, denna såg ut enligt nedan på detta konto:

*This auction is for a very nice account! This account comes with everything seen and listed in the pictures! 18x16 vendor house next to Tokuna town wall! Over 5 mil gold! Regs! Resources! Rune Libary! The house is public, feel free to check it out in game!*

Föremål som listades på detta konto och som jag har hittat priser på och därmed kunnat sälja fiktivt var:

- Ett sällsynt till exceptionellt hus på attraktiv mark (ett 18x16 hus beskriver storleken på huset medan Tokuna town wall är ett väldigt centralt läge i en av de stora städerna i Britannia. Kontoinnehavaren hade blivit erbjuden 45 miljoner guldmynt, enbart för huset).
- Fem miljoner guldmynt.
- Aegis (en sköld värd fyra miljoner).

- Axe of the heavens (en yxa värd sex miljoner).
- Blaze of death (en yxa värd en halv miljon).
- Kläder, scrolls, rustningsdelar, vapen och andra listade virtuella föremål (ungefärligt värde sex miljoner).

Detta ger ett sammanlagt värde på 66,5 miljoner guldmynt som enligt den tidigare genomsnittliga beräkningen av värdet för virtuell valuta skulle motsvara 3253 kronor. Detta motsvarar alltså mer än det dubbla värdet jämfört mot vad kontot såldes för. Således ser vi att virtuella resurser utöver avataren själv besitter det största värdet av kontots totala värde.

#### 6.4.3 Försäljning av virtuella föremål

För att slutligen se till den tredje kategorin som jag identifierade, virtuella föremål, så kan man enligt ovan snabbt sluta sig till att i ett konto så är det föremålen som besitter den största delen av värdet medan avataren i sig inte är särskilt mycket värd. En rimlig uppskattning av värdet på enbart en avatar får man genom att se till vad Ultima Online säljer sina avatrar för, nämligen trettio dollar (de avatrar som säljs officiellt äger inte några speciellt värdefulla virtuella föremål). Således skulle man kunna dra bort trettio dollar från den slutgiltiga summan av vad konton säljs för och på så sätt ser man hur mycket värdet på de virtuella föremålen är. Enligt exemplet ovan så skulle således avataren vara värd 210 kronor medan de virtuella resurserna är värda 3043 kronor. Så enkelt kan man dock inte göra beräkningarna då varje virtuellt föremål har ett specifikt värde medan flera föremål tillsammans med en avatar kan betraktas som ett paketpris.

Försäljningar av enbart virtuella föremål, det vill säga föremål från någon av kategorierna som nämndes i kapitel 6.1 exkluderat konton och valuta, är de som förekommer i minst utsträckning. Dessa typer av försäljningar hittar man oftast på diskussionsforum men även på de olika second handmarknaderna. Ser man till de auktioner som äger rum på eBay så kan de se ut enligt nedan:

#### UO Ultima Online Lake Superior, 18x18 Plot House Malas

Huset ovan var av storleken 18x18 (jag går inte in på några detaljer, men det betraktas som ett stort och sällsynt hus, se tabell 6.1). Malas syftar till vilken stad huset ligger i och läget på huset kan betraktas som attraktivt. Detta hus auktionerades slutligen ut för etthundra dollar, det vill säga sjuhundra kronor.

Jag listade i tabell 6.1 värdet för hur mycket de olika typerna av föremåls maximala värde i virtuell valuta. Detta är ett värde som dock inte går att översättas direkt i reell valuta. Exempelvis så kan vi ta ett exceptionellt föremål från kategorin verktyg, Blade Of The Righteous. Detta är ett svärd som säljs för 210 dollar på de olika andrahandsmarknaderna.

*” Blade Of The Righteous - \$210. Well it is really the best weapon... Makes HUGE DAMAGE... So it is a Super Slayer...”<sup>104</sup>*

Detta är ett svärd som man kan maximalt sälja för trettio miljoner guldmynt (uppgifterna baseras på information från diskussionsforum samt prislister för värdet på föremål i virtuell valuta som vissa andrahandsmarknader publicerar, se även kapitel 5.4) vilket skulle motsvara

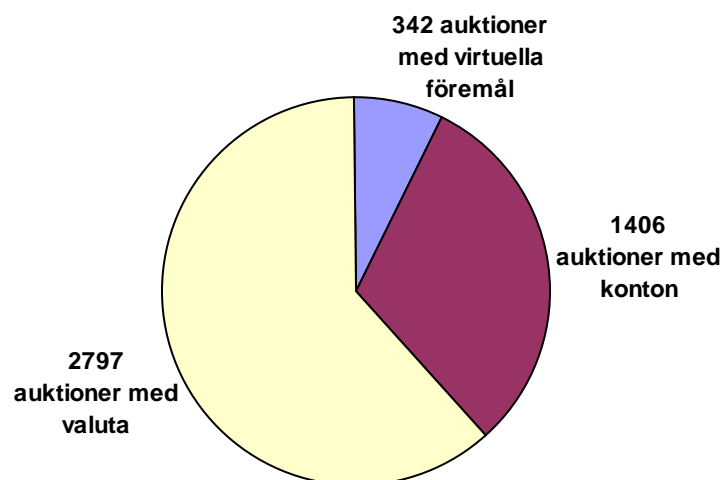
<sup>104</sup> www.IGE.com.

205 dollar. Det vill säga att det finns en liten prisdifferens, men ändå en differens. Dessa differenser gäller i båda vägarna, det vill säga att i vissa fall säljs virtuella varor för ett belopp som inte motsvarar det förväntade virtuella värdet.

## 6.5 Ultima Online som affärsverksamhet

Att dem virtuella föremålen har ett reellt värde är lätt att konstatera då man kan se till all försäljning som äger rum, inte bara på eBay utan även dem rena second handmarknaderna så som UO Treasures, IGE, Gamishop med mera. Om man bara ser till eBay så registrerades 5672 auktioner inom kategorin Ultima Online den första 15 dygnen vilket ökade obetydligt till 5679 de 15 följande dygnen. Bland dessa auktioner så gick 2389 respektive 2322 igenom, det vill säga att drygt fyrtio procent av auktionerna ledde till en affär. Värdet på försäljningen blev 88 226 respektive 93 194 dollar. Det totala försäljningsvärdet under den månaden som denna del av studien genomfördes på blev således för eBay 181 420 dollar vilket motsvarar i dagens dollarkurs nästan 1,3 miljoner kronor(!).

Av det totalt 11 351 auktioner som fanns registrerade på eBay så ledde således 4711 auktioner till affär (4545 relevanta auktioner<sup>105</sup>). Av de auktioner som ledde till affär under den månad som studien förflöpte så var fördelningen mellan de tre huvudsakliga kategorierna väldigt ojämn. Som tidigare har nämnts så bestod den allra största delen av auktionerna av försäljning av virtuell valuta, denna kategori följdes av försäljning av konton och slutligen försäljning av virtuella föremål. Den exakta fördelningen syns i bild 6.1.



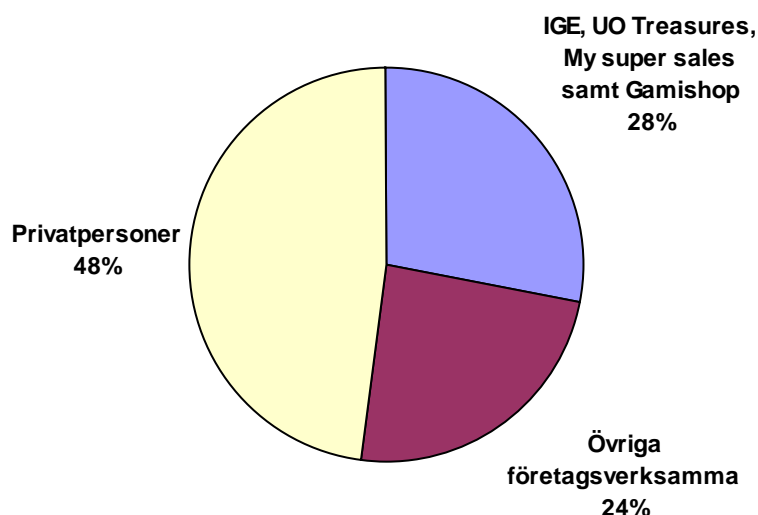
**Bild 6.1.** Marknadsfördelningen mellan de tre identifierade kategorierna.

För den första 15 dygnen så var det totalt 429 säljare, varav 326 av dessa lyckades faktiskt sälja något, vilket är mer än tre fjärdedelar. Detta betyder att i snitt fick varje säljare lite drygt 270 dollar (1894 kronor). Motsvarande siffror för den andra 15 dagars perioden var 421 säljare varav 315 av dessa lyckades faktiskt sälja något. Detta gav varje säljare i snitt 296

<sup>105</sup> Av alla auktioner som genomfördes fanns ytterligare en kategori som var i minoritet. Dessa var exempelvis auktioner som spelet i sig, tillhör till spelet eller annat oväsentligt, det vill säga inga virtuella resurser. Denna irrelevanta kategori har filterats bort (jag använde mig av Deep Analysis sök och filtreringsfunktioner) och således motsvarar inte det totala antalet i bild 6.1 summan 4711, då 166 stycken auktioner tillhörde den irrelevanta kategorin.

dollar (2071 kronor). Detta ger en sammanlagd månadsinkomst på 3965 kronor, vilket inte är tillräckligt i dagens samhälle att försörja sig på, men en god extrainkomst.

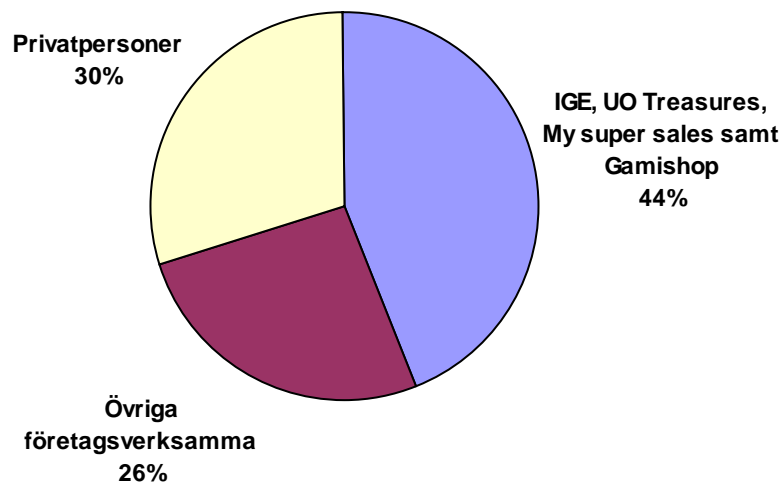
Många av dem som säljer föremål på eBay har bara en eller några få auktioner, men det finns undantag. Den som sålde mest under dem första 15 dagarna genomförde 109 av sina 226 auktioner och sålde för 11 293,91 dollar vilket motsvarar 79 057 kronor. För den andra halvan av månaden så var motsvarande siffror 114 lyckade auktioner av 321 och dessa sålde för 8195,98 dollar, det vill säga 57 372 kronor. Den säljare som sålde för sammanlagt mest pengar under hela månaden sålde för 112 415 kronor på sina 341 auktioner (186 lyckade), vilket är en betydligt bättre månadsinkomst än den genomsnittliga (ser här bara till försäljning och inte eventuella inköp). Denna säljare var IGE, och de hade således så när som nio procent av den totala försäljningen på eBay. IGE var tätt följt av UO Treasures som hade drygt åtta procent av den totala försäljningen. Gamishop och My super sales hade sex respektive fem procent av den totala försäljningen. Övriga företagsverksamma (14 till antalet) stod för 24 procent av den totala försäljningen<sup>106</sup>. Detta leder till att privatpersonerna delade på 48 procent av den totala försäljningen. Detta illustreras nedan i bild 6.2 där de stora aktörerna som jag studerat är sammanslagna:



**Bild 6.2.** Marknadsfördelningen mellan de olika aktörerna på eBay.

Siffrorna i bild 6.2 representerar samtliga försäljningar, det vill säga alla tre huvudsakliga kategorier finns representerade. Ser man däremot till endast en av dessa kategorier blir det en avsevärd skillnad. Skillnad märks tydligast om man ser till den största kategorin valuta. Då står de fyra stora aktörerna IGE, UO Treasures, Gamishop och My super sales för 19, 11, 10 respektive 4 procent av den totala försäljningen, vilket totalt motsvarar 44 procent. De övriga 14 företagsverksamma stod nu för 26 procent vilket leder till att privatpersonerna endast stod för 30 procent vilket är en markant skillnad. Detta illustreras nedan i bild 6.3:

<sup>106</sup> Övriga företagsverksamma är de som genomförde en procent av auktioner eller mer. Huruvida dessa är faktiska företag kan jag inte svara på, likaså kan jag inte svara på om det finns företag som genomförde mindre än en procent av de lyckade auktionerna. Detta på grund av begränsningar i Deep Analysis då det gäller att granska säljare.



**Bild 6.3.** Marknadsfördelningen mellan de olika aktörerna på eBay med avseende på valuta.

Samtliga resultat från detta kapitel är intressanta att jämföra med de resultat som framkom i en studie som även den ingick i samma examensarbetsgrupp som denna studie. Det är Martin Engdahls (2005) examensarbete *Arbitragevinster från virtuella resurser - Handeln kring onlinespelet Dark Age of Camelot*, som i många fall undersökte samma parametrar med liknande tillvägagångssätt.

I Dark Age of Camelot genomfördes totalt 2347 relevanta auktioner under samma period som denna studie genomfördes. Detta är ungefär hälften till antalet om man jämför mot Ultima Online. Däremot uppgick det totala värdet på de genomförda auktionerna till 210 235 dollar, vilket är ett högre värde än för de auktioner som genomfördes rörande Ultima Online. Det vill säga att de virtuella föremålen som såldes från Ultima Online kostade mindre än hälften om man jämför mot de som såldes från Dark Age of Camelot. Dessutom såldes det procentuellt mycket färre virtuella föremål i Dark Age of Camelot (drygt två procent jämfört mot så när som åtta procent för Ultima Online).

Ytterligare en intressant aspekt är att i Dark Age of Camelot stod de tre stora verksamma företagen för ungefär 85 procent av den totala försäljningen. Detta kan jämföras mot 44 procent som de fyra största verksamma företagen stod för då det gällde försäljning från Ultima Online. Detta är resultat som enligt mig bland annat pekar på att privatpersoner får ett stort utrymme från EA Games då det gäller försäljning, samt att spelet i sig främjar handel i mindre skala mellan de olika aktiva spelarna.

## 7 Analys och slutsatser

*I detta kapitel kommer jag att analysera resultaten mera ingående utifrån mina frågeställningars synvinkel. Jag kommer att betrakta både de primära frågeställningarna samt de sekundära.*

### 7.1 Virtuellt utdelning

Som jag visade i resultatet finns det ett antal sätt att tjäna virtuella pengar samt andra virtuella föremål. Man ser att det är just virtuella föremål och pengar som har ett betydande reellt värde, och inte avataren i sig. Detta beror helt enkelt på att det är svårt att få tag i de exceptionella föremålen, men att spela upp en avatar kan i princip vem som helst göra. För de spelare som tillhör kategorin utility-maximizers så kan det gå väldigt fort att spela upp en avatar i "säljbart" skick, det vill säga uppnå en nivå som avataren har i de konton som säljs. Det kan tyckas märkligt då vissa konton som säljs är över sju år gamla. Men det är inte denna del i att skapa ett eftertraktat konto som är den tidskrävande biten. Speciellt inte med avseende på att det finns så pass många effektiva metoder för de som är ute efter att förbättra sin avatar.

I Ultima Online så finns det dessutom macron som förenklar spelandet (se kapitel 3.6). En del av dessa macron är accepterade av både EA Games samt av spelarna själva. Detta leder till att det reella värdet på kontona sjunker om man bara ser till dess avatar då man relativt enkelt själv kan spela upp sin egen avatar med dessa macron. Däremot finns det inga fusk som dubblar virtuella föremål som tidigare var ett problem för Ultima Online. Detta leder till att virtuella föremål som en avatar har i sin ägo ökar också värdet på hela kontot. Men det finns alltså inga (kända) möjligheter att fuska till sig virtuella resurser. Däremot finns det en hel del brister i koden som i stor utsträckning utnyttjas bland exploiters, detta är dock en helt legal metod då man fortfarande spelar efter spelets regler.

Det är således i de virtuella resurserna som det betydande reella värdet ligger. Men med tanke på svårigheten att ackumulera virtuella föremål som är värdefulla (de exceptionella föremålen, se tabell 6.1), blir det väldigt svårt att livnära sig eller uppnå en stor mängd virtuell valuta bara på att sälja sådana föremål. Förvisso kan en spelare som har många virtuella föremål sälja dessa mot virtuella guldmynt, men då förlorar kontot värde då det nästan bara är guldmynten som har ett reellt värde.

Även om det är svårt att på sikt tjäna mycket virtuella pengar på att enbart sälja exceptionella föremål så är det självklart ändå en lönsam affär att spara på sådana föremål. Detta även om ens avatar inte har någon direkt nytta av dem. Exempelvis kanske man spelar en avatar som är en magiker och hittar Blade Of The Righteous, som är värt upp till trettio miljoner guldmynt för en krigare, men för en magiker är det helt obrukbart. I ett sådant fall kan det bli en mycket lönsam affär att ändå behålla svärdet för att vid ett senare tillfälle sälja det.

Ägnar man sig åt det kontinuerliga hopbringandet av virtuella guldmynt kunde det ge så mycket som hundratusen guldmynt i timmen. Men att kunna hålla den takten under en längre tid är däremot helt orimligt, då det krävs att man dödar monster som bär med sig större summor pengar hela tiden, som dessutom är väldigt knepiga att döda. Detta leder till att man ständigt måste tillbaka till staden, för att köpa nya vapen, hela sig samt att sälja de virtuella resurser som man plundrar monster på. Det vill säga att hundratusen guldmynt i timmen är en högsta hastighet, inte en representativ genomsnittshastighet. Det vill säga att man under en

längre tid skulle förmå sig samla pengar på de sätt som nämndes i kapitel 6.3, låter orimligt. Därav blir det kontinuerliga flödet en relativt långsam process. En mer rimlig uppskattning på hur mycket man kan tjäna om man enbart är ute efter att samla på sig virtuella guldmynt är ungefär en miljon guldmynt i veckan med en speltid som motsvarar genomsnittet på drygt tjugo timmar i veckan (se kapitel 3.4). Detta styrktes även av den information jag fick från mina respondenter.

Efter min studie har jag kommit fram till att det bästa sättet att ackumulera mycket virtuella resurser som har ett reellt värde, är att kombinera de tre mest givande metoderna. Den första är ett effektivt spelande (utility-maximizers) genom att döda monster som är ”enkla” att döda men som ändå är rika på virtuella resurser. Vid dessa tillfällen kan man även utnyttja metoder som exploiters använder sig av (se kapitel 6.3). På detta sätt får man ett kontinuerligt kassaflöde (om än inte så snabbt), inte då bara i virtuell valuta, utan även andra direkt praktiska föremål som kan besitta ett avsevärt värde. Den andra metoden överlappar något då man ska spara på alla virtuella resurser som har ett betydande värde, även om ens avatar i sig inte har någon användning för dem. Den tredje metoden man ska nyttja är att delta i alla sorters events, även om chansen inte är så stor att man vinner, så ger övning färdighet, och så småningom så kanske man kan vinna. Priserna i events är normalt så pass värdefulla statusföremål, att det alltid är värt att ta chansen att delta.

## 7.2 Reell utdelning

### 7.2.1 Julian Dibbells slutsatser

Om det är kul så är det inte jobb. Detta konstaterades i Julian Dibbells artikel *The unreal estate boom*<sup>107</sup>. Och som de flesta vet så finns det många som spendera väldigt mycket pengar på sin hobby, och för så när som en kvarts miljon människor är deras specifika hobby att spela Ultima Online. Med avseende på detta faktum så kan man lätt förstå att det sker en hel del transaktioner av virtuella föremål från Ultima Online. En del av auktionerna är spektakulära som när en spelare köpte ett slott på eBay för över tvåtusen dollar, medan andra är mindre uppseendeväckande. Ett exempel på mindre uppseendeväckande auktioner är spelare som dagligen köper virtuell valuta för summor från allt mellan några få dollar upp till några hundra dollar.

Julian Dibbell tjänade så mycket som trettio tusen kronor i månaden på att sälja virtuella föremål från Ultima Online på eBay. Det är således sedan tidigare bevisat att det kan vara en lönsam historia att ägna sig åt datorspel (och då inte bara genom att köpa och sälja virtuella föremål). Metoden som Julian Dibbell använde sig av är en märkande metod, det vill säga det tredje steget i MMORPGs ekonomiska utveckling (se kapitel 3.7.2). Huruvida Julian Dibbell har utnyttjat en optimal metod för privatpersoner kan jag inte svara på, men enligt min studie så omsätts betydligt högre summor än trettio tusen kronor av enskilda aktörer (men i dessa fall är inte utgifter inräknade och inte heller det faktum att det rör sig om auktioner från företag och inte privatpersoner). Ett annat viktigt inslag som Julian Dibbell påpekade är att marknaden är föränderlig med avseende på att spelare blir mer och mer medvetna om sitt kontos reella värde. Det är därför svårare i dagsläget att hålla en hög vinstmarginal.

<sup>107</sup> Detta kapitel baseras i stor del på informationen från; Dibbell (2003); *The Unreal estate boom*.



### 7.2.2 Reell utdelning enligt studien

Julian Dibbells tillvägagångssätt var helt uppenbart en lönsam metod, men enligt de resultat som framkom i min studie, så såldes det för 112 415 kronor under en och samma månad från en enda säljare. Detta är en avsevärt mycket högra månadsförtjänst, men man kan ju självklart granska denna enskilda säljare, då det egentligen inte alls rör sig om enskilda individer, utan en företagsverksamhet. Och då det gäller företagsverksamhet, som är det femte steget i den ekonomiska utvecklingen för MMORPGs, kan man självklart diskutera lönsamhetsgraden på en helt annan nivå än då det gäller försäljningar från enskilda individer.

Hur som helst är det uppenbart att den mäklade metoden är den mest lönsamma för enskilda individer samt för företag. Det är denna metod som de stora andrahandsmarknaderna nyttjar på grund av att det går att industrialisera den. Metoden är enkel, man köper så billigt som möjligt, säljer sedan dyrt, antingen på sin egen webbsida (som exempelvis IGE), eller på eBay (som exempelvis UO Treasures). Vilken täckningsgrad säljarna får ut är för mig okänt, men man kan visa på ett exempel rörande virtuell valuta. Det lägsta priset jag hittad för en miljon virtuella guldmynt under min studie var 28 kronor, medan det högsta var 77 kronor. Att köpa för den billigare kursen och sälja för den dyrare skulle ge en täckningsgrad på nästan 64 procent vilket är extrem lönsamt (en vanlig detaljhandel brukar ligga kring tjugo procent).

Det faktum att det förekommer stora prisdifferenser öppnar möjligheter att göra arbitragevinster. Dessutom kan man inte jämföra värdet på ett visst föremål i reella pengar mot virtuella pengar. Exempelvis så såldes en rustning som heter Arcane shield för 52 kronor på eBay, detta motsvarar en dryg miljon guldmynt (se tabell 6.3). Skölden i sig värderas till mellan sex och åtta miljoner guldmynt av spelare (inuti spelet), mina informanter samt de olika andrahandsmarknaderna.

Detta går även applicera åt andra hållet, då exempelvis IGE vill tjäna så mycket pengar som möjligt på försäljning av virtuella föremål. IGE har ett fast pris på svärdet "Blade Of The Righteous", nämligen 210 dollar. Detta motsvarar i virtuell valuta nästan 31 miljoner guldmynt (det mest värdefulla föremålet från kategorin verktyg i Ultima Online), det vill säga mer än vad svärdet maximalt värderas till av andra andrahandsmarknader och spelare (det värderas maximalt till trettio miljoner guldmynt). Detta tyder ändå på en relativt låg täckningsgrad från IGE, vilket är logiskt då dom erbjuder de lägsta snittpriserna av alla renodlade second handmarknader. Att tvingas till låg täckningsgrad för att kunna vara slagkraftig bland konkurrenterna kan dock ses som ett tecken på svårigheter att tjäna pengar på Ultima Online.

Ett annat exempel på hur man kan göra arbitragevinster är att handla med virtuell valuta. Många andrahandsmarknader säljer en mindre kvantitet guldmynt för en hög genomsnittlig kostnad och en större kvantitet för en låg genomsnittlig kostnad. Med avseende på detta faktum tillsammans med att valuta är den kategori av virtuella resurser som det handlas mest med på eBay, tyder på goda möjligheter att göra just arbitragevinster. Man kan helt enkelt köpa en stor kvantitet guldmynt, exempelvis trettio miljoner, för det genomsnittliga priset 28 kronor per miljon, stycka upp denna summa och sälja en miljon för sig för exempelvis 64 kronor per miljon (se kapitel 6.4.1). Man har då gjort en vinst på 36 kronor per miljon, och en total vinst på drygt tusen kronor. Huruvida det är realistiskt möjligt att hålla den marginalen och i en snabb takt lämnar jag till de som är sugna på att göra affärer på Ultima Online att svara på.

En majoritet av de virtuella varor från Ultima Online som såldes på eBay under tiden som studien förlöpte var valuta (se bild 6.1). Detta är inget märkligt med tanke på hur mycket den virtuella valutan används i spelet (valutan förekommer hela tiden i spelet medan andra virtuella föremål som säljs på eBay är oftast ovanliga). Detta är också tydligt när man ser till marknadsfördelningen i bild 6.2 och bild 6.3. För företag som IGE och andra second handmarknader är det enkelt att handla med valuta då det finns gott om spelare som vill sälja av överblivna virtuella guldmynt. Av denna anledning så kan företagen bygga upp en buffert med virtuell valuta, vilket är betydligt svårare då det gäller exceptionella virtuella föremål eller konton. Med avseende till denna buffert som de olika second handmarknaderna har, kan de också nyttja möjligheten att sälja stora kvantiteter virtuell valuta för reducerade priser. En annan anledning till att de olika second handmarknaderna har en större marknadsandel då det gäller valuta jämfört med övriga virtuella resurser, är att privata säljare förmodligen vill tjäna så mycket pengar som möjligt då det gäller dyrbara transaktioner. Konton och exceptionella föremål säljs i regel för mycket större belopp än vad valuta säljs för. Och om man då säljer något av dessa dyrbara typer av föremål till någon second handmarknad så kan man gå miste om en hel del pengar, då dessa marknadsplatser har en visst vinstpåslag på inköpspriset.

Det är tydligt att vilken spelartyp man är har stort inflytande på värdet på ens karaktär då vissa konton är över sju år gamla men säljs inte för mer än fyrtio dollar. Detta medan en utility-maximizer kan få över tvåusen dollar för ett konto som inte ens är fem år gammalt. Men man ska också ha klart för sig att vem som helst inte kan (eller vill) spela till sig ett konto med ett avsevärt reellt värde. Det är den utpräglade utility-maximizern som kan spela till sig bra konton, det vill säga inte alla utility-maximizers, utan bara de som är verkligen inbitna och ägnar stora mängder tid till spelet. Denna andel är relativt liten, vilket leder till att de största rikedomarna (de med ett reellt värde) blir centrerade kring mindre grupper av spelare. Denna bild av den kapitalistiska samhällsordningen är liksom i verkliga världen, väldigt tydlig då man spelar spelet (en liten andel sitter på den största delen av det reella värdet).

### 7.3 Utbytet mellan det virtuella och det reella

Den sekundära frågeställningen om hur utbytet mellan den verkliga och den virtuella världen fungerade har varit intressant att beakta. Jag upplever dels att gränserna suddas ut, då många spelare tar den komplexa världen som EA Games har ställt upp till vårt förfogande på väldigt stort allvar. Många lever sig in i sin roll och spelar stora delar av sin lediga tid. Den virtuella världens komplexitet och likhet till den verkliga världen med sitt ekonomiska system, det stora utbudet av yrken och färdigheter samt möjligheterna till valfrihet förenklar ens situation att se parallellerna mellan spelvärlden och den verkliga världen. Att dessutom affärer med reella pengar (dollar) görs inuti spelet förstärker förmodligen bara känslan av att det är inte bara lek, utan även en seriös affärsverksamhet för många.

Den största delen av alla affärer som görs kring Ultima Online sköts med hjälp av olika betalverktyg, som kreditkort eller PayPal. Detta är uteslutande fallet då det gäller andrahandsmarknader. Men när man ser till affärer som görs inuti spelet eller eventuellt på diskussionsforum så brukar det vara sedvanligt att man tar kontakt med säljaren med ICQ<sup>108</sup> (säljarna anger då sitt ICQ-nummer, så tänkbara köpare på egen hand får ta kontakt). Detta leder till att köparen måste ha ett förtroende för säljaren för att en affär ska kunna genomföras.

<sup>108</sup> ICQ är ett vanligt chattprogram som används över Internet.

## 7.4 Det lukrativa Ultima Online

Är det lukrativt att spela Ultima Online? En fråga som förmodligen inte har ett entydigt svar. En skicklig spelare kan relativt snabbt spela till sig virtuella resurser med ett visst reellt värde. Man kan räkna med att en skicklig spelare kan spela till sig virtuella resurser på ett värde av ungefär fem kronor i timmen vilket motsvarar tvåhundra kronor i månaden. Men huruvida man kan göra detta på ett så effektivt sätt att det kan betraktas som lukrativt är tveksamt. Detta är dock en åsikt från någon som bor i ett i-land. Att spela Ultima Online kan förmodligen betraktas som lukrativt i många u-länder.

Vidare kan man se till de resultat som framkommit tidigare av Julian Dibbell, då han spelade till sig tiotusentals kronor varje månad. Julian Dibbell ägnade sig således åt ett betydligt mer lukrativt tillvägagångssätt (se kapitel 7.2.1). Huruvida det är möjligt att tjäna sådana summor på Ultima Online än i dag lämnar jag obesvarat.

Man kan också se till den företagsverksamhet som exempelvis IGE ägnar sig åt. Detta är ett företag med tre kontor på skilda ställen i världen samt över åttio anställda. Detta tyder på att Ultima Online tillsammans med andra MMORPGs i sig är en lukrativ verksamhet, det gäller bara att hitta rätt metod för att maximera sin profit.

## 7.5 EA Games åtgärder

EA Games vidtar ett par åtgärder kontinuerligt för att främja en öppen marknad samt för att justera det ekonomiska systemet. Den mest betydelsefulla åtgärden för att främja en öppen andrahandsmarknad för virtuella föremål från Ultima Online är att inte konkurrera med andra säljare på ett orättfärdigt sätt. Detta är tydligt om man exempelvis ser till de konton som EA Games säljer till Ultima Online. Dessa konton kan inte betraktas som några jättebra konton (dom säljs för trettio dollar vilket förmodligen motsvarar det man skulle kunna få för dem på en auktion). Dessutom säljer dem inte några virtuella föremål, som andra andrahandsmarknader gör. EA Games som har fullständiga rättigheter över spelet skulle lätt kunna konkurrera ut andra aktörer då de själva förfogar över koden till spelet (andrahandsmarknader har bara ett visst lager med virtuella resurser). EA Games är med avseende på detta ett av de mest andrahandsmarknadsfrämjande spelföretagen som finns på marknaden för onlinedatorspel.

EA Games kontrollerar också risken för inflation i det ekonomiska systemet genom att arrangera events där priserna ofta är helt unika statusföremål. Denna åtgärd från EA Games sida var ursprungligen för att komma i bukt med problemet av klonade virtuella resurser. Man ville helt enkelt få pengar ut ur spelet. Faktum är att hela det ekonomiska systemet har ändrats radikalt under den tid som Ultima Online funnits på marknaden<sup>109</sup>.

I övrigt tillämpar EA Games de flesta parametrar som Richard Bartle antyder är nödvändiga för att få en virtuell ekonomi att fungera. Bland annat så är de flesta föremål inte beständiga vilket leder till att spelarna måste konsumera nya föremål, och detta ofta från andra avatarer som specialiserat sig inom ett visst yrke. Vidare använder man i spelet dollar som valuta lika ofta som man använder guldmynt (silver och kopparmynt finns också men används inte som betalningsmedel). Guldmynten har dessutom en ”vikt” som gör att man inte kan bära med sig hur mycket som helst av den virtuella valutan.<sup>110</sup>

<sup>109</sup> Simpson (2000); *The in-game economics of Ultima Online*.

<sup>110</sup> Bartle (2003); *Designing virtual worlds*.

## 8 Diskussion

Personligen upplevde jag Ultima Online som ett spel där bäst före datumet gått ut, trots världens komplexitet. Däremot kan jag förstå att många spelare håller sig till sitt spel, dels för att de är nostalgiska, dels för att spelare som spelat under en längre tid (vissa så lång tid som sju år) börjar uppnå en betydande nivå i spelet samt att deras ingående kunskaper om spelet gör dem till en elit. Även om de flesta spelare spelar för höga nöjets skull så generar de otvivelaktigt på sikt ett reellt värde.

Under studien har jag använt olika metoder för att analysera ihopsamlandet av virtuella resurser för att skapa ett reellt värde. Dessa metoder har varit mer eller mindre givande. Intervjuer med informanter var en väldigt bra inkörsport till det egna spelandet, då jag fick nödvändig relevant fakta för att snabbt komma igång själv. Studiens första skede förenklades således, samt att jag har kunnat väga in en del av informationen som rent resultat eller som ett komplement till resultaten. Diskussionsforumen var inte till lika stor nytta när det gällde själva spelandet (endast ett fåtal bra idéer om hur man samlar pengar uppenbarade sig), däremot var det värdefullt då det gällde att ta reda på föremåls virtuella värde. Det var även ett bra komplement till andrahandsmarknaderna då mycket handeln äger rum på diskussionsforumen. Det var även värdefullt när det gällde att ta reda på information om vilka monster som var mest lönsamma (finns fullständiga listor).

Den mest essentiella metoden var ändå de deltagande observationerna samt nyttan jag hade av Deep Analysis som hjälpverktyg vid analysen av försäljningarna på eBay. Det är möjligt att en längre studieperiod samt mer insikt i Ultima Online skulle kunna ge lite skiftande resultat, eller åtminstone mer exakta, men min gissning är att den skillnaden skulle bli försumbar.

Att spela Ultima Online med ett vetenskapligt syfte har under studiens gång skapat en del nya frågeställningar. En av dessa är huruvida det är möjligt att pruta på virtuella varor i spelet. Detta är en fråga som kan tyckas ha ett uppenbart svar, nämligen att det beror helt på vilken spelare (säljare) man diskuterar med samt vilken situation man befinner sig i. Men en intressant vinkling på frågeställningen är huruvida man har lättare att pruta om man väljer att spela en kvinnlig karaktär. Detta var något som en av mina respondenter hade provat på, och han ansåg att det underlättade en hel del att spela en kvinna, då andra spelare blev mer hjälpsamma samt gav bättre priser<sup>111</sup>.

Andra intressanta frågeställningar som jag kom att tänka på under min studie, är bland annat den lite mer filosofiska frågan angående virtuell äganderätt. Har man ensamrätt på ett virtuellt svärd bara för att man köpte det för 1500 kronor på eBay, och har en tjuv inuti spelet rätt att försöka stjäla svärdet?

En tredje frågeställning som jag tyckte var intressant och som uppkom kring seminarierna som tillhandahölls var huruvida det fanns alternativa sätt att driva ett MMORPG. Är det den bästa och den mest lönsamma metoden med prenumeranter som betalar en månadsavgift för ett företag som EA Games. Eller ska man nyttja den metod som används i svenska Project Entropia, där man istället för en månadsavgift köper virtuella föremål som har ett direkt reellt värde, det vill säga man betalar i dollar för virtuella föremål.

<sup>111</sup> Något som även påpekades i Delwiches artikel (2003); *MMORPG's in the collage classroom*.

## 9 Epilog

Ultima Online är ett komplext spel med många inverkanse parametrar som gör att spelet känns verklighetstroget trots att det är en virtuell fantasymiljö. Det är dock inte bara spelets egna parametrar och regler som skapar hela konceptet Ultima Online, utan även spelarnas egna handlingar samt de personer som utnyttjar den ekonomiska situation som gäller beträffande Ultima Online.

Den gällande ekonomiska situationen i och kring Ultima Online skulle inte vara möjlig om det inte hade varit för att spelarna har ett genuint intresse för spelet. De är ju dem som i slutändan skapar en efterfrågan och det är dem som ständigt ger sig in i den virtuella världen för att samla på sig olika virtuella föremål av skilda anledningar. Det är också tack vare det enorma antalet spelare som gör det möjligt att faktiskt tjäna pengar på att sälja virtuella egendomar från Ultima Online. Ju fler som accepterar den virtuella ekonomin, desto verkligare blir den<sup>112</sup>. Det är också just denna ständigt sinande massa som får en att tänka på Ultima Onlines framtid och säkerhet som investering.

Ultima Online hade som mest över en kvarts miljon prenumeranter, denna siffra har dock under de senaste åren avtagit, och nu är det drygt tvåhundra tusen spelare kvar. Detta i samband med att nya MMORPGs, med ny snygg grafik samt en helt ny komplex värld, gör intåg på marknaden kommer onekligen leda till att gamla koncept förr eller senare försvinner. Det minskade inflytandet som Ultima Online har haft är något man tydligt kan se då de inte längre är representerade hos en av de största andrahandsmarknaderna för virtuella föremål, nämligen Player auctions. En sådan osäkerhet samt ett minskat antal spelare kommer leda till att efterfrågan minskar och i takt med det kommer det reella värdet för virtuella resurser från Ultima Online minska. Detta kommer förmodligen inte bli ett problem för företaget som IGE, för även om ett gammalt koncept försvinner kommer ett nytt och tar dess plats. Hur som helst så är Ultima Online än idag ett av de mest populära MMORPGs och kommer finnas kvar länge på marknaden.

---

<sup>112</sup> Bartle (2004); *Pitfalls of virtual property*.

## 10 Källförteckning

### 10.1 Skriftliga källor

Aarseth, E (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. University of Bergen.

Bartle, R (2003). *Designing virtual worlds*, Indianapolis, New rider.

Bartle, R (2004). *Pitfalls of virtual property*, The Themis group.

Burke, T (2002). *Rubicite breastplate*, Swarthmore Collage, Department of History.

Castronova, E (2003); *The Price of 'Man' and 'Woman': A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World*, Indiana University Bloomington, Department of Telecommunications.

Castronova, E (2001). *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*, Indiana University Bloomington, Department of Telecommunications.

Delwiche, A (2003). *MMORPG's in the collage classroom*, Trinity University, Department of Communication.

Ekström, M. & Larsson, L (red) (2000). *Metoder i kommunikationsvetenskap*, Lund, Studentlitteratur.

Engdahl, M (2005). *Arbitragevinster från virtuella resurser. Handeln kring onlinespelet Dark Age of Camelot*, KTH, industriell ekonomi och organisation.

Eriksson, A (2004). *Lag och ordning i en virtuell gemenskap – en studie av Everquest*, KTH, numerisk analys och datalogi.

Halvorsen, K (1992). *Samhällsvetenskaplig metod*, Lund, Studentlitteratur.

Hellstadius, S (2004); *Ekonomi på ren svensk*, Lund, Studentlitteratur.

Hunter, D och Lastowka, G (2003); *Virtual property*, State of play conference, New York Law School.

Jakobsson, P och Täckström, O (2004); *Ekonomi, lagar och etik i virtuella världar*, KTH, numerisk analys och datalogi.

Kolbert, E (2001). *Pimps and dragons*, Department of gaming.

Pargman, D (2000). *Code begets community: On social and technical aspects of managing a virtual community*, Linköping Universitet, The Tema Institute – Department of Communication Studies.

Thurén, T. (2002) *Vetenskapsteori för nybörjare*. Stockholm, Liber AB.

Vetenskapsrådet (1999). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*, Elanders Gotab.

## 10.2 Internet källor

Samtliga Internet källor har verifierats den 28 februari år 2005. Datumen som står angivna tillsammans med källan syftar till tidpunkt för publicering. I vissa fall handlar det inte om någon speciell publicering, i dessa fall syftar datumet till tid för verifiering.

Alternate pk forum (2005-02-28). <http://www.alternate-pk.com/forum>

Austin business journal (2000). *Ultima Online reaches 150,000 players*, <http://austin.bizjournals.com/austin/stories/2000/02/21/daily24.html>

Bruner (2002). *Massive multiplayer online game network solution*, <http://www.zona.net/news/2002mmogreport.html>

Cheat genius (2005-02-28). *Ultima Online cheats*, <http://www.cheatgenius.co.uk/cheats/4673/PC-cheats/Ultima-Online-Cheats.html>

Davec (2002). *Interview with an Ultima Online addict*, <http://arstechnica.com/articles/culture/uo-interview.ars>

Defiance Network (2005-02-28). <http://www.defianceuo.com/forums>

Dibbell, J (2004). *Play money*. <http://www.juliandibbell.com/playmoney/index.html>

Dibbell, J (2003). *Serfing the web*, <http://www.juliandibbell.com/texts/blacksnow.html>

Dibbell, J (2003). *The Unreal estate boom*, <http://www.wired.com/wired/archive/11.01/gaming.html>

eBay (2005-02-28). <http://www.ebay.com>

Eladhari, E (2003). *Trends in MMOG development*, [http://www.game-research.com/art\\_trends\\_in\\_mmog.asp](http://www.game-research.com/art_trends_in_mmog.asp)

Entertainment software association (2005-02-28). *Fast facts*, <http://www.theesa.com>

Gamishop (2005-02-28). <http://www.gamishop.com/index.php>

Hallberg, F (2003); *Virtuella världen skapar värden för miljarder*, <http://www.opensource-marketing.net/Virtuella%20v%E4rlden%20skapar%20v%E4rden%20f%F6r%20miljarder.pdf>

Hammertap (2005-02-28). <http://www.hammertap.com>

Internet gaming entertainment (2005-02-28). <http://www.ige.com>

King, B (2002). *Online games: The future is when?*,  
<http://www.wired.com/news/print/0,1294,53118,00.html>

Markee Dragon (2005-02-28). <http://www.markeedragon.com>

MySuperSales (2005-02-28). <http://www.mysupersales.com>

Player auctions (2005-02-28). <http://www.playerauctions.com>

Simpson, Z B (2000). *The in-game economics of Ultima Online*,  
<http://www.mine-control.com/zack/uoecon/uoecon.html>

Snurb (2005). *Co-creating computer games*, <http://snurb.info/index.php?q=node/view/146>

Sterling, B (2005-02-28); *An Analysis of MMOG Subscription Growth*,  
<http://www.mmogchart.com>

Ultima Online (2005-02-28). <http://www.uo.com>

Ultima Online stratics (2005-02-28). <http://uo.stratics.com>

UO Treasures (2005-02-28). <http://www.uotreasures.com>