



„Inflationsphänomene und -probleme in MMORPGs“

SELF-ORGANISED SESSION DER BOGONAUTEN

Aufbau

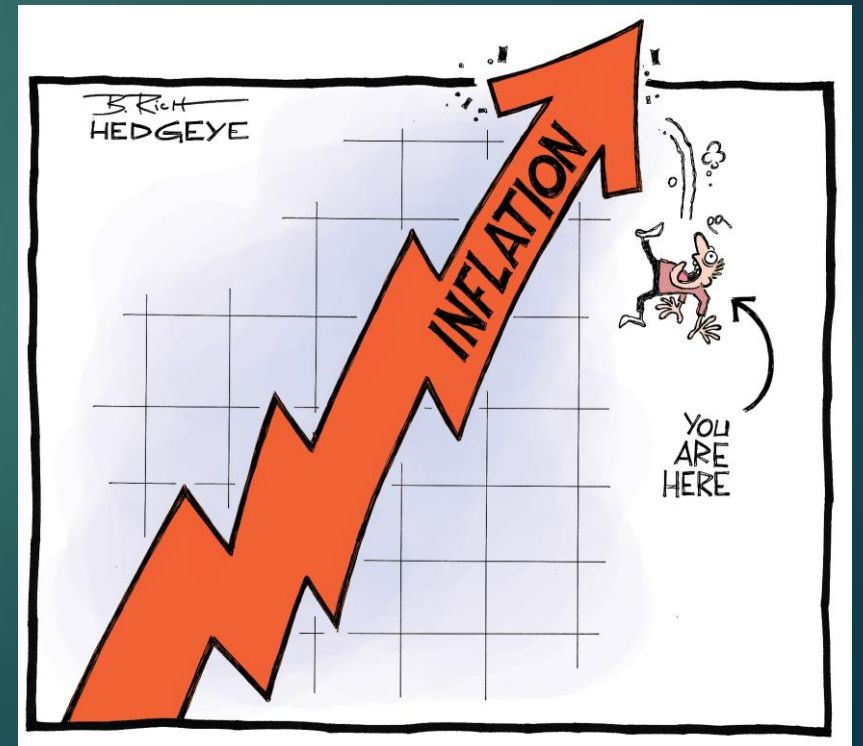
- ▶ Definition: Inflation
- ▶ Wirtschaft in MMORPGs: Zwischen Kreislauf- und Einwegwirtschaft
- ▶ Geldmengensteuerung in der Realität
- ▶ Geldmengensteuerung in der virtuellen Welt
- ▶ Addons und kreative Zerstörung
- ▶ Was soll der Scheiß?

Definition: Inflation

- ▶ Erhöhung des Preisniveaus
- ▶ Minderung der Kaufkraft
- „Nutzen“ des Geldes sinkt
- ▶ Reale/ nominelle Inflation

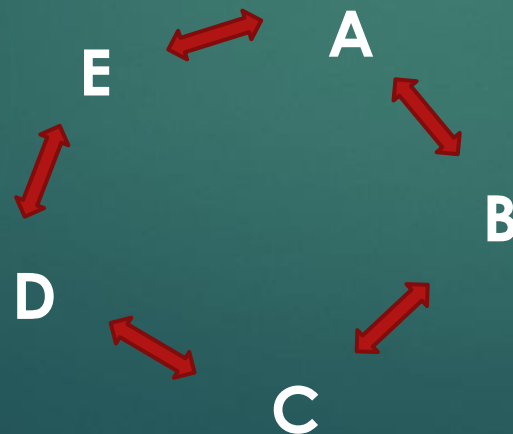
$$P = M * U / Y$$

Preisniveau = Geldmenge * Umlaufgeschwindigkeit
/ Reale Produktion



Wirtschaft in MMORPGs: Zwischen Kreislauf- und Einwegwirtschaft

- ▶ In der realen Welt → Tausche Ware gegen Geld → Der Tauschpartner kann Geld weitertauschen
- ▶ Kreislaufwirtschaft (Keynesche Multiplikator)
- „Dein Geld ist nicht weg, es hat nur jemand anderes“



Wirtschaft in MMORPGs: Zwischen Kreislauf- und Einwegwirtschaft

- ▶ Handel unter Spielern läuft gleich ab
- ▶ Handel mit NPCs
- ▶ Wie sähe das in der Realität aus?

Wirtschaft in MMORPGs: Zwischen Kreislauf- und Einwegwirtschaft

- ▶ Handel unter Spielern läuft gleich ab
- ▶ Handel mit NPCs



Geldmengensteuerung in der Realität

- ▶ Geldschöpfung über Zentralbanken und private Banken
- ▶ Geldwertstabilität als ausgewiesenes Ziel
- ▶ Geldmengenregulation über den Zins und Rücklage

Geldschöpfung

Kunde

Soll	Haben
	100

Bank

Soll	Haben

Unternehmen

Soll	Haben

Geldschöpfung

Kunde

Soll	Haben
	100

Bank

Soll	Haben
100	

Unternehmen

Soll	Haben

Geldschöpfung

Kunde

Soll	Haben
	100

Bank

Soll	Haben
100	100

Unternehmen

Soll	Haben
100	

Geldschöpfung

- ▶ Zentralbank vergibt Kredite an private Banken (unter Leitzins)
 - ▶ Diese verleihen diese dann unter einem höheren Zins weiter
 - ▶ Je geringer der Leitzins, desto leichter verleihen private Banken Geld
- Geldmenge steigt

Geldmengensteuerung in MMORPGs

- ▶ Einfluss:
- ▶ Loot von regenerierenden Monstern
- ▶ Startkapital neuer Spieler
- ▶ Handlungen führen zu mehr Wert in Gegenständen
- ▶ Abfluss:
- ▶ Handel mit NPCs
- ▶ Strafen
- ▶ Bequemlichkeitslösungen (Bsp.: Fliegen, vgl. Silberbecher)
- ▶ $P = M \cdot U / Y$
- ▶ U (Umlaufgeschwindigkeit) geht zurück wenn mehr Leute outgemaxt sind
- ▶ Addons als externe Schocks

Addons als „kreative Zerstörung“

- ▶ Altes wird zerstört um Neues zu schaffen (Schumpeter)
- ▶ Zerstörung durch Entwertung
- ▶ Erhöhung des Handelsvolumens
- ▶ Vergleich zu Innovationen (Kondratieff-Zyklen)
- Stetiger Zwang zur Investition

Was soll der Scheiß?

- ▶ Dürrenmattsche Mausefalle
- ▶ Sozialwissenschaften können nicht im Labor erforscht werden
- Verzerrte Ergebnisse
- ▶ Spiele werden immer wichtiger/ realer
- ▶ Immer bessere Simulation (mit sehr vielen „Probanden“)
- ▶ Erlaubt uns in einer „Gesellschaft“ zu experimentieren
- Implizite Konzepte offen legen, verstehen und ändern
- Keine historische Determinismus (anderes Wirtschaften ist möglich!)
- Nachfolgende Fragen: z.B. Wie wird ein Markt konstituiert?