

## Virtuella världen skapar värden för miljarder

*Världens 79:e rikaste nation existerar inte. Den går inte att finna på någon karta och där finns heller inga träd och byggnader att röra vid. Det är en helt virtuell värld som gett upphov till en ekonomi värd miljarder. I landet Norrath har invånarna en genomsnittlig timlön på 35 kronor. Exemplet är bara ett av många som talar för att 90-talets hype kring Internet var befogad och att den nya ekonomin är långt ifrån död. Vi riktade bara uppmärksamheten åt fel håll. Företag som Ebay, Dell, Kazaa och Sony har alla utvecklat och anpassat sina affärsmodeller för att kunna dra nytta av Internets obegränsade möjligheter.*

För de flesta av oss är Pez synonymt med det godis vi köpte som barn. För Pierre Omidyar lade det grunden till en miljardindustri. Pierres flickvän var en fanatisk samlare av Pez-figurer och reste runt på olika mässor för att träffa andra samlare. Problemet var hur hon skulle kunna utöka sin fantastiska samling. USA är ett stort land och eftersom det fanns så få personer med samma intresse i hennes fysiska omgivning började hon fundera på andra alternativ. Pierre som var webbutvecklare kom på idén att starta en virtuell marknadsplats där samlare från hela landet kunde finna varandra. Den 4 september 1995 övergick idén till verklighet när paret öppnade portarna till Ebay - världens idag största virtuella loppmarknad med över 60 miljoner medlemmar. En normal dag erbjuds över 12 miljoner varor och under 2002 uppgick värdet av samtliga transaktioner till 14 miljarder dollar. Ebays intäkter ökade förra året med 62 % till mer än 1,2 miljarder med en vinst på över 250 miljoner dollar.

När Internet stod som högst på företagens dagordning värderades AOL med 10 000 anställda och en vinst av 68 miljoner till 66,4 miljarder dollar, vilket motsvarar det dubbla värdet av General Motors. Trots att General Motors hade 600 000 anställda och noterade kvartalsvinster på över 800 miljoner dollar. Yahoo med sina 673 anställda värderades till 33,9 miljarder dollar trots den toftiga kvartalsvinsten om 16,7 miljoner. Detta i kontrast till Boeing som med sina 230 000 anställda och kvartalsvinster om 347 miljoner dollar bara hade ett obetydligt högre kapitalvärde. Amazons aktiestock värderades i januari 1999 till drygt 25 miljarder dollar. Inte illa för ett företag som vid den tidpunkten ännu inte visade någon vinst. Vid ungefär samma tidpunkt var den ryska aktiemarknadens totala värde mindre än hälften av den siffran.

Självutnämnda Internetgurus hade berättat om hur dessa nystartade företag skulle ställa den klassiska affärslogiken på ända och utkonkurrera de gamla jättarna. Ingen skulle undkomma den digitala revolutionen. Alan Greenspan har sagt att Internet skulle förändra ekonomin på ett sätt som inte ens han förstod och Jack Welch menade att Internets påverkan på ekonomin var lika stor som den industriella revolutionen. Al Gore ville inte vara sämre och menade att det faktiskt var han som hade uppfunnit Internet. Få förstod innebörden av detta nya fenomen och kände därför en stor osäkerhet. Allt kom dock att förändras i mars år 2000 när luften gick ur bubblan. Internet innebar tydligen inte någon revolution. Det fanns ingen ny ekonomi. Faran var över och allt var precis som det alltid hade varit. Över en natt blev Internet lika intressant som en lerpöl.

En person som fortsatte att trotsa den allmänna uppfattningen var Michael Dell. Med endast 1000 dollar i startkapital grundade han 1984 sitt företag som sålde datorer från hans studentlägenhet vid Universitetet i Texas. Snart insåg han ineffektiviteten i den traditionella värdekedjan och beslutade sig att via Internet skapa en direktkontakt med sina kunder. Detta gav honom möjligheten att låta kunderna förbeställa sina datorer. I stället för att först tillverka

datorer och sedan hoppas på att någon skulle köpa dem, vände han på affärslogiken och började tillverka datorer först då någon lade en beställning. Resultatet blev att företaget har en negativ kapitalbindning och att det omsätter sitt lager en gång i veckan. Lagerhållningstiden är endast två timmar och fabrikernas varulager är inte större än ett vanligt sovrum. Medan de övriga datortillverkarna under den senaste tiden konstant uppvisat negativa siffror ökade Dells intäkter under förra året med 14 % till mer än 35 miljarder dollar och företaget förväntas detta år att nå en vinst på 2 miljarder. Dell är i dag den största återförsäljaren av datorer, servrar och Internetaccess och över 90 % av alla beställningar sker helt och hållet över Internet.

Exemplen Ebay och Dell talar sitt tydliga språk. Den virtuella marknadsplatsen är värd miljarder. Att Internet dessutom skulle ge upphov till en helt ny värld med en egen ekonomi är dock en nyhet för många. Världens 79:e rikaste nation existerar inte. Den går inte att finna på någon karta och där finns heller inga träd och byggnader att röra vid. Däremot kan du besöka den och även leva där om du så önskar. Landet heter Norrath och är en virtuell värld som skapats av Sony. Färdbiljetten löser du i din närmaste spelbutik. Det vi pratar om är ett onlinespel som heter Everquest. Under de senaste åren har rollspel på nätet vuxit till en global folkrörelse. Över 50 miljoner människor världen över besöker regelbundet några av dessa virtuella världar. Everquests population närmar sig i dagsläget 500 000 innevånare och Ultima Online från Electronic Arts har över 225 000 regelbundna användare. Nästan lika stora är Mythic's Dark Age of Camelot och Asherons Call från Microsoft. Båda spelen har över 200 000 medlemmar vardera. Störst av alla är Lineage från det sydkoreanska NcSoft med över 4 miljoner innevånare. Den genomsnittliga spelaren är i snitt uppkopplad 20 timmar i veckan och prognoser tyder på att onlinespel snart kommer att kunna ta över en stor del av TV-publiken. Det är därför fullt möjligt att vi härmed bevitnar Internets motsvarighet till eftermiddags-TV. Kanske kommer onlinespelandet t.o.m. att ingå i själva TV-utbudet? Detta är redan en verklighet i Korea där tre TV-stationer dygnet runt bevakar de matcher som utspelar sig online.

Tillträdet till många av dessa världar är inte gratis. Förutom inköp av spelet och Internetaccessen betalar man en löpande månadsavgift på mellan 10 till 25 dollar. Uppskattningar tyder på att enbart abonnemangavgifterna genererar ett årligt intäktsflöde till spelbolagen som uppgår till över 150 miljarder dollar. NcSoft uppvisade förra året en vinst som översteg 42 miljoner dollar. Medan filmindustrin i mer än ett årtionde har sprungit omkring i cirklar och letat efter en hållbar affärsmodell på Internet, så har spelindustrin sedan länge funnit den. Det är därför ingen tillfällighet att X-box live numera har global täckning eller att Microsoft har blivit en Internetleverantör. Bara under november och december förra året lyckades Microsoft attrahera över 250 000 nya abonnenter i USA. I Sverige är startpriset satt till 600 kr och då ingår ett headset för att kunna kommunicera med andra spelare, 2 spel och ett års fri prenumeration på tjänsten. Men dessa till synes stora belopp omfattar trots allt enbart abonnemangavgifterna. Det verkligt stora värdet av dessa tjänster kommer av den handel som spelarna bedriver direkt med varandra.

Inte långt efter att spelen blev tillgängliga för världens rollspelsfanatiker började innevånarna inse att deras ansträngningar faktiskt hade ett reellt ekonomiskt värde. En spelare bygger med tiden upp ett antal färdigheter som kan användas för att producera digitala produkter av olika karaktär. För dessa produkter finns det en marknad. På samma sätt som Adam Smith år 1776 insåg att en specialisering av arbetsuppgifterna ökar det totala ekonomiska välförhållandet, så lärde sig spelarna att denna princip även kunde tillämpas i den virtuella världen. På den här marknaden betingar ett svärd, bestående av ettor och nollor, ett värde av 500 kr.

En riddarrustning kostar minst lika mycket och ett slott kan kosta mer än 20 000 kr. Detta är dock ingenting jämfört med vad en avatar – ens virtuella alter ego – kan kosta. Priserna på en begagnad karaktär kan vid en budgivning stiga ända upp till 50-60 000 kr. Totalt uppgår det årliga värdet av dessa transaktioner till mer än 300 miljoner dollar. Enbart Everquest och landet Norrath har gett upphov till en marknad som är värld mer än 135 miljoner dollar; ett belopp som motsvarar Bulgariens BNP per capita. Det ger Norraths innevånare lön på över 35 kr i timmen.

Det låter nästan för bra för att vara sant - få betalt för att spela dataspel. Så länge som det finns en efterfrågan är det ingen större skillnad mellan digitala svärd, mjukvara eller bilar. Alla efterfrågade produkter har ett värde. Tidigt förra året skapades även världens första virtuella "sweatshop" i Tijuana. Företaget som hette Black Snow Interactive, utrustade en gammal kontorslokal med åtta datorer och lät lågavlönade ortsbor spela Dark Age of Camelot dygnet runt. Detta är inte bara en ny marknad. Det är en helt ny ekonomi som Internet givit upphov till. Den nya ekonomin är med andra ord långt ifrån död. Den antog bara en annan form än den vi förväntade oss. Någon kanske undrar var handeln sker? Förutom att en stor del av transaktionerna sker direkt i spelen så träffas spelarna primärt på Ebay. Var annars? Det är ju trots allt världens största virtuella marknadsplats.

En annan sida av den nya ekonomin är de populära fildelningsverktygen som Gnutella och Kazaa. Även om dessa tjänster anklagats för att underminera företagens levebröd så bidrar de till den nya ekonomi som håller på att växa fram. Pengarna dyker däremot inte upp i skivbolagens resultaträkningar för det är sant att deras popularitet är ett hot mot musikindustrins existens. Förra året minskade skivförsäljningen med 11 % samtidigt som antalet användare av Kazaa tredubblades till över 60 miljoner människor. Dock ökade försäljningen av brännbara cd-skivor med mer än 40 % och uppskattningar tyder på att det i världen sålts mer än 140 miljoner cd-brännare. Och utvecklingen visar inga tecken på att mattas av. Tvärtom. Prognoser tyder på att den årliga försäljningsvolymen av brännbara cd-skivor år 2006 kommer att uppgå till över 5,5 miljarder medan volymen av läsbara cd-skivor samma år endast uppgår till 2,5 miljarder. Det kommer att vara samma år som försäljningsvolymen av brännbara dvd-skivor överstiger de läsbara.

Dystra nyheter för underhållningsindustrin men lysande för de som säljer datorer, Internetaccess, cd- och dvd-brännare samt Mp3-spelare. Vinnaren kommer med andra ord att vara hemelektronikindustrin. Förra året sålde de fem stora musikbolagen, dvs. Universal, Warner, Sony, BMG och EMI, musik till ett värde av 20 miljarder dollar. Samtidigt uppgick enbart Sonys försäljning av hemelektronik till hela 42 miljarder dollar. Den verkligt intressanta frågan är därför hur mycket Sony kommer att lyssna på lillebror Sony Music när vi talar som en framväxande miljardmarknad. En av de riktigt stora vinnarna i denna utveckling är inte helt oväntat Dell, som är marknadsledande inom segmentet. Det är Michael som får sälja alla de datorer, alla de cd- och dvd-brännare och all den Internetaccess som vi gladeligen spenderar våra surt förvärvade slantar på för att få obegränsad tillgång med musik och möjlighet att delta i de fantastiska virtuella världar som företagen utvecklat åt oss.

Det finns ett tydligt samband dessa företag emellan. Ebay, Dell, Kazaa och Sony gynnas av varandras positiva utveckling. De är alla ömsesidigt beroende av varandra och det är därför vi ser en tillväxt hos samtliga fyra företag. Dell säljer datorer och Internetaccess till miljoner konsumenter för att de vill byta musik och vara delaktiga i de virtuella världar som håller på att växa fram. En ökad PC-penetration ökar i sin tur antalet medlemmar på Ebay där användarna bl.a. säljer de virtuella svärd de producerat. Dessutom ökas fildelningsnätverkens

attraktionskraft eftersom fler medlemmar innebär mer tillgänglig musik för användarna vilket i sin tur ytterligare ökar försäljningen elektronikprodukter för både Dell och Sony. Frågan handlar därför inte om det finns något värde i den nya ekonomin. Frågan handlar snarare om vilka företag som kommer att tillhöra den.

Omkring år 700 f.kr gjorde de gamla grekerna en stor upptäckt. De uppfann alfabetet. Det lade grunden för den västerländska filosofi och vetenskap som vi känner idag eftersom skriftspråket gjorde det möjligt att skilja talet från talaren. En teknisk omvandling av liknande historiska dimensioner skedde först ca 2 700 år senare. Genom Internet har det för första gången blivit möjligt att sammanföra den mänskliga kommunikationens skriftliga, muntliga och audiovisuella former i ett integrerat nätverk. Integrationen av text, bild och ljud som interagerar från många håll, i vald tid inom ett globalt nätverk med ett enkelt och billigt tillträde, förändrar kommunikationens karaktär fundamentalt. Detta kan upplevas ha en marginell betydelse men kom då ihåg att det är via kommunikationen som nya idéer, tankar och filosofier sprids och det är via kommunikationen som dessa kritiserar, förbättras och förädlas. Kommunikationen har varit förklaringen till att kunskap utökats, att nya teknologier utvecklats och till att nya trender fötts. Kommunikationen har med andra ord varit en förutsättning för vår mänskliga utveckling. Vi kan därför knappast överskatta Internets betydelse.

Al Gore uppfann inte Internet. Mediet har inte byggts av någon enskild individ eller något enskilt företag utan är ett resultat av en kollektiv ansträngning där miljontals människor deltagit i utvecklingsprocessen. Om uppfinningen trots allt måste tillskrivas några enskilda individer är det snarare J.C.R Licklider och Robert Taylor som bör nämnas. De var visionärerna bakom mediet och sade redan 1968 att Internet radikalt kommer att påverka vårt arbetssätt, vårt samhälle och även vårt tänkande. Att några företagsägare skulle förlora miljarder medan andra skulle göra sig en förmögenhet förblir en parentes i Internets historia. Internet är långt mer betydelsefullt än så och mediets påverkan på vårt samhälle kommer i slutändan antagligen att överträffa våra vildaste fantasier. Vi har trots allt bara sett början av denna utveckling.

*Fredrik Hallberg*

Som under dagtid arbetar som Internetstrateg på Bright Media Agency medan han nattetid går under namnet Steve Mahre då han piskar era barn i onlinespelet Counterstrike.

Denna artikel finns även publicerad i Medieakademins årsbok 2003 som sammanfattar fem års seminarier, förtroendebarmetrar, andra aktiviteter, och innehåller nyskrivna texter om aktuell medieforskning. För mer info kan ni besöka [www.mediakademin.com](http://www.mediakademin.com) eller kontakta [mediakademin@fb.se](mailto:mediakademin@fb.se)