

Über die Schwierigkeiten eine Spielökonomie auszubalancieren

– einige Gedankenansätze

von xanos

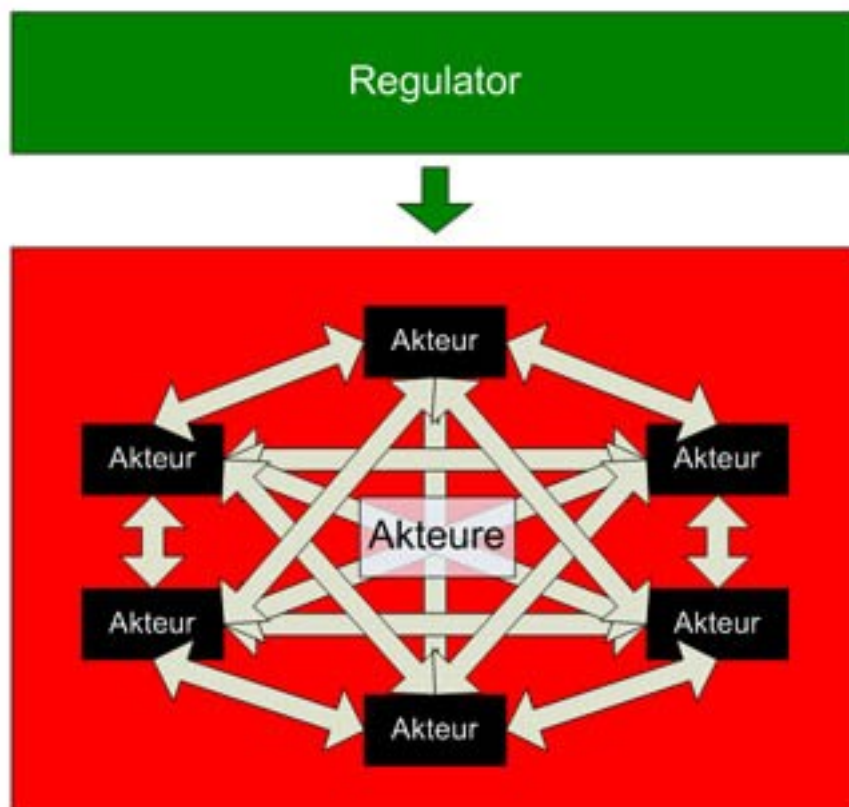
1 Einleitung

Da Elkie mich vor einiger Zeit danach gefragt hat, will ich kurz einige Grundgedanken zu den Problemen der Balance einer Spielökonomie ausführen.

Das soll in aller Kürze erfolgen und die meisten Details bleiben bewusst vage. An einer fachlich zweifellosen Facharbeit über das Thema hätten vermutlich nicht so viele Leser ihre Freude und Makroökonomik ist auch nicht gerade meine Lieblingsdisziplin. Daher sind hier viele Behauptungen, die ich nicht mit Argumenten und Theorien untermauere, aber das würde dann deutlich den Rahmen sprengen.

2 Der normale Wirtschaftskreislauf

Skizze 1: Kreislauf zwischen Wirtschaftssubjekten, Eingriff von Außen



In einer vereinfachten Darstellung der gängigen Theorie besteht ein normaler Wirtschaftskreislauf aus Akteuren, die innerhalb eines gesetzten Ordnungsrahmens (roter Kasten) handeln. Als Folge ihrer ökonomischen Interaktionen und Tauschprozesse ergeben sich Leistungs- und monetäre Ströme (weiße Pfeile).

Ein externer Regulator (grün) legt den Ordnungsrahmen fest, der das Wirtschaftssystem definiert und die Möglichkeiten der Akteure einschränkt.

Die Austauschprozesse und Ressourcenallokation werden intern über Märkte geregelt und in diesen Mechanismus wird vom Regulator nur dann extern direkt eingegriffen, wenn der Markt selber Defekte aufweist (z.B. Externe Effekte, natürliche Monopole, Informationsasymmetrien etc.) oder andere nichtökonomische (z.B. politische) Gründe dominieren.

In diesem Wirtschaftskreislauf gibt es also viele einzelne Märkte, die alle Gleichgewichtstendenzen aufweisen. Zusammen tendieren sie über ihre Verknüpfungen zu einem Gesamtgleichgewicht, das alle Märkte räumt.

Externe Schocks auf einem einzelnen Markt werden durch die anderen Märkte abgefedert (wobei in der realen Welt spezielle Märkte durchaus größere Bedeutung haben und das Gesamtsystem gefährden können, z.B. der Finanzmarkt) und bewirken, dass das Gleichgewicht stabil oder indifferent ist.

Das Gleichgewicht wird also von Innen heraus im System generiert, ist vergleichsweise stabil und die externen Eingriffe werden möglichst minimal gehalten.

Ein Beispiel im realen Fußball ist der Markt für die Fernsehübertragungen, z.B. die sogenannte Kirch-Krise. Durch den Zusammenbruch des lukrativen Systems erlebte dieser eine Markt einen starken externen Schock, der starke Auswirkungen auf die Ökonomie der Fußballvereine hatte (z.B. Transfermarkt, Gehälter, andere Investitionen). Andere Märkte, die die Fußballvereine betrafen und wirtschaftliche Konsequenzen nach sich zogen, befanden sich jedoch weiter im Gleichgewicht und wurden nur bedingt betroffen (Zuschauer, Sponsoren, Merchandising).

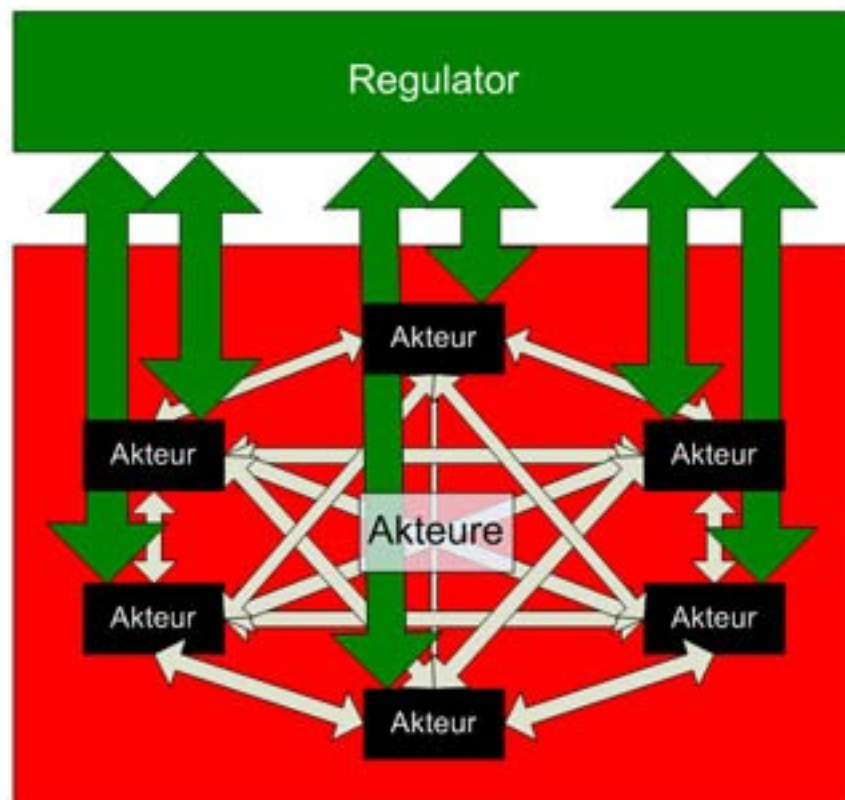
Daher wurde bis auf eine unrühmliche Ausnahme (BVB) der Schock relativ gut abgefedert und es ist nicht der gesamte Fußballmarkt ins Rutschen gekommen, sondern er hat sich nach einer kurzen Anpassungsreaktion zu einem neuen Gleichgewicht bewegt.

3 Der ökonomische Kreislauf in einer Spielwirtschaft

In einer Spielökonomie sind die Ströme anders ausgeprägt.

Die Hauptflüsse sind zwischen dem System und den einzelnen Vereinen (grüne Pfeile). Der einzige Markt, auf dem die Vereine miteinander agieren und der überhaupt im System existent ist, ist der Transfermarkt. Vom Gesamtvolumen ist er i.d.R. mit einem deutlich geringeren Volumen, als die Interaktion mit dem System.

Skizze 2: Hauptflüsse zwischen Club und System, nur geringe Flüsse zwischen den Vereinen



Die (grünen) System-Ströme dominieren also deutlich die (weißen) Ströme zwischen den Vereinen.

Hier kann sich kein Gleichgewicht für die Gesamtökonomie bilden, da die Akteure nur in sehr geringem Ausmaß miteinander interagieren. Vielmehr wird die Balance künstlich vom Regulator, also vom System, erschaffen.

Der einzige echte Markt, der Transfermarkt, ist daher eine Folge dieser geschaffenen Balance. Da er von den anderen, bedeutenderen Strömen abhängig ist, ist er auch sehr anfällig gegenüber Schocks und dürfte wesentlich labiler sein.

Dazu kommen Zeitlags, da Fehlentwicklungen durch das System meistens erst nach einer Zeit am Transfermarkt durchschlagen und die Anzeichen für Systemstörungen erst spät deutlich werden, was zusätzlich destabilisierend wirken kann.

4 Ansätze und Schlussfolgerungen

Eine gute Spielökonomie zu erschaffen, die auch über einen großen Zeitraum funktioniert, ist eine große Herausforderung.

Für die Akteure (Spieler) sollte die Auswirkung auf die Motivation mitbedacht werden. Ist das Wachstum der Vereine zu langsam, leidet die Motivation, Stagnation kann sogar gänzlich demotivierend wirken. Rasantes Wachstum jedoch führt fast zwangsläufig zum Kollaps. Auch Unterschiede in den Fähigkeiten und dem ökonomischen Verständnis der Spieler sind schwer vorherzusagen und eine weitere Herausforderung. Mechanismen, die den fähigeren Managern Vorteile ermöglichen, sie aber auch einbremsen wären vorteilhaft, zeitgleich muss das System auch einem Publikum mit wenig Spieltiefe, Zeiteinsatz oder auch ökonomischem Verständnis eine Entwicklung bieten.

Der Transfermarkt einer Spielökonomie ist der einzige echte Markt in dem System und ein Resultat der Ströme zwischen dem System und den Vereinen.

Ein aufgeheiztes, auf rasantes Wachstum ausgelegtes System reagiert sehr sensibel auf Änderungen des Regulators, auch wenn durch Zeitlags erst nach einer Weile die Resultate auf dem Transfermarkt abgebildet werden.

Ein deutliches Problem bei einem nicht näher genannten Spiel ist, dass zu sehr auf die monetären Größen geschaut wird, aber die Leistungsströme nur unzureichend beachtet wurden. Training, das die Stärke und damit den Wert der Spieler erhöht ist ebenfalls ein Leistungsstrom, daher ist das Trainingssystem und auch die Match-Engine immer in die Überlegungen der ökonomischen Aspekte mit einzubeziehen. Hilfsgrößen wie Fans, Flair oder andere Werte hingegen sehe ich nur als Anzeigestützen für die Manager und nicht weiter beachtenswert.

Externes Wachstum durch hohe Managerzugänge kann das System zusätzlich destabilisieren und sollte bei der Erstellung des Wirtschaftssystems bedacht werden.

Letztendlich ist es wichtig, dass besonnen agiert wird. Panische Überreaktionen der Veränderungen, die innerhalb eines relativ kurzen Zeitraums genau unterschiedliche Effekte zu erreichen versuchen, destabilisieren den Markt nur zusätzlich.

Langfristige Gleichgewichte können sich nur einstellen, wenn eine Vorstellung eines Wirtschaftssystems und damit die Steuerung der Wert- und Leistungsströme sinnvoll betrieben wird und nicht nur an den am Markt beobachtbaren Symptomen herumgeflicktwerkt wird.