



# 2011/49 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2011/49/kauf-das-pixelschaf>

## Kauf das Pixelschaf

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

30 Millionen Menschen spielen jeden Tag Farmville. Sie hegen und pflegen virtuelle Bäume und Felder, bauen sich auf ihrem Farmgebiet einen möglichst hübschen Ort zum Leben und geben dabei echtes Geld für virtuelle Dinge wie Häuser, Traktoren oder besonders bunte Schafe aus. Dabei lassen sich die virtuellen Güter nicht einmal von allen Seiten betrachten, denn die Farmen stehen bloß in einer einzigen isometrischen Pseudo-3D-Ansicht zur Verfügung. Wenn es hoch kommt, kann man die Objekte drehen, doch dafür genügt ein simples Spiegeln des Abziehbildchens. Für den Spielehersteller ist das natürlich günstig. Er muss nur einen Graphiker bezahlen, der ein hübsches neues Ding malt, das dann in die Datenbank kommt und auf Käufer wartet.

Aber wäre es nicht viel schöner, wenn man mit so einem Kauf nicht nur ein virtuelles Gut bekäme, sondern vielleicht ein bisschen mehr? Wenn man, ganz ohne schlechtes Gewissen, eine Menge Geld bloß für ein paar hübsch angeordnete Pixel ausgeben würde? Das dachte sich auch die New Yorker Entwicklungsfirma Sojo Studios und entwickelte ein neues Facebookspiel namens WeTopia. Im Kern funktioniert es wie Farmville, Cityville und all die anderen Bau-Daddels, doch Sojo verspricht, dass 20 Prozent aller erzielten Einnahmen und 50 Prozent des Gewinns an internationale Wohltätigkeitsorganisationen gehen. Und nicht nur das: »Wir machen es möglich, dass Menschen virtuelle Güter kaufen, die eine Eins-zu-Eins-Entsprechung in der wirklichen Welt haben«, erklärte Sojo-CEO Lincoln Brown auf der Einführungspresskonferenz. Wer also einen gezeichneten Baum, aus Pixeln bestehende Medizin oder auch nur virtuelle Vitamine für echtes Geld kauft, der könne sicher sein, dass dadurch genau diese Objekte auch in der realen Welt bei Hilfsbedürftigen ankommen. Und sich davon per Video selbst überzeugen.