

Goda skillnader

Svenska Dagbladet den 22 september 2014

I ett omtalat filosofiskt tankeexperiment betalar en miljon människor några kronor var för att få se 1970-talets basketstjärna Wilt Chamberlain spela. Efter matchen är alla åskådare några kronor fattigare, men också en basketupplevelse rikare – och Wilt Chamberlain är miljonär. Exemplet användes av filosofen Robert Nozick för att visa att fria val snabbt kan skapa stora – och enligt Nozick fullt legitima – inkomstskillnader. Filosofiska tankeexperiment brukar vara rejält tillspetsade. Likväl överskuggas Chamberlain-exemplet av ett stycke svensk nutidshistoria som nyligen berättats av författarna Daniel Goldberg och Linus Larsson.

De beskriver hur en tämligen vanlig svensk kille lämnar gymnasiet utan påtagliga ambitioner att göra karriär. Han påtar ihop ett knappt halvfärdigt dataspel med omodern grafik och ingen egentlig handling. Han tar betalt även för den halvfärdiga versionen, trots att många liknande spel ges bort gratis. Några år senare har spelet sålts i 50 miljoner exemplar och gjort skaparen till miljardär.

Spelet heter Minecraft, skaparen heter Markus Persson och Goldbergs och Larssons bok heter "Minecraft –Block, pixlar och att göra sig en hacka". Bokens historia fungerar minst lika bra som Nozicks tankeexperiment. Spelets framgångar har skapat ökad inkomstspridning av det slag som innebär att några få superrika drar ifrån oss andra. Samtidigt är det svårt att hävda att Persson blivit rik på någon annans bekostnad.

Det går heller inte att beskriva Persson och hans spelföretag Mojang som ett fall av hänsynslös cynisk vinstmaximering. Markus gjorde spelet för att det var roligt och tog betalt för att han behövde försörja sig. Många spelföretag har betydligt mer utstuderade lönsamhetsstrategier, man har ändå aldrig ens kommit i närheten av Minecrafts lönsamhet. Nyligen meddelades dessutom att Persson, som skulle kunna använda sin skapelse till att bygga upp ett imperium, i stället kommer att sälja rubbet till Microsoft. Många blev förvånade, men beslutet är logiskt: Persson vill vara en nördig programmerare, inte en VD.

Det finns många lärdomar i historien om Minecraft och Markus Persson. Ett dataspel behöver inte ha en handling för att bli framgångsrikt. Vad många efterfrågar är ett enkelt sätt att kanalisera sin fantasi. Minecraft visar också att det går utmärkt att ta betalt för kvalitet även på nätet. Minecrafts relativt höga pris bidrog till att skapa en lojal kundbas.

Framför allt fungerar historien om Minecraft som ett modernt Wilt Chamberlain-exempel. Det är uddlöst att fördöma inkomstskillnader utan att beakta hur de uppstått. Nozicks poäng var att en inkomstfördelning är rättvis om den är resultatet av en rättvis procedur. Det perspektivet borde anläggas oftare i den svenska debatten.

Andreas Bergh

Docent och välfärdsforskare vid Institutet för Näringslivsforskning och Ekonomihögskolan i Lund.
andreas.bergh@nek.lu.se

