

УДК: 33

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

О.В. Губарь

Рассмотрены виртуальные миры компьютерных игр, в которых складываются экономические отношения по поводу нематериальных благ. Дается характеристика симулятивной экономики как экономических отношений по поводу производства, обмена, распределения и потребления благ, удовлетворяющих потребности в виртуальных мирах компьютерных игр. Показано, как производство и реализация виртуальных благ для компьютерных игр изменяет социально-экономическую структуру общества.

Ключевые слова: экономика виртуальных миров, симулятивная экономика, производство виртуальных благ, пролетариат интернета

Литература

1. Губарь О.В., Дмитриева В.Д., Попов М.В. Институционализация инновационной среды Интернет-формата // Потенциал и перспективы экономического развития России в условиях модернизации / Под ред. Г.Б. Клейнера, О.Ю. Мамедова, В.В. Сорокожердьева М., 2012.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Librusek, 2012. Режим доступа: http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml // Перевод А. Качалова. <http://exsistencia.livejournal.com/> 21 декабря 2012 г. (Дата обращения 22.12.2012 г.) (Оригинал: В
3. Тапскотт Д., Энтони Д. Уильямс. Викиномика как массовое сотрудничество изменяет все / Пер. с англ. П. Миронов. М., 2009.
4. Статистика Star Wars: The Old Republic. Приводится по: [сайт] <http://games.cnews.ru/lenta/1609479> (дата обращения 16.03.2012).
5. Сайт компании Microsoft // <http://news.xbox.com/2013/05/x360-aaron-greenberg-industry-growth>
6. На игре // <http://lenta.ru/articles/2013/09/20/gtavscinema/> 14:12, (Дата обращения 21.09.13).
7. Игровой рынок в России // Mail.Ru Group, 2012 // Приводится по: <http://corp.mail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-rossiimail.ru-group2012.pdf> (дата обращения 25.05.2014)
8. Девушки составляют 40 процентов всех геймеров в США // MegaLife URL: <http://megafile.ws/other/news/12551-devushki-sostavljajut-40-procentov-vsekh.html> (дата обращения 1.06.2013)
9. Russia digital games market report // <http://www.superdataresearch.com/market-data/russia-digitalgames-market/> (дата обращения 05.09.2014)
10. Киберспорт начинает конкурировать с настоящим спортом // Московский комсомолец: российский региональный еженедельник. Ростов-на-Дону. 22 июля 2014 <http://www.mk.ru/social/2014/07/22/kibersport-nachinaet-konkurirovat-s-nastoyashhim-sportom-it-ogithe-in>
11. Сайт ФГБОУ ВПО «Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма»// <http://www.sportedu.ru/> (дата обращения 25.07.14)
12. Дмитриева В.Д. Монетарная и фискальная политики в симулятивной экономике // Экономические и гуманитарные исследования регионов. 2014. № 2.

13. Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб. 2005.
14. Парлофф Р. Доллары из мегабайтов. Январь 2007 г. <http://transinkom.ru/archive/12/256/> / (дата обращения - 22.11.2012)
15. Сайт Франция в России. Франция - второй по величине производитель видеоигр в мире. 30/04/2014 // <http://www.ambafrance-ru.org/Franciya-vtoroj-po-velichine> (Дата обращения 13.08.14.)
16. Wargaming купила высотное здание на Кипре за €20 млн <http://kanobu.ru/news/wargamingnetkupila-vyisotnoe-zdanie-na-kipre-za-20-mln-370247/16> декабря 2013
17. Интересные факты о компьютерных играх <http://interesource.ru/raznoe/interesnye-fakty-o-kompyuternyx-igrax/> Опубликовано: 10-06-2013
18. Он-лайн игра собрала за неделю \$ 50 тыс. в помощь ветеранам <http://kanobu.ru/news/on-lajn-igrasobrala-za-nedelyu--50-tyis-v-pomosch-veteranam-366250/> (дата обращения 2.07.2013).
19. Хоф Р. Моя виртуальная жизнь // Приводится по: <http://world2.ru/story/573.html> (дата обращения 24.07.2014)
20. Компания Rivers Run Red уходит с Second Life на платформы Kiteley и Unity // <http://world2.ru/story/1317.html> (Дата обращения 16.10.14)
21. Губарь О.В. Симулятивная экономика как новый объект экономических исследований // Экономическая наука современной России. 2013. № 2.
22. Новое обновление добавило World of Warcraft 600 тысяч подписчиков 13:12, 15 октября 2014 <http://lenta.ru/news/2014/10/15/wowsubscriptionincrease/>
23. Статистика World of Warcraft. Приводится по: [сайт] <http://games.cnews.ru/lenta/610818> (дата обращения 16.03.12)
24. World of Warcraft обнаружили американских шпионов <http://www.polit.ru/news/2013/12/09/worldofwarcraft/> (дата обращения 10.12.2013)

**Ростовский государственный экономический университет
(РИНХ), г. Ростов н/Д**

25 февраля 2015 г.
