

Influence of computer games virtual worlds on economic relations

O.V. Gubar

It is considered virtual worlds of computer games, where the current economic relations are being formed concerning intangible benefits. The characteristic of the economy as a simulative economic relation on the production, exchange, distribution and consumption of goods satisfying the requirements of the virtual worlds of computer games. It is shown how to production and sale of virtual goods for computer games change the socio-economic structure of society.

Keywords: *economics of virtual worlds, simulative economics, production of virtual benefits, proletariat of the Internet*

References

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-igrah/> 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)