

ФОРМИРОВАНИЯ РЫНОЧНЫХ ОТНОШЕНИЙ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ОНЛАЙН-ИГР

Авторы исследовали формирование рыночных отношений и ценообразование в виртуальном пространстве MMORPG (Massive multiplayer online roleplaying games) – многопользовательской ролевой онлайн-игре. Это один из самых распространенных видов игры, который позволяет миллионам пользователей общаться в игровом пространстве, создавать и совершенствовать своих героев, и, что самое главное – торговать в игровом пространстве.

В работе показано, что в таком пространстве образуются достаточно сложные торговые отношения, имеют хождение несколько валют (как исключительно внутриигровые, так и фактически реальные), присутствует натуральный обмен. При этом даже если разработчики игры предоставляют возможность централизованной торговли, происходит стихийное образование рынков в наиболее посещаемых местах виртуального пространства.

По результатам исследования были сделаны следующие выводы:

1. В виртуальном игровом пространстве имеется явно выраженная зависимость стоимости игровых предметов и артефактов от тех преимуществ, которые они приносят игроку.
2. Цена на игровые товары линейно возрастает с увеличением количественной характеристики предмета.
3. Цена на игровые артефакты нелинейно возрастает с увеличением его качественной характеристики.
4. Для аппроксимации зависимости цены от качественной характеристики игрового товара оптимально использование степенной функции.
5. Зависимости цен от качественных и количественных параметров товара в игровом пространстве в целом аналогичны зависимостям на рынке реальных товаров.
6. Схожее поведение цен на реальном и виртуальном (игровом) рынках позволяет использовать игровое пространство для моделирования поведения рынка реальных товаров.