



ГОДИШНИК НА СТУДЕНТИТЕ ПО СОЦИОЛОГИЯ
АСОЦИАЦИЯ НА СТУДЕНТИТЕ ПО СОЦИОЛОГИЯ В СУ
КАТЕДРА СОЦИОЛОГИЯ, ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ
СУ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“
Том 4, 2007-2008

ВИРТУАЛНО ПАРИ И ЦЕННОСТИ

Светломир Здравков

Курсова работа по дисциплината "Икономическа Социология"

Ръководител: Таня Чавдарова



Какво са компютърните игри и техните виртуални светове? Един от възможните отговори е, че те са създадени, за да забавляват хората, както и да запълват свободното им време с нещо приятно. Този отговор всъщност е много правилен; хората разбират игрите като забавление. Ако попитаме играещите по-голяма част от тях със сигурност ще ни кажат, че те играят, за да се забавляват. Но до колко можем да се доверим на тези евентуални отговори?

Основно допускане е, че процесите на технологично развитие и трансформациите в социалната сфера (с цялата условност на това, че отделните сфери могат да бъдат разчленени само логически за нашите цели) довеждат да нови типове отношения в социално и икономическо равнище.

Настоящата работа е насочена към един твърде непознат сектор на виртуалните светове. Това са техните икономики и по-конкретно виртуалните пари и виртуалната стойност. В анализа са включени данни от други изследвания, но основният емпиричен материал са няколко години наблюдения над тези виртуалните пространства.

Виртуалните пари са част от виртуалните икономики. На базата на наблюдение върху тях ще предложа дефиниция, която ще се фокусира върху някои техни характеристики. Виртуалните икономики са част от компютърните игри. Икономики (в използвания тук смисъл) не притежават всички игри. За да имат такъв тип икономики, задължително е игрите да бъдат играни от много хора едновременно. Такива игри са „MMORPG”¹ игрите. Наличието на определен брой играчи е предпоставка за съществуването на по-сложни форми на свързване между тях, каквато може да бъде пазарът, който, от своя страна, е нужен за циркулацията на парите. Виртуалните икономики притежават два основни типа пазарни форми на отношения. Единият е организиран от създателите на играта, а другият е организиран спонтанно от участниците. Предвиденият като официален пазар регулира търсенето и предлагането на виртуални блага, които са свързани с всекидневните нужди.² Вторият вид е организиран около разпределението на услуги, които се вършат от един играч на друг или от група играчи на друг, от група на друга група или от група на отделен човек.

¹ Масови мултиплеър онлайн ролеви игри

² Такива нужди са свързани с организацията на голям брой хора в групи, които целят да постигнат някаква цел. Всеки играч е длъжен да използва определени консумативи, за да подобри собствените си резултати, а следователно и резултатите на цялата група. За да бъде напълно подготвен за това, играчът трябва да отдели около 1 до 3 часа в игра за събирането на тези ресурси или еквивалентът им във валута. Тя може да бъде от различно естество, но все пак можем да вземем наименованието от най-разпространената игра „World of Warcraft”, която е „gold”.

Тези услуги са свързани с осигуряването на достъп до награди, свързани с крайните цели на играта. Тук няма да обсъждаме защо участниците в икономиката се стремят към тези „нереални“ ценности. По едни или други причини тези ценности са предмет на желание от група хора, които са склонни да ги придобият на определена цена. Това е първият тип виртуална икономика. Нека я наричаме икономика от „MMORPG“ тип. Тук тя е създадена да задоволява вътрешните на играта нужди от разпределение на виртуалните блага, като първоначалният ѝ замисъл е да свързва хората един с друг. Това значи, че идеята за разпростирането ѝ извън рамките на играта е изключена.

Друг тип виртуална икономика е виртуалната икономика от отворен тип, която може да се онагледява чрез играта „Second Life“, най-популярната по рода си. Нейната валута се нарича „Линден Долар“, като той се разменя по фиксиран курс от 275 лд. срещу 1 американски долар. Икономиката в играта се развива на основата на закупуване на линден долари, с които могат да бъдат закупени ресурси в самата игра. С тяхна помощ всеки, който притежава основни познания по програмиране, може да развие собствен бизнес.³ Тази икономика по първоначален замисъл е свързана с външни на играта цели. Освен забавлението тя може да предостави печалба на играчите, която е напълно легална.

Разликата между двата типа е, че в игрите от първи тип (MMORPG) обмяната на виртуални ресурси е нерегламентирана; тя бива санкционирана от виртуалните „модератори“. Наказанията най-често са максимално строги, което е забрана за достъп на провинилия се акаунт. При втория тип (отворени икономики) обмяната е напълно регламентирана; отношенията са уредени, като транзакциите се извършват съвсем легално и „на светло“.

Нека разгледаме по-внимателно първия тип икономика, за да видим някои нейни детайли. Тук не можем да говорим за история, както и за някакви хипотетични първични форми на размяна между играчите за разлика от „реалния свят“, в който допускаме, че историята е имала определяща роля в конфигурирането на видовете размяна. Нещата са напълно видими и ясни. Създателите на играта са решили, че размяната на създадените блага ще се осъществява чрез централизиран пазар. При това положение всеки има право да предоставя своите виртуални предмети или блага на предвидения пазар, който притежава своя графична среда и конкретни механизми, избрани от създателите на играта. Съществува и друг тип икономическо

³ *Виртуални икономики*. Електронен ресурс. 19. декември 2007. Достъпност на материала: <http://internetreklama.com/internet/business/virtual-econ/>.

взаимоотношение между играчите. Те могат да купят услуга чрез виртуалната валута. Услугите са свързани с осигуряването на достъп до най-високите етапи на играта. Тези места обаче са достъпни само за голям брой играчи. Поради тази причина услугата винаги се осъществява само от група към играч или от група към група. Такива групи от играчи се организират централизирано от централен орган, наречен най-често гилдия. Собственикът на гилдията определя цената, както и наградата за всеки в зависимост от неговия опит и военен ранг. Цената на тези услуги е твърде висока - тя се равнява на около месец целенасочена игра в добиване на пари.

Скоро се появяват хора, които разбират, че златото лесно може да се превърне в истински конвертируеми пари като долара или еврото. Тези хора се специализират във „фарминг“. Думата произхожда от популярното наименование в самите игри „farming“. Дейността се състои в генерирането на валутата в играта и нейното продаване чрез интернет сайтове и ингейм реклама. Може лесно да се проследи обменния курс между валутите, като той варира и се променя; наблюдава се постоянно поевтиняване на виртуалната валута спрямо долара.⁴ Общо казано съществуват два начина да се генерират виртуални валути (farming). Това са събирането на ресурси, а също така и изпълняването на задачи, където изпълнението на задача носи награда. Първият начин движи базовата икономика. Тя, от своя страна, осигурява блага консумативи, от които всеки има нужда и които се предлагат на общия пазар, до който всеки има достъп. Другият начин увеличава общия брой пари на пазара, тъй като не е свързан с разпределението на благата. Това води до инфлация, тъй като се обезценява самото злато заради повишаването на неговото количество на пазара. Това е един от механизмите за контрол на количеството пари в обръщение. Когато се увеличи наградата за изпълнена задача, се увеличава и количеството злато в оборот, като по този начин се намалява разменната му стойност, както и обратната ситуация е в сила. Промените се случват периодично, като се включват нови елементи, за които могат да бъдат похарчени пари. Тъй като тези задачи се изпълняват всекидневно, производителите балансират количеството на пари, като събират комисионна от 5% при всяка транзакция на блага в официалния пазар.⁵ Анализи показват, че през 2008 година съществуват около 400 хиляди фермера, които изкарват приблизително по 145

⁴ Heeks, R. 2008. *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*. Institute for Development Policy and Management: p. 21.

⁵ Коментарите са формирани на базата на някои от най-популярните игри като например „World of Warcraft“.

долара на ден, което прави пазар равен на 500 милиона долара годишно. Те задоволяват нуждите на 5-10 милиона потребители.⁶ В тези икономики текат и се развиват виртуалните парични потоци.

За да видим как е формиран пазарът в отворения тип виртуални икономики, нека разгледаме в детайли „Second Life”. Всеки може да влезе във виртуалното пространство без да плаща: започването на транзакции в мрежата изисква да се закупят виртуални пари. С тези виртуални пари могат да се закупува земя, а на нея могат да се строят магазини, фабрики или каквото успее да се сети играчът. За да се печелят пари, трябва да се продават някакви блага, а тези блага се модифицират по два начина - чрез използването на графични софтуери или писането на кодове. На основата на това могат да бъдат създадени всякакви видове виртуални стоки. Колкото по-привлекателни изглеждат на другите, толкова повече биха платили и толкова повече биха купили. Генерирането на виртуални пари ви носи преки доходи в реални пари, които могат да бъдат обменяни напълно легално.

След като разгледахме пазарите, от които са част самите виртуални пари, нека се заемем и със самите тях. Аристотел, перифразиран от Шумпетер⁷, твърди че парите имат три основни функции. Най-важното е, че за каквито и други неща се използват, то основното трябва да е размяна; те са мяра за стойност, и на последно място се казва, че те съхраняват стойност (тук е изключена функцията на кредита). Сравнението с тази дефиниция ще ни даде поглед върху виртуалните пари.

Във виртуалните икономики виртуалните пари изпълняват функцията на размяна, защото вместо стока за стока играчите разменят пари за стока. Всеки може да закупи нужното му от централния пазар, като заплати пари вместо да предлага своята стока, докато не срещне друг играч, който да търси неговата стоката, като същевременно предлага нужната стока за първия. Парите измерват стоката чрез нейната цена. Когато един виртуален предмет е създаден или придобит чрез повече труд от друг, това се отразява в неговата цена. Разбира се, има зависимост и от момента. Понякога се случва така, че някои от лесно придобиваните виртуални блага или предмети могат да струват по-скъпо от обикновено, тъй като твърде малък брой

⁶ Heeks, R. 2008. *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*. Institute for Development Policy and Management.

⁷ Шумпетер, Й. 1999. *История на Икономическия Анализ, От Античността до 1790г. Том първи*. София: Прозорец: стр. 140-141.

играчи ги предлагат. Дали се запазва ценността на стоката в парите? Тук се натъкваме на нещо по-характерно за виртуалните стоки и пари. Действителните стоки губят своята стойност с времето за разликата от техните виртуални аналози. Когато на борсата или пазара се търгува някаква стока като например жито, то притежава срок на годност и след този срок то става негодно за продажба. Виртуалните стоки обаче са съставени от единици и нули и не се променят с времето. Една стока може да бъде държана извън пазара неограничен брой време без да загуби пазарната си стойност. Така виждаме, че функцията на запазване на стойността не върши работа или поне не със същата сила, както в материалната действителност. Тази разлика обаче не променя основния смисъл на парите, тъй като останалите две характеристики са запазени. Разликата тук не е в парите, а в стоките. В този смисъл несъвършенството на материалните стоки се коригира от тази функция на парите.

Така поставени нещата, изглежда, че едните пари и другите не притежават никаква разлика. Следователно виртуалните пари са напълно взаимозаменяеми с реалните от гледна точка на тяхната пазарна реализация. Да, но много хора биха казали, че разликата е очевидна - едните пари са част от измислени виртуални игри, с които се забавляват, а другите пари са представяни от банки, правителства и цели народи. Виждаме, че се получава някакво недоразумение между създаването на виртуалните блага и тяхното преобразуване в пари. Това, на което сме свидетели, е силата на пазара. Той успява да трансформира всички качествени характеристики в количествени и благодарение на това се образуват цени, които, от своя страна, носят информацията на пазарни агенти⁸. Пазарът регулира такова огромно количество услуги и стоки, че, за да функционира, той трябва да се освободи от всички ненужни подробности при тяхното измерване чрез цената. Да, но в нашия случай тази характеристика се проявява като слабост, тъй като от гледна точка на парите не можем да разберем коя стока е виртуална и коя е материална. И което е по-сериозно, това е потвърждение на факта, че в Интернет може да бъде продадено всичко.⁹

Въпреки горните разсъждения все още остава въпросът за реалността на виртуалните пари и затова трябва да вземем под внимание друг аспект на виртуалната реалност – това е ценността на виртуалните стоки, която е отразена от парите. Въпросът е – как става така, че виртуалната стойност може да бъде уравнена с

⁸ Фридман, М. Фридман, Р. 1997. *Свобода на избора. Лична декларация*. София: Дамян Яков, стр. 38-43.

⁹ Интернет аукционът www.ebay.com е един от най-големи виртуални борси на всевъзможни вещи. Интересното в случая е, че там могат да бъдат продадени въздушни китари; душата на умрял дядо, затворен в буркан; въздух, дишан от поп-звезди и т.н.

реалната материална стойност? Преди всичко трябва да си дадем сметка, че не само виртуалната стойност в разглеждания тук смисъл е нематериална. В пазара, който познаваме, съществуват много нематериални неща, които имат висока ценност за нас. Това може да е музика, научни или художествени идеи и т.н. Тези неща обикновено имат материален носител, които се включва в пазарната цена. Георг Зимел ни предоставя много полезно понятие за ценност. Той твърди, че благото трябва да задоволява нужди; то се намира на разстояние от нас и не ни е дадено за постоянно ползване. Това разстояние може да се измери с изразходвано време, пари, труд или усилия. Това значи, че, от една страна, имаме субективното желание за нещо, а, от друга, е налице препятствие, което трябва да преодолеем. Следователно ценността е равна на изразходваните от нас ресурси (труд, време, усилия). После Зимел допълва, че субективното желание се обективизира в процеса на пазарната размяна, така че тя не е размяна на стоки, а размяна на ценности. При това положение човек не разменя едно нещо за друго, само ако то е напълно еквивалентно. Той го прави, за да придобие нещо по-ценно¹⁰. Това понятие ни разкрива, че ценността е чисто субективна характеристика на реалността. Единствено ние можем да кажем кое е ценно. Когато искаме да постигнем нещо, се трудим и по този начин влагаме в него някаква стойност, която прави предмета на нашите стремежи ценен. Но във виртуалния свят хората също се трудят, прекарват часове пред своите компютри и по този начин достигат желаните неща, които са предметите или самите виртуални пари. Следователно виртуалните ценности са напълно съпоставими с материалните и заради това хората дори разменят своите реални пари и ценности за нереални. Да вземем за пример една виртуална ценност. За нейното създаване са положени огромни усилия и тя струва скъпо (по смисъла на Зимел), само че тя е ценна в рамките на игровото поле, а останалите хора не разбират нейната ценност. Това е така, защото, за да се вникне в стойността на предмета, той трябва да бъде познат, но това се случва само на символно равнище, което не може да бъде прието от всеки, защото не всеки притежава опит за неговата ценност. Това означава, че ако някой не е част от играещите във виртуалното игрово поле, той не би разбрал субективния смисъл, вложен в него от създателя му. Конструирането на тези смислови символи не става само от един човек, а от неговата връзка с другите, които споделят някакви субективни представи за реалността и така те изграждат една споделена мрежа от символи, които често не могат да бъдат разбрани от

¹⁰ Чавдарова, Т. СУ. 2008 Лекция 9. Развитие на икономическата социология в трудовете на Георг Зимел, Вилфредо Парето и Торстен Веблен.

външния наблюдател.¹¹ Тези субективни виртуални ценности се трансформират, когато са измерени от парите и включени в пазара. При това положение те стават ценност и за другите, но само като количествена стойност. Това значи, че двигателят на икономиката и производството на ценности са по-скоро ценностите в техния символен вид.

Виртуалните икономики са свързани с действителните икономики благодарение на обмяната на пари между тях. Това е така, защото ценностите, които представляват парите на пазара, могат да бъдат обменяни, но все пак съществува разлика в устройството на виртуалните пари и пазарите. Тази разлика е свързана с това, че тяхната регулация е различна. За първи път от новата история създаването на пари излиза от контрола на националните правителства и техните централни банки.

Количеството на валутите в обръщение са под прекия контрол на създателите на играта и подобно на правителствата те имат механизми за тяхното манипулиране. Освен това и виртуалните ценности са под контрол на своите създатели. За съжаление те не могат да гарантират запазването на правата върху тях, защото не съществува ясно установена практика и гаранции за защита на виртуалната собственост. Във виртуалните пространства също съществува престъпност: някой злонамерен играч или такава група могат да навредят на другите. Често разпространена практика е кражбата на „акаунт“ и препродаването му, както и само злонамереното му унищожение. При това положение единственото, което могат да направят виртуалните администратори, е да забранят достъпът на този потребител в игровата мрежа, но това не е достатъчно, за да предотвратят неговите действия. Продажбата на един „акаунт“ може да струва хиляди долари, а наказание и възмездие за него все още не съществуват. Вече е напълно възможно да се осъществяват и виртуални атентати в „Second Life”¹², където чрез определени действия играчи искат да окажат натиск върху създателите на играта и да променят политиката на компанията, както и неща, които не им харесват. Има подозрения, че във виртуалното пространство могат да се осъществяват координацията и подготовките на реални терористични нападения. Все пак трябва да признаем, че американското правителство обмисля серия от закони, които да регламентират част от виртуалната собственост. Това се случва чрез въвеждането на такси върху виртуалното

¹¹ Дъглас, М. 2000. *Контрол на Символите*. В: *Паяжината на смисъла*. София: ЛИК.

¹² Такахаша, Д. 2008. *Терористи в Second Life*. Сп. *Foreign Policy*. Електронен ресурс. Достъпност на материала: <http://www.foreignpolicy.bg/show.php?storyid=506955>.

злато, което значи, че на практика се признава неговата реална стойност и дейността на виртуалните икономики се легитимира.

Виртуалните пространства са една нова сфера на икономическа и социална дейност, която все още е много слабо изследвана. Доказателствата за наличието на връзка между виртуалните светове и „реалността“ стават все по-видими за нас на всекидневно равнище, но дали това е достатъчно, за да почнем да ги приемаме на сериозно? Виртуалните икономики в разбираня тук смисъл са само частен случай на интернет търговията, а като такава тя ще играе все по-голяма роля в нашия свят независимо дали тези области на социалното са осветени или не.

От това се възползват компании като „Sony“, „Coca-Cola“ и много други, които разбират добре динамиката на виртуалните икономики и се включват в сектора с всички сили, като се стремят да извлекат максимална изгода чрез различни маркетингови стратегии, свързани с реклама. Като самостоятелен сектор в развлекателната индустрия с близо 40 милиарда стойност¹³ компютърните игри са съсредоточие на държавни и частни интереси, а това означава, че там можем като изследователи да намираме все повече нови и интересни социални взаимоотношения.

¹³ Царева, Ц. *Вторият Живот*. Сп. *Тема*. Бр. 4-10 август 2008.

Библиография:

- Норт, М. 2000. *Парите и тяхната история*. София: ЛИК.
- Фридман, М. 1994. *Немирството на Парите. Епизоди от монетарната история*. София: Дамян Яков.
- Чавдарова, Т. 2007/ 2008. *Лекции по Икономическа социология*.
- Шумпетер, Й. 1999. *История на Икономическия Анализ. От Античността до 1790г. Том първи*. София: Прозорец.
- Heeks, R. 2008. *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*. Institute for Development Policy and Management.
- Hofkitchner, W. *A critical social systems view of The internet*. In: *Philosophy of the Social Sciences*. Volume 37, December 2007.
- Wellman, Haase, Witte, Hamton. *Does the Internet increase, Decrease, or Supplement Social Capital*. In: *American Behavioral Scientist*. 2001.