

ВПЛИВ СВІТОВОЇ ФІНАНСОВОЇ КРИЗИ НА ЕКОНОМІКУ ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ SECOND LIFE

Анотація. У статті досліджено особливості розвитку економіки віртуального світу Second Life, розглянуто канали поширення світової фінансової кризи з «реального світу» до економіки цього віртуального об'єднання, виявлено недоліки у державному банківському регулюванні електронних грошей.

Ключові слова: фінансова криза, віртуальний світ Second Life, антикризове регулювання банківської діяльності, грошові транзакції, електронна валюта Лінден-долар.

Актуальність теми дослідження. З початку 90-х років ХХ сторіччя з'явилися нові форми платіжних об'єднань. Їхній розвиток був пов'язаний із розвитком Інтернет. В переважній більшості ці об'єднання організовані поза банківською системою, а обіг електронних грошей відбувається фактично анонімно та не підлягає контролю з боку держави. Серед цих валютних об'єднань найбільш характерним, безсумнівно, є об'єднання, організоване мережею Second Life (розробник Linden Research, Inc). Відповідно до положень більшості монетарних теорій, внутрішня фінансова та банківська система в ігровому світі мережі Second Life, повинна бути захищена від впливу фінансової кризи, що впливає на більшість економік в «реальному світі». Тому викликає подив те, що багато проблем, які спостерігаються під час нинішньої фінансової кризи, не тільки виникають, а й загострюються в мережі користувачів Second Life.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Генеза сучасного суспільства обумовила експоненціальний розвиток використання нематеріальних ресурсів у розширеному відтворенні. Наслідком стало значне порушення еквівалентності розподільчих відносин, частково компенсоване за рахунок віртуальних розрахунків. Майже одночасно виникає неоднозначне явище – розвиток віртуальних світів, що має яскраво виражений цивілізаційний аспект. Як субструктурне утворення людського суспільства, віртуальні світи обслуговуються віртуальними економіками. Однак, якщо в межах реальних постіндустріальних економік спостерігається значне порушення еквівалентності розподільчих відносин, то для економік віртуальних світів зазначене явище проявляється більш яскраво. Наслідком є викривлення економічних закономірностей в межах економік віртуальних світів, що ускладнює теоретико-методологічне їх осмислення. Рефлексія економіки віртуального світу є суто емпіричною процесуально-когнітивною та відповідно має незначний рівень абстрактного осмислення, що має наслідком фактичну відсутність наукових публікацій, які присвячені дослідженням таких економік, механізмів взаємодії їх з економікою реального світу, зокрема каналів поширення фінансових криз.

Постановка завдання. Метою статті є визначення особливостей економічних відносин у віртуальному світі Second Life, виявлення каналів впливу світової фінансової кризи на його фінансово-кредитну систему та обґрунтування необхідності удосконалення державного банківського регулювання електронних грошей, з огляду на особливості функціонування економіки віртуальних економічних утворень.

Викладення основного матеріалу. Не зовсім зрозуміло, чи можна назвати Second Life (що перекладається як «друге життя») справжньою грою. В ній немає мети, немає правил, немає взагалі нічого того, що жорстко задане розробниками. Є тільки

величезна (сотні й тисячі віртуальних квадратних кілометрів) і постійно зростаюча територія (рис. 1), де «дорослі серйозні люди» намагаються створити альтернативний, у всьому схожий на справжній, світ, але такий, яким їм подобається його бачити [5]. Також можна створювати об'єкти віртуального світу, які не присутні в нашій дійсності, наприклад, острів Атлантида [9].

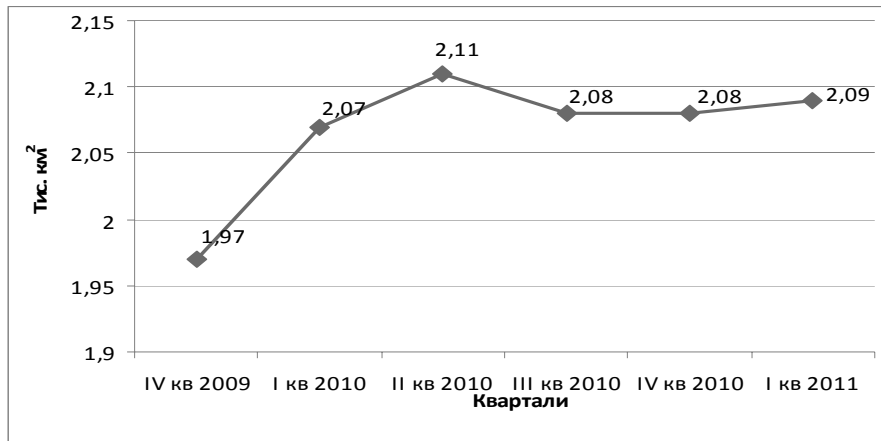


Рис. 1. Загальна площа віртуального світу Second Life за період IV квартал 2009 р. - I квартал 2011 р. Джерело: [8]

Second Life – дивний віртуальний світ, де будь-який бажаючий може прожити друге життя у віртуальному просторі. Простір Second Life порівняний з реальним: тут також діє метрична система координат, змінюється час доби, існують товарно-грошові відносини та майже решта всього того, до чого люди звикли в реальному житті.

Основна відмінність цього віртуального світу від тривимірних ігор полягає в тому, що тут надаються величезні можливості для творчості й самореалізації, тут немає цілей і завдань, відсутні які-небудь рівні й завдання, і кожний резидент сам вибирає те, чим йому буде цікаво займатися. Нариклад, сьогодні можна купити або перебудувати будинок, а завтра піти на концерт або до друга на весілля. Розробник проекту Second Life Филип Роздейл (Philip Rosedale) сказав, що він побудував не гру, а нову країну, з усіма наслідками, що випливають звідси [12].

В 2007 році відбулася знаменна подія: Second Life була майже офіційно визнана країною. У ній відкрилося посольство Швеції. Щоправда, «звичайних» дипломатичних функцій воно не виконує, проте пропагандує культуру Швеції та пишається тим, що стало першим віртуальним посольством у світі. Але Швецію швидко обігнала Мальдівська Республіка, яка відкрила в Second Life посольство вже не із пропагандистськими цілями, а саме цілями, обумовленими вимогами сьогодення: там можна довідатися про візовий режим, обговорити питання торгівлі та інше.

Second Life представляє віртуальний світ, в якому «жителі» самі вибирають і модифікують свій зовнішній вигляд – аватар, інакше кажучи, своя віртуальна вистава [1]. Аватар може взаємодіяти з іншими аватарами, робити угоди купівлі-продажу, інвестувати у віртуальний світ, купуючи землю та зводячи об'єкти нерухомості [2, 10].

У Second Life досить швидко потягнулися соціально активні елементи, а також політичні рухи та партії. Однак політикою там займатися непросто – можна впритул зіштовхнутися з опозицією. Так не встигнув лідер французьких правих націоналіст Жан-Марі Ле Пен (Jean-Marie Le Pen) завести свій острів, як відразу піддався атакам з боку безлічі аватарів, об'єднаних антилепінівськими гаслами. [12].

Подібні інциденти доводять, що резиденти Second Life є політично активними та не шкодують часу й сил на відстоювання своїх поглядів навіть у настільки

несерйозному контексті. Багато засобів масової інформації відкривають там свої представництва (недавно до Reuters, CNN, BBC і іншим розкритим медіа-брендам приєднався французький щотижневик Le Nouvel Observateur).

Варто також згадати той факт, що в Second Life представлений Конгрес США, Вашингтон у всім його блиску, відомі сенатори й конгресмени виступають там від імені своїх аватарів, а це означає, що вони теж оцінюють аудиторію як політично значиму й соціально активну.

Серйозних порушників правил і порядків (їх перелік пропонується для підписання кожному новому члену) виселяють із віртуального світу назавжди – спочатку блокують аватар, а потім по кредитній картці можуть добратися й до користувача. Є, однак, і більш м'який варіант покарання – провиненого відправляють на острів-в'язницю. У віртуальному світі, також як і в реальності, строгість і тривалість покарання зовсім не сприяє зниженню злочинності.

Цей віртуальний світ з елементами соціальної мережі, який нараховує кілька мільйонів «жителів», має свої власні електронні гроші – Лінден-долари (Linden-dollar). У світі Second Life можна здійснювати будь-які види економічних угод (купівля, продаж, кредит...). Гравці, що володіють абонементом «Преміум» за 9,95 доларів США за місяць, одержують щотижневу стипендію в розмірі 300 Лінден-доларів (трохи більше 1 долара США за курсом конвертації). Вони також можуть заробляти гроші на продажу товарів, таких як одяг, будинки та багато чого іншого. Цей віртуальний світ позиціонується на основі ринкової економіки за образом та подобою «реального» світу, з виробниками будь-яких послуг, у тому числі й фінансових.

Співтовариство користувачів Second Life містить у собі 15 мільйонів членів в усьому світі, однак, з них лише близько 500 тисяч є активними та регулярно підключаються до цього віртуального світу. Приблизно 70 тисяч користувачів одночасно перебувають у мережі Second Life, а обсяг щоденних угод, у середньому, становить 1,3 мільйони доларів США. Число активних користувачів Second Life зросло на 25% з вересня 2009 року, а тривалість проведеного часу у віртуальному світі скоротилася майже на 8% (рис. 2). В той же час сума витрачених грошей збільшилися трохи більше ніж на 15% (рис. 3).

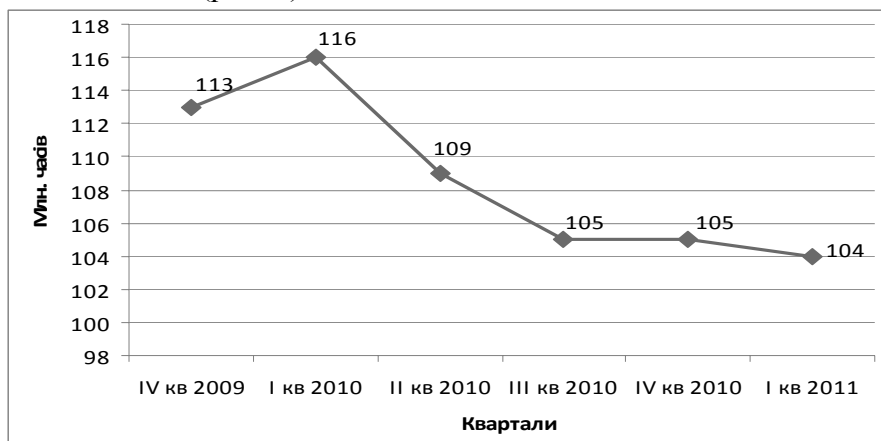


Рис. 2. Загальна кількість годин, проведених користувачами у віртуальному світі Second Life за період IV квартал 2009 р. – I квартал 2011 р. Джерело: [8]

Основні політичні партії, державні та приватні установи, транснаціональні корпорації відкрили свої представництва в Second Life, а деякі мають тут свої офіси і навіть «побудували» свої віртуальні підприємства. Наприклад, будь-які аватари можуть відвідати острова виробника комп'ютерів Dell (Dell Island) і «прогулятися» усередині

комп'ютера Dell, щоб упевнитися в якості розробки. Замість простої мережної гри Second Life поступово стає спільною робочою платформою для багатьох компаній, в основному, пов'язаних з високими технологіями. Наприклад, легше та більш економічніше, з точки зору операційних витрат, для інженерів компанії IBM, що працюють у всьому світі, працювати спільно через аватари, ніж мати зв'язок по електронній пошті, телефону або реальні зустрічі.

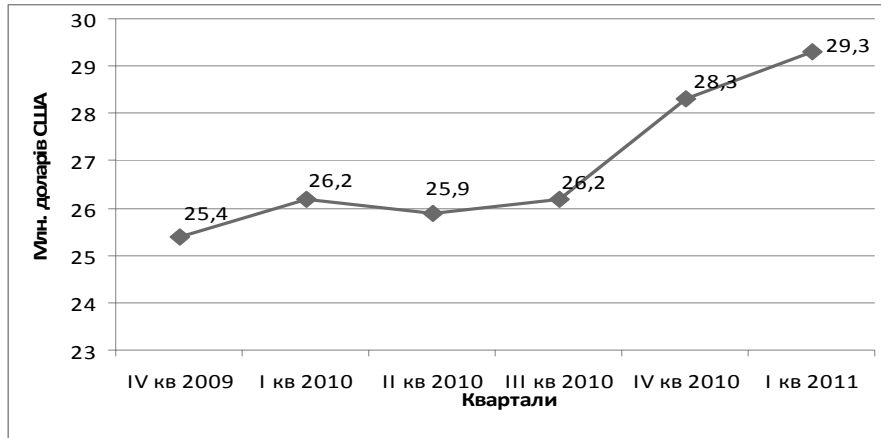


Рис. 3. Обсяг грошових транзакцій між резидентами у віртуальному світі Second Life за період IV квартал 2009 р. – I квартал 2011 р. Джерело: [8]

Багато університетів і компаній використовують Second Life для навчання, включаючи Гарвардський та Оксфордський університети [3]. І викладачі в Second Life і реальні викладачі використовують віртуальний світ для навчання мовам.

Що відрізняє Second Life від інших співтовариств – це можливість купувати і продавати «нематеріальні» об'єкти. Це можуть бути, наприклад, маркетингові дослідження, огляди, логотипи, товарні знаки, концепції, музика, а також більш дивні та несподівані віртуальні об'єкти або послуги. Наприклад, для вашого аватара можна купити пару взуття компанії Nike, оплативши покупку Лінден-доларами.

Завжди можна конвертувати Лінден-долари в реальну валюту, але конвертовані суми є відносно невеликими. Тому, логічно, що банківська й фінансова криза, які зараз переживає світова економіка не стане серйозним чином впливати на економічні механізми віртуального світу Second Life.

В Second Life Лінден-долари використовуються, тому що вони значно скорочують транзакційні витрати [4]. Більшість транзакцій в Second Life представляють собою досить невеликі суми. Віртуальна пара взуття від фірми Adidas коштує 50 Лінден-доларів, що еквівалентно 0,19 доларам США, якщо взуття оплачувати реальною валютою, то тільки збори, що стягуються системою Paypal перевищать ціну взуття, і це при тому, що тарифи даної платіжної системи є найдешевшими для здійснення транзакцій в Second Life.

Курс електронної валюти в Second Life відносно стабільний і навіть трохи підвищується. Збільшення обмінного курсу означає фактичне знецінювання Лінден-долара в тому розумінні, що гравці повинні витратити більше цієї віртуальної валюти на певну кількість реальних грошей. У березні 2008 року курс був 260 Лінден-доларів за один долар США, а на сьогоднішній день він становить 253,2 Лінден-доларів за один долар США (рис. 4). Кількість грошей в Second Life визначається попитом з боку гравців віртуального світу.

Що стосується темпу зростання економіки Second Life, то він залишається досить високим. Однак, економічні механізми занадто складні, для того щоб характеризувати «здоров'я» економіки «віртуального світу» Second Life лише за обмінним курсом Лінден-долара.

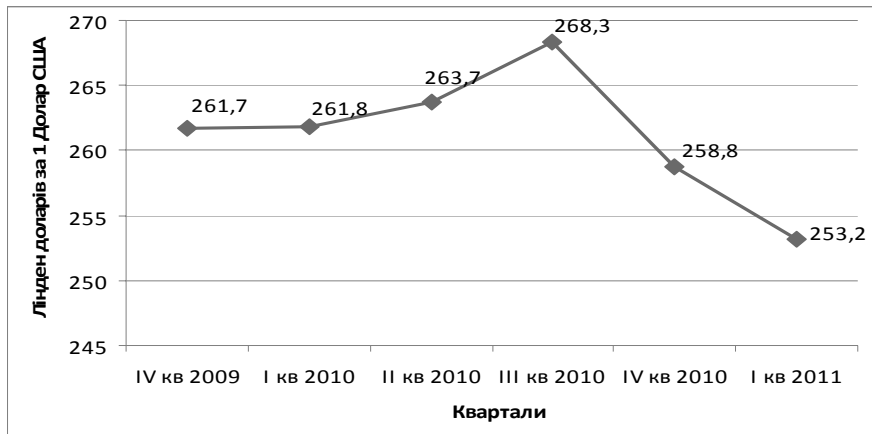


Рис. 4. Курс Лінден-долара стосовно долара США за період IV квартал 2009р.–I квартал 2011 р. Джерело: [7]

Канали передачі між «реальним світом» і «віртуальним світом» Second Life насправді досить умовні. Спостерігається збільшення розриву між кількістю Лінден-доларів, якими торгують у грі, та реальною сумою доларів США, якою володіє компанія-розробник Linden Lab, по суті, що є банком, який управляє обігом Лінден-доларів. У гру введено близько 30 мільйонів доларів США, однак, обіг там у цей час здійснює майже 25 мільярдів Лінден-доларів (100 млн. доларів США за курсом конвертації).

Можна провести аналогію із досвідом Джона Ло на початку XVIII століття у Франції з його Banque Générale. В 1720 році досвід Джона Ло закінчився голосним банкрутством. Banque générale випустив надмірну суму зобов'язань, що не була забезпечена золотом і сріблом. Пасиви балансу банку стали непорівняними з його активами. Коли вимоги до погашення боргу збільшилися, Banque générale не зміг їх задовольнити. Якби під впливом паніки фінансової кризи «реального» світу гравці Second Life вирішували конвертувати всі свої Лінден-долари в долари США, то банк Linden Lab, безумовно, став би банкрутом.

У той же час представники Linden Lab стверджують, що вони здатні реагувати на всі запити гравців для конвертації Лінден-доларів у долари США. На наш погляд, такого роду твердження є необґрунтованими. Як і будь-який банк, Linden Lab розмістив свою готівку в активи, що приносять відсоткові доходи, але масштаб фінансової кризи виявився таким, що вони досить сильно знецінилися.

Компанія Linden Lab повинна відігравати роль центрального банку у «віртуальному світі» Second Life, але в дійсності, ця структура задовольняється тим, що здійснює простий обмін валют, установлюючи валютні курси. Відсутня можливість довідатися, як ці котирування будуть змінюватися в майбутньому.

На відміну від економіки «реального світу», грошово-кредитна політика має незначний вплив на рівень цін у мережі Second Life. В «реальному світі» існує прямий зв'язок між кількістю товарів, пропонованих на ринку, і рівнем цін. Коли ціни низькі, тільки виробники з дуже низькими витратами виробництва можуть адаптуватися до умов ринку. Проте тільки на ринку спостерігається ріст цін, то збільшується число виробників, які можуть на нього увійти. Дане обмеження по витратах виробництва є несуттєвим у мережі Second Life. Виробники в Second Life не обмежені обсягами виробництва продукції. Виробництво мільйона пар віртуальному взуття може бути здійснене з дуже низькими витратами. Крива пропозиції в Second Life не залежить від ціни і тому є горизонтальною. В результаті обсяг ринкових угод не залежить від рівня цін і пропозиції, а тільки від попиту.

Ринковий попит є рушійною силою в динаміці ВВП Second Life. На відміну від економіки «реального світу», попит в Second Life залежить не від «приватної корисності», а від «показного споживання», як це описав Торстейн Бунді Веблен (Thorstein Bunde Veblen). Це «показне споживання» характерне для індивідуумів, що споживають блага, ціни на які є дуже високими, з метою одержання кращого соціального статусу, ніж у інших людей [11]. Таким рівнем витрат споживач показує іншим їхню соціально-економічну та/або культурну недостатність. Ідея «показного споживання» ґрунтується на теорії моральних почуттів Адама Сміта [13]. Гравець купує віртуальне пальто для свого аватара не для того, щоб той мерзнув менше. У «віртуальному світі» ані пекуче, ані холодно, а гравець купує пальто, щоб збільшити свою соціальну значимість у грі.

Second Life, як і економіка «реального світу», переживає загальну кризу, яка пов'язана із проблемами нерухомості, фінансовими та соціальними аспектами. Доходи гравців не зростають, а навіть знижуються (рис. 5).

До літа 2007 року найбільший банк у «віртуальному світі» Second Life «Ginko» (філія Suisse BCV) збанкрутував. Проте, причини банкрутства «Ginko» в Second Life не були пов'язані з початком фінансової та банківської кризи, що розпочалася у «реальному світі». Заборона ігрового бізнесу та незаконних парі в Second Life навесні 2007 року спонукали багатьох клієнтів забрати свої гроші з Ginko. Ginko виявився не в змозі впоратися з масовими вимогами та раптовими зняттями (близько 180 тисяч доларів США) і став банкрутом. До свого банкрутства, банк мав 700 тисяч доларів США у формі відсоткових рахунків своїх клієнтів. Ці засоби повинні були бути конвертовані в облігації за ставкою 3 %, перш ніж котируватися на фондовій біржі «віртуального світу», і дозволяли б гравцям мережі Second Life обмінювати свої активи на гроші, а також виводити їх із гри. Ginko, як і більшість банків в Second Life, насправді поведився в такий же спосіб, як багато банків в економіці «реального світу», усвідомлюючи, що вони розмістили кошти в ризиковані активи. Така поведінка погіршується тим, що у «віртуальному світі» Second Life відсутні будь-які правила, що дозволяють серйозно контролювати грошовий обіг. Після банкрутства «Ginko» Linden Lab, однак, зберегло довіру до фондового ринку та фінансових організацій, що беруть участь в економіці «віртуального світу» Second Life. Метою Linden Lab стало створення реального центрального банку у «віртуальному світі» Second Life для забезпечення погодженості економіки гри з механізмами функціонування економіки «реального світу».

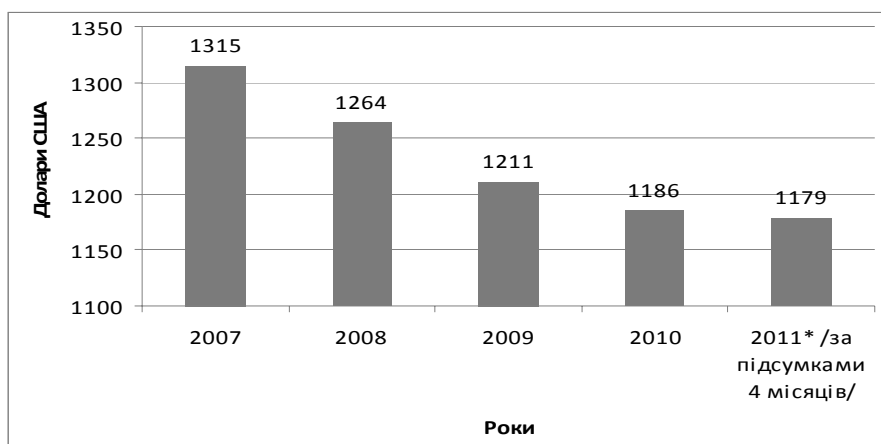


Рис. 5. Середньомісячне число гравців мережі Second Life, що заробляють понад 1000 доларів США за місяць Джерело: [8]

З початку січня 2008 року компанія Linden Lab почала регулювати діяльність банків, заборонивши останнім пропонувати відсотки або будь-яке інше повернення на інвестиції (будь-те у віртуальній валюті або будь-який інший) без свідчення про акредитацію банку компетентним органом США. Така норма фактично виключила з Second Life чисто віртуальні банки (Pure World Bank), тобто без зв'язку з економікою «реального світу». Фінансові інститути, у свою чергу, продовжують розвиватися, наприклад, First Meta – аналог в Second Life Mastercard в економіці «реального світу» [6].

«Віртуальний світ» Second Life у цей час переживає свою першу велику економічну кризу, особливо в сфері нерухомості. Середня ціна за квадратний метр землі знизилася з 5 до 1,7 Лінден-доларів у період травень-вересень 2008 року. Причина такого різкого здешевлення – створення островів в Open Space (Відкритий Простір) з дуже низькими цінами віртуальної поверхні. Крім того, кількість квадратних метрів у розрахунку на одного аватара значно зросла, тому ціни на нерухомість знизилися. Обсяг угод у секторі нерухомості скоротився майже на 25 % з початку 2008 року. Ділянка, яка коштувала 1600 доларів США 2 роки тому, зараз продається за 300 доларів США за ринковими оголошеннями. Також спостерігається тенденція до того, що аватари залишають «віртуальний світ» Second Life після фінансової кризи в «реальному світі», головним чином, через нестачу часу брати участь у грі. Тому вони продають свою нерухомість в Second Life, пропозиція нерухомості зростає в порівнянні з попитом і відбувається прискорення падіння цін на нерухомість «віртуального світу».

Економічна криза у «віртуальному світі» Second Life спровокувала соціальні хвилювання. З одного боку, ціни на нерухомість падають, а з іншого, ціни на багато інших товарів та послуг зростають. З демонстраціями за межами штаб-квартири Linden Lab виступили аватари, які протестували проти збільшення середньої ціни на товари та послуги. Масові демонстрації перед штаб-квартирою Linden Lab у «віртуальному світі» були організовані аватарами, які протестували проти збільшення цін на товари й послуги. Високі темпи інфляції спровоковані збільшенням цін від основних постачальників у грі. Ціни товарів і послуг (крім нерухомості), проданих Linden Labs у грі, зросли на 66 % у 2008 році.

Висновки. Нові форми електронних валют, таких як Лінден-долар віртуального світу мережі Second Life характеризуються тим, що їх емісія і звернення повністю або частково знаходиться поза контролем центральних банків.

Вивчення віртуальних економічних утворень, таких як Second Life, дозволяє виділити економічні характеристики, що притаманні «реальному світові», але є ледь помітними у віртуальному. Це відноситься також до правил поведінки економічних агентів. У «віртуальних світах» гравці поведуться як туристи. Вони частину своїх доходів, отриманих у «реальному світі», вносять у гру, точно так само як турист використовує свої заощадження, щоб заплатити за путівку.

Використання віртуальної валюти у грі дозволяє економічному агенту скоротити свої трансакційні витрати. Як споживач, гравець прагне максимізувати корисність, яку він одержує від свого «показного» споживання, а як виробник, він регулює обсяг виробництва залежно від попиту, а не від витрат, які є дуже низькими у віртуальному світі.

До того ж належне функціонування валютного режиму у віртуальному світі пов'язане з «реальним світом» таким чином, що доходи, отримані гравцями й іншими агентами, не залишаються нескінченно довго в грі. В будь-якому разі вивчення «віртуальних світів» є корисним інструментом для експериментальної економіки.

Література

1. Castronova E. Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games / E. Castronova // University of Chicago Press. – 2006.
2. Castronova E. Theory of the Avatar / E. Castronova – Munich: CESifo Working Paper. – 2003. – № 863.
3. Dorveaux, Xavier. Apprendre une langue dans un monde virtuel / // Le Monde. - Consulté le 15 juillet 2007.
4. Ernstberger P. Linden Dollar and Virtual Monetary Policy, Working Paper. - Université de Bayreuth, 2009. - 23 Janvier.
5. Hendaoui A. 3D Social Virtual Worlds: Research Issues and Challenges /A. Hendaoui, M. Limayem, C.W.Thompson // Internet Computing. – IEEE, 2008. – Vol. 12. – №. 1. – pp. 88-92.
6. <http://www.firstmeta.com/main>
7. <http://www.linden-dollar.de>
8. <http://www.secondlife.com>
9. <http://www.secondlife.ru>
10. Kaplan Andreas M., Haenlein Michael. Utilisation et potentiel commercial des hyperréalités: une analyse qualitative de Second Life. – Revue Française du Marketing, 2009. – №°222. – pp. 69-81.
11. Веблен Т. Теория праздного класса / Т. Веблен / Пер. с англ. – 2-е изд. – М.: ЛИБРОКОМ, 2010. – 368 с.
12. Леско М. Империя чувств / М. Леско // Деловой журнал «Профиль». – 2008. – № 23(578).
13. Смит А. Теория нравственных чувств. – М.: Республика, 1997. – 51 с.

Summary. This article explores the features of economic development of virtual world Second Life, in it considered distribution channels of the global financial crisis with the "real world" to the economy of the virtual union and detected flaws in the state banking regulation of electronic money.

Keywords: financial crisis, virtual world of Second Life, antirecessionary regulation of banks activity, money transactions, E-currency Linden-dollar

Стаття надійшла до редакції 14.11.2011