

потребителей от места производства товаров; соответствие качества производимых (реализуемых) товаров (работ, услуг) спросу потребителей.

Таким образом, сферы естественных монополий имеются в разных странах и регулируются государственными органами, что делает их деятельность наиболее эффективной и целесообразной для всех категорий экономических субъектов страны.

Великова П.В.

Уральский юридический институт МВД России (г. Красноярск)
Научный руководитель А.В. Андреев, кандидат юридических наук

Развитие симулятивной экономики в виртуальном пространстве

В современном мире с развитием информационно-телекоммуникационных технологий в обществе и во всех сферах человеческой жизни возникают новые или трансформируются уже имеющиеся общественные отношения, что порождает появление новых социокультурных явлений. Сейчас активно развивается и увеличивает вовлеченность пользователей такой феномен, порожденный компьютерными играми, как виртуальный мир. Это явление интересно тем, что оно дополняет (а в некоторых случаях полностью копирует) мир реальный. Хотя изначально развитие виртуального мира было прочно связано со сферой компьютерных игр, сейчас в нем сконструированы различные аналоги общественных отношений, существующих в реальной жизни. Исключением не стали и экономические отношения, касающиеся как построения эффективных бизнес-моделей игр и заработка на этом, так и внутриигровых отношений между различными субъектами, касающихся действий с внутриигровыми ценностями, в том числе валютой и имуществом. Далее в статье будут рассмотрены обозначенные выше отношения.

Разберемся в игре как эффективной бизнес-модели. В настоящее время рынок игр составляет 180 миллиардов долларов, и только за последнее десятилетие он увеличился в четыре раза. Игровые гиганты 75% своей выручки получают от продажи виртуальных предметов, а остальное – с продаж самих игр или подписки на них. Целью всех разработчиков при создании продукта является преобразование внимания пользователя в доход. Рассмотрим более подробно основные форматы игр.

Один из первых форматов – это аркады, интерес заключается в постепенном усложнении игры в период одной сессии, а после проигрыша все начинается сначала. Позже создатели поняли, что из-за возвращения к самой легкой части игры у пользователей теряется интерес и поэтому придумали

переносить игровой путь не в начало, а на некий «несгораемый» участок пути, так пользователь все больше углублялся в игру и тратил больше денег.

Следующим этапом в развитии индустрии были премиальные игры, они выпускались на определенных материальных носителях-картриджах по фиксированной цене. Ценность таких игр для пользователей заключалась в том, что за фиксированную стоимость покупатель получает по сути неограниченное количество игровых часов. Хотя для создателей было неважно, сколько пользователь потратит часов фактически, 4 или 100, он получал фиксированный доход с продажи.

Попутно создавалось два формата, которые стоит рассматривать вместе – это pay-by-the-hour и pay-by-the-month, то есть такие игры оплачивались по часам и по месяцам. Распространение игр с оплатой по часам происходило по ранним сетям и оценивалось за используемое время, а чуть позже, с развитием коммуникационных сетей появился формат месячной подписки. Так решалась проблема пиратства, затронувшая игры, записанные на материальные носители, немногие готовы были платить за носитель с игрой, но для клиент-серверных игр не было других вариантов. Доход с таких игр, в отличие от аркадных форматов, был связан не с увеличением сложности, а с количеством времени, проведенного в игре.

И последний, наиболее распространенный вариант – это free-to-play (F2P). Такой формат популярен и в мобильном, и в компьютерном, и в консольных форматах. Суть такой модели состоит в том, что вначале игроки безвозмездно могут скачать и пользоваться продуктом, а затем для ускоренного развития своего персонажа вкладывать денежные средства в игру, совершая покупки виртуальных предметов и валюты.

Такой формат привлекает наибольшее количество пользователей по следующим причинам:

- игру использует максимальное количество людей без финансовых препятствий;
- у покупателей отсутствуют риски, связанные с тем, что игра может им не понравиться;
- потребители сами контролируют поток денежных средств, вкладываемых ими в игру;
- нет ограничений по времени использования,

На пользователя действует так называемый эффект эндаумента, который заключается в том, что ценность предметов, которые уже находятся во владении игрока, для него выше ценности тех, которыми он может обладать в перспективе.

Следующий вариант может быть как дополнением в F2P игре, так и самостоятельным – это продукты, существующие на рекламе. Такой формат позволяет разработчикам отбить стоимость игры и сделать ее бесплатной, при

этом еще получать доход с рекламодателей за то, что в игру встроена реклама. Игрокам она позволяет пользоваться ей бесплатно, но при нежелании смотреть рекламу они могут купить подписку и наслаждаться игровым процессом без мешающих объявлений. Также с просмотром рекламы можно заработать дополнительные предметы.

Самая новая бизнес-модель – это пакет подписки, то есть оплата фиксированной суммы за определенный пакет игр.

Мы рассмотрели наиболее распространенные бизнес-модели игр. Конечно, сейчас игровая индустрия развивается, появляются новые форматы и видоизменяются старые, но неизменно одно – данная отрасль остается и долгое время будет оставаться отличной основой для бизнеса.

Перейдем к более подробному рассмотрению того, как устроена экономика внутри игры. Экономика – важная составляющая игры. Она может служить средством решения игротехнических проблем и в целом повышает интерес пользователя к игре. Для нормального взаимодействия игроков в процессе игры и функционирования всех процессов экономика должна соответствовать ряду требований:

– связность. Экономика должна быть включена в общий процесс игры и не должна существовать отдельно;

– корректность. Исключение всех возможных неочевидных решений и невозможных результатов от использования экономической модели;

– устойчивость. Это свойство противостоять неблагоприятным обстоятельствам, таким как читерство, гиперинфляция, отказ игроков от участия и иных;

– играемость. Она связана с первыми двумя требованиями и именно с применением экономики внутри игры. Данное свойство проявляется в минимизации внеигрового взаимодействия с разработчиками, отсутствии нестандартных решений (универсальных платежных средств);

– этичность. Равенство игроков при одинаковых вложениях;

– эффективность. Отсутствие дополнительных, пустых трат энергии, времени, ресурсов, внутриигровой валюты для достижения конкретного игрового результата.

Используя эти принципы, поговорим о том, как связана бизнес-модель и экономика игры. Для этого рассмотрим схему.



Работа компании состоит в том, чтобы привлекать и удерживать игроков с помощью интересного контента, частых обновлений игры, для привлечения игроков устраивают события и квесты, доступные в течение нескольких часов или дней, за участие в которых пользователям положены определенные бонусы, а интересные события влекут увеличение вложений игроков в дополнительный контент.

Рассмотрим более подробно саму модель экономических отношений в играх. Такие отношения, как и в реальном мире, формируются по поводу получения определенных благ, в компьютерной игре таковыми служит виртуальное имущество. Отношения по поводу такого имущества и образуют симулятивную экономику, а она, в свою очередь, встраивается в реальную систему экономических отношений. Например, как уже было приведено выше, оборот в этой сфере на сегодняшний день по различным оценкам составляет 180 миллиардов долларов, 75% которого идет именно с выручки от покупки внутренней валюты или имущества. В игровой индустрии занято огромное количество работников, киберспорт активно развивается, проводятся целые турниры. Кроме того, из-за высоких оборотов денежных средств в этой отрасли она стала предметом интереса для преступников. По данным МВД России, за 2021 г. доля преступлений, совершенных с использованием информационно-телекоммуникационных технологий, составила 26,5% от общего количества, часть из них занимают посягательства на охраняемые законом общественные отношения, совершенные в компьютерных играх. Также стоит учитывать, что это статистика именно зарегистрированных преступлений, а сколько остается латентных – не поддается подсчету.

Таким образом, симулятивная экономика и игровая экономика требуют детального изучения, так как это позволит увидеть возможное развитие общественных отношений в других сферах, а также проследить динамику в виртуальных экономических отношениях и наложить их на реальные, увидеть последствия такой деятельности и предотвратить возможный вред.

Трушкова В.А.

Уральский юридический институт МВД России
Научный руководитель А.В. Андреев, кандидат юридических наук

«Серые» обороты: сущность, угрозы и пути противодействия

Деятельность любой фирмы направлена на максимально возможное извлечение прибыли, что, в свою очередь, связано с реализацией товара на рынке. Желаемый результат любой компании напрямую зависит от приобретения материальных ценностей, которые формируют ее основные денежные