

-
- Kuznets S.* Secular Movements in Production and Prices. Boston: Houghton Mifflun, 1930.
- Kuznets S.* Schumpeter's Business Cycles // American Economic Review. 1940. Vol. 30. P. 257–271.
- Mandel E.* Long Waves of Capitalist Development. Cambridge: Cambridge University Press, 1980.
- Mensch G.* Stalemate in Technology. Cambridge: Ballinger Publishing Company, 1979.
- Mitchell W.C.* Business Cycles. The Problem and Its setting. N.Y.: NBER, 1930.
- Romer P.M.* Endogenous Technological Change // Journal of Political Economy. 1990. Vol. 98. № 5. Pt. 2. P. 71–102.
- Rostow W.W.* The World Economy: History and Prospect. L.: Macmillan, 1978.
- Rostow W.W.* Why the Poor Get Richer and the Rich Slow Down? L.: Macmillan, 1980.
- Schumpeter J.A.* The Theory of the Business Cycle // J. of Economics the University of Tokyo. 1931. Vol. 1. № 1. P.1–18.
- Schumpeter J.A.* The Theory of Economic Development. Harvard: Harvard University Press, 1934.
- Schumpeter J.A.* The Analysis of Economic Change // Review of Economic Statistics. 1935. Vol. 17. May. P. 2–10.
- Schumpeter J.A.* Business Cycles. A Theoretical, Historical and Statistical Analysis of the Capitalist Process. N.Y.: McGraw-Hill Book Company, Inc., 1939.
- Van Duijn J.J.* The Long Wave in Economic Life. London, Boston: George Allen and Unwin, 1983.

Рукопись поступила в редакцию 13.03.2013 г.

СИМУЛЯТИВНАЯ ЭКОНОМИКА КАК НОВЫЙ ОБЪЕКТ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

О.В. Губарь

Информационные и коммуникационные технологии породили новый социокультурный феномен – виртуальный мир компьютерных игр, в котором человек существует в выбранном архетипическом образе – аватаре. В виртуальных мирах формируются экономические отношения по поводу таких нематериальных благ, как артефакты компьютерных игр, программное обеспечение, услуги коммуникационного характера и др. Эти отношения образуют *симулятивную экономику*, которая встраивается в реальную систему экономических отношений и изменяет социально-экономическую структуру общества.

Ключевые слова: виртуальный мир, архетипический образ, артефакты компьютерных игр, симулятивная экономика, институциональные нормы интернет-среды, интеллектуальная собственность, нетократия.

Мир симуляции трансреален и трансфинитен: никакое испытание реальностью уже не сможет положить ему конец.

Ж. Бодрийяр, 2012.

ВВЕДЕНИЕ

Современный уровень развития производительных сил, информационные и коммуникационные технологии стёрли границы

© Губарь О.В., 2013 г.

привычного пространства и позволили человеку выйти за его пределы – в виртуальный мир. «Виртуальный» (от лат. *virtualis*) означает «возможный; такой, который может или должен появиться при определенных условиях» (Современный словарь ..., 2001). Виртуальная реальность стала неотъемлемой частью нашей жизни, независимо от того, признают люди ее существование или нет. Ж. Бодрийяр, анализирувавший переплетение реального и виртуального, считал, что «порождение моделей реального без оригинала и реальности» является *симуляцией* (от лат. *simulo* – делать вид, притворяться – копия, не имеющая оригинала в реальности; или знак, не имеющий означаемого объекта в реальности). «... Реальное производится на основе миниатюрнейших ячеек матриц и напоминающих устройств, моделей управления – и может быть воспроизведено неограниченное количество раз» (Бодрийяр, 2012). С появлением таких симулякров, как виртуальные миры компьютерных игр, реальный мир меняется: «Когда границы мира отступают в бесконечность, происходит утечка реальности как внутренней связности ограниченного мира» (Бодрийяр, 2012), – и эти изменения затрагивают многие сферы жизнедеятельности, в первую очередь – социально-экономическую структуру общества.

1. ИСХОДНАЯ МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

В основе многих направлений экономической теории лежит категория «ценность/стоимость» как универсальная, вездесущая, многозначная и оттого до сих пор не познанная. Многие поколения экономистов искали сущность этой категории и формулировали свои определения. Их изыскания можно свести к двум основным концептам: 1) ценность = стоимость = цена товара определяется объективными материальными фактора-

ми – землей или трудом, которые содержатся в произведенном благе; 2) ценность субъективна, но измеряется она полезностью, т.е. все же утилитарна.

Ценностное/стоимостное содержание в основу мотивов хозяйственной деятельности положил также и К. Маркс, который разработал методологию современной политической экономии. В сжатом виде суть данной методологии такова: основой развития всего общественного устройства является развитие производительных сил, эволюция отношений собственности и соответствующая этой эволюции динамика социально-экономического характера распределения и присвоения благ.

Политэкономический подход объясняет эволюцию социума в целом, ставя его в генетическую и качественную зависимость от производственных отношений. Используемый при этом диалектический принцип историзма: понимание прошлого – ключ к познанию настоящего, а настоящее – ключ к пониманию будущего, помогает увидеть инварианты динамики на всех этапах развития экономических систем. Хотя ценность благ, в том числе доминантных – средств/факторов производства, – становится все менее материальной, но потребительские мотивы их создания по-прежнему доминируют, и субъективные решения по поводу производства и потребления имеют в своей основе рациональный компонент. По-прежнему по поводу присвоения благ формируются отношения собственности, которые остаются системообразующими, так как в них участники общественного производства выступают представителями определенных социальных групп. Субъекты присвоения предметов, условий, средств, результатов, а в некоторых случаях и самих участников труда, присваивая доминирующие объекты собственности для удовлетворения своих экономических интересов, тем самым задают и реализуют в обществе свою систему ценностей, соответствующие политические и духовные интересы.

Такой методологический подход позволяет зафиксировать переход количественных

изменений в качественные: растущая доля нематериальных благ в структуре общественного производства обуславливает реструктуризацию собственности, изменяющую соотношение экономических укладов и политических структур, направления и приоритеты общественного развития.

2. ИННОВАЦИОННАЯ «РЕИНКАРНАЦИЯ» ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ?

Уже миллионы людей тратят время и деньги на «жизнь» в виртуальных мирах компьютерных игр. В основе формирования такого рода «симулякров» лежат мифы, в которых сохранены древнейшие идеи и представления – общечеловеческие духовные ценности, образующие социокультурную основу общества. Повторяющиеся универсальные мифологические сюжеты и сходные религиозно-мифологические символы, возникающие в различных местах и в разное время, объясняются тем, что в мифах воплощены архетипы человеческого поведения («психические первообразы, скрытые в глубине души, ее корни, опущенные в мир в целом» (Юнг, 1996)). Юнг различал архетипы и архетипические образы – архетипы, подвергнутые сознательной переработке в мифах. В сказаниях и легендах многих народов мира фигурируют архетипические образы: Гильгамеш – у шумеров, Ясон, Тесей, Геракл, Одиссей – у греков, Кухулин – у ирландцев, король Артур – у кельтов, былинные богатыри – у славян. Дж. Кэмпбелл в своих работах по сравнительной мифологии и сравнительной религии исследовал *мономиф*, назвав его базовым архетипом всех обществ, единой историей восточных и западных религий, и сделал вывод, что все известные миру легенды, мифы и сказки имеют в своей основе одну из четырех историй: о спасении города, который обречен; о поиске;

о возвращении героя и о самоубийстве бога (Кэмпбелл, 1997).

Современный уровень развития производительных сил сделал возможной инновационную «реинкарнацию» общечеловеческих социокультурных ценностей: информационные и коммуникационные технологии стёрли границы привычного пространства, позволили человеку выйти за его пределы и примерить архетипический образ в виртуальных мирах компьютерных игр. Исследователь виртуальных миров Э. Кастронова считает, что успех компьютерных игр обусловлен тем, что они предоставляют человеку *возможность развлечься* (Кастронова, 2010). Но, по нашему мнению, компьютерные игры приобрели большую популярность еще и потому, что в виртуальном мире игрок может отождествить себя с архетипическим образом, выбранным им самим, став «аватаром». В среде Интернета широко распространено понятие «*аватар*», произошедшее от санскритского слова *avatara* – нисхождение, имеющего философское и религиозное значение, его суть – нисхождение бога в более низкие сферы бытия, т.е. в человеческий мир, воплощение или материализация бога на земле. (Индуизм, джайнизм, 1996). В новой трактовке *аватар* – нематериальный, цифровой образ, самопредставление реального человека в Интернете (Дмитриева, 2012).

Основанные на мифах захватывающие сюжеты, где каждый может стать главным героем – спасителем мира, сверхчеловеком, затягивают все больше и больше людей в виртуальные миры. Вот, например, один из лидеров индустрии компьютерных игр – продукт компании BioWare MMORPG (от англ. *massively multiplayer online role-playing game* – многопользовательская ролевая онлайн-игра) **Star Wars The Old Republic**, релиз которой состоялся 20 декабря 2011 г. По состоянию на 26 декабря 2011 г., т.е. в первую неделю после выпуска игры, на серверах было зарегистрировано более миллиона пользователей, а общая численность виртуального населения составила более 1660 тыс. человек, из которых

более 810 тыс. – рыцари джедаи и 850 тыс. – воины империи ситхов (в игре используется мифология известной гексологии Дж. Лукаса «Звездные войны») (Статистика Star Wars, 2011). За этот же период было «убито» более трех миллиардов неигровых персонажей. Вот каковы масштабы виртуальных миров!

В виртуальных мирах миф предстает как элемент «реального» мира, формирующий институциональную среду виртуального мира. *Виртуальные миры компьютерных игр мы определяем как симулякры, созданные творческим трудом писателей, режиссеров, художников, программистов и др., институциональная среда которых формируется и развивается согласно ценностям и нормам базового мифа* (Губарь, Дмитриева, Попов, 2012). Зачастую игроки объединяются в сообщества за пределами институциональной среды игры, т.е. социальные взаимосвязи из виртуального мира переносятся в реальный. Миллионы «аватаров», населяющих виртуальные миры компьютерных игр – своеобразных симулякров реального мира, созданных фантазией писателей, режиссеров, художников и программистов, вовлечены не только в социальные, но и в экономические отношения (перераспределение ресурсов, кооперация труда, изготовление и потребление благ, обмен/торговля и т.п.). *Сформировавшиеся в виртуальной среде вполне реальные социально-экономические отношения мы назвали симулятивной экономикой*, используя терминологию Ж. Бодрийера. Анализируя переплетение реального и виртуального, он утверждал, что «порождение моделей реального без оригинала и реальности» – это симуляция. «...Реальное производится на основе миниатюрнейших ячеек матриц и запоминающих устройств, моделей управления – и может быть воспроизведено неограниченное число раз» (Бодрийер, 2012).

Для разработчика и производителя игры условием коммерческого успеха выступают привлекательность сюжета и институциональной среды, в которой действуют «аватары». Высокой конкурентоспособностью, подтверж-

даемой тиражами и рейтингами, отличаются такие сиквелы, как Assassin's Creed, The Witcher, World of Warcraft, Heroes of Might and Magic, Half Life, Resident Evil, а также другие онлайн-игры. Институциональная среда компьютерных игр поначалу характеризовалась предсказуемостью, и, корректируя свое поведение, «аватар» мог предугадать действия других игроков. Однако спрос на такие игры снижался из-за их однотипности, и разработчики были вынуждены искать новые решения. Например, институциональная среда Dilogus: The Winds of War, официальный выпуск которой еще не объявлен, пополнена необычными для видеоигр жанра RPG сюжетами: шантаж, поджог, ссоры, попрошайничество, которые в каждом конкретном случае будут иметь различные результаты. Как обещают разработчики, «... вы будете постоянно встречать разнообразных персонажей: одни станут союзниками, другие попытаются помешать вам, ограбить вас во сне или просто убить. Но точно так же и вы сможете обманывать их, очаровывать, вытягивать разными способами информацию» (Волошин, 2011). Тем самым виртуальный мир все больше приближается к миру реальному, для которого характерно некооперативное поведение, асимметричное распределение информации, а отсюда – и высокая степень неопределенности.

Институциональная среда любого виртуального мира создается на основе правил формальной логики и специального кода на языке программирования, изначально основанном на бинарной системе счета, разрешающей или запрещающей какое-либо действие. В данной среде код – это основной закон (норма), призванный обеспечивать контроль соблюдения локальных норм и правил, причем с точки зрения его реализации такой «закон» является относительно недорогим и эффективным. Собственно в виртуальном мире игроку доступно многое – его возможности ограничены лишь уровнем, на котором он находится в игре. И чем больше уровней он проходит, тем больше ему хочется играть, чтобы стать «царем горы». Инновационные

технологии позволяют постоянно создавать все новые сценарии, где фигурируют старые трансцендентные архетипические образы, заставляющие людей все глубже и глубже погружаться в виртуальные миры – симулякры.

Но где проходит граница между реальностью и симуляцией? Насколько реальны виртуальные миры, в которых миллионы людей проводят все больше времени?

Философия не отрицает вероятность множественности миров, которые могут соотноситься друг с другом и даже взаимодействовать при определенных условиях, объединяя их все понятием Универсум. (Ортега-и-Гассет, 1991). Понимание виртуальности основывается на двух основных концепциях – на идее Платона о «копии копии», дополненной Ж. Бодрийяром, трактующим виртуальный мир как симуляцию реального, как новую территорию или субстанцию, гиперреальность; и на идее Аристотеля о «пятой субстанции», развитой Г. Лейбницем и Ж. Делёзом, определяющими виртуальность как потенциальную возможность и часть реального мира. Делёз считал, что существующий и потенциальный мир производят новую реальность – виртуальную, которая на самом деле намного реальнее, чем мы ее себе представляем (de Souza e Silva, Sutko, 2011).

В середине 1960-х годов А. Сазерленд разработал модель компьютерного дисплея, который симулировал физический (материальный, реальный) мир и позволял пользователю непосредственно взаимодействовать с этим подобием мира, положив начало изучению виртуальной реальности. Развитие современных технологий в физике, медицине, вооружениях, сфере услуг делают виртуальную реальность неотъемлемой частью нашей жизни, независимо от того, признает ее существование большинство людей или нет. *Виртуальный мир компьютерных игр предстает объективно существующей частью реального мира с субъективно выбранным набором его элементов.* Учащаются случаи объединения игроков в сообщества за пределами среды игры, что означает своеобразную «натурали-

зацию» виртуальных миров. Так формируется понимание виртуального мира как продолжения реальности, как новой «территории» и новых «государств», которые населяют «аватары», свободные или порабощенные, воинственные или миролюбивые, созидатели или разрушители, образующие свой социум. Инновационные технологии предоставляют человеку возможность перевоплотиться в выбранный им архетипический образ и «жить» в виде «аватара» по мифологическим сюжетам и общечеловеческим ценностям, осуществив их инновационную «реинкарнацию».

3. ВОЗНИКНОВЕНИЕ СИМУЛЯТИВНОЙ ЭКОНОМИКИ

В реальном (физическом) мире, если люди массово переселяются из одной страны в другую, обе страны меняются. Так же и появление виртуальных миров (симулякров) начинает изменять мир реальный, поскольку этот виртуальный мир распространяет своё воздействие на многие сферы реальной жизни человека.

Жизнедеятельность человека в виртуальном мире не только формирует виртуальные социально-экономические отношения (симулятивную экономику), но и изменяет реальные. Появляются производители и потребители благ, которые могут быть использованы только в виртуальном пространстве: еда, ресурсы, оружие, знания, доспехи, зелья, свитки с заклинаниями и заданиями и т.п. Все эти товары приобретаются не обязательно за виртуальные деньги (бонусы, баллы, касты, поинты или виртуальные национальные денежные единицы), а зачастую за вполне реальную национальную валюту. Все большее число людей получает доход от обслуживания потребностей, возникающих только в виртуальных мирах. Широко известной стал «аватар» Анше Чанг из игры Second Life, запущенной в 2003 г. компанией из Сан-Франциско Linden

Lab, созданный учительницей из Франкфурта Айлин Греф. Вместе с мужем она основала компанию «Anshe Chung Studios», занимающуюся продажей и сдачей в аренду виртуальной недвижимости. И сегодня ее владения в Second Life оцениваются в сумму более миллиона долларов. За каждые 6,5 гектара, полученные у Linden Lab, сама Анше выплачивает владельцам игры – компании Linden Lab по лицензионному соглашению 1250 долл. одновременно и еще 195 долл. в месяц в виде налога. Свои земли она делит на участки по 4000 м², потом с помощью разных программ «обустраивает» их, добавляя реки, леса, горы, иногда строя дома. Она сдает эту «недвижимость» в аренду другим «сэкондлайфовецам», собирая по 100 долл. за участок и взимая свой налог на недвижимость в размере 20 долл. в месяц (собирает с тех, кому передала в аренду участки по 4 тыс. м², нарезанные из ее владений). При этом Анше активно занимается маркетингом, стремясь учитывать особенности виртуальных клиентов. На своей территории она организовала отдельный район, где селятся «люди», интересующиеся азиатской архитектурой. Другое поселение создано специально для представителей нетрадиционной сексуальной ориентации (Парлофф, 2007).

Данный пример – далеко не единственный. В сфере онлайн-игр преобладают товары, удовлетворяющие потребности игроков. Например, копья, мечи, доспехи и персонажи, тренированные одними игроками, предлагаются для продажи другим игрокам. Японский студент китайского происхождения Ванг Юэ Си зарабатывал деньги на проживание в чужой стране, продавая артефакты игры World of Warcraft. Ванг развивал своего персонажа, добывал уникальные игровые предметы и продавал их на различных аукционах. По закону он не имел права заниматься торговлей на территории чужой страны, и во время очередной сделки был пойман с поличным. Он показал, что заработал около 50 тыс. долл. Эти деньги были изъяты, а студент возвращен в Китай. Но на его банковский счет в Китае продолжали поступать многочисленные пере-

воды в сумме около 1,3 млн долл., изъять которые не удалось (Профессиональный продавец..., 2006).

Подобные товарно-денежные отношения пока не регулируются никакими формальными институтами ни виртуального, ни реального миров, разве что подчиняются законам логики и математики: «если..., то..., иначе...», однако в Интернете сформировался рынок артефактов, востребованных в виртуальных мирах, – рынок виртуальных благ (см. табл.).

В эти виртуально-реальные товарно-денежные отношения вовлечены, вопреки устоявшемуся мнению, не только подростки и молодежь, но представители всех возрастов (см. рисунок).

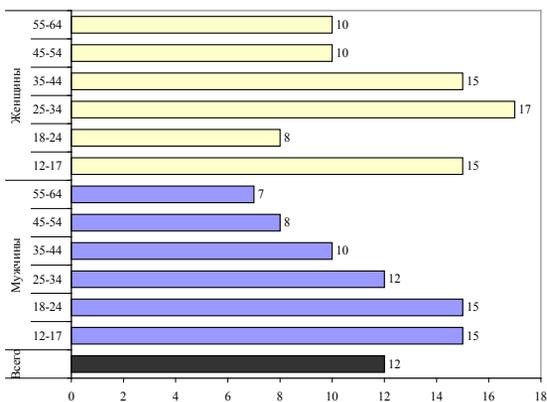
Экономические отношения по поводу обмена в Интернете совершаются посредством определенных технических процедур, осуществляющихся через различные платежные системы (Яндекс-Деньги, SMS-сервисы, Web Money, 2Pay Pro, Pay Pal и др.). Эти платежные системы являются также посредниками при заключении сделок. Но товарно-денежные отношения между «аватарами» с точки зрения норм реального мира являются незаконными, так как совершаются вне налоговой системы. Для соблюдения законности большинство правил, разработанных для онлайн-игр, запрещает любые экономические отношения между игроками, хотя в некоторых играх предусмотрена возможность добывать определенный ресурс и обменивать его на реальные деньги: «Накопленный Вами в игре MyLands ресурс Черный жемчуг (ЧЖ) мы превращаем в реальные деньги и отдаем Вам. MyLands – первая онлайн-стратегия, которая дает Вам возможность не только получить удовольствие от игры, но и превратить игровую валюту в реальную» (Энциклопедия правил..., 2010). Денежные единицы педы (Project Entropia Dollars) из виртуального мира MMO Entropia Universe, используемые для ценных вложений, приносящих прибыль, можно обменять на реальную валюту. Российские пользователи для этого использу-

Таблица

Структура спроса и средняя цена виртуальных благ в 2009–2010 гг., долл.

Артефакты	2009 г.		2010 г.	
	Покупка непосредственно у производителя	Покупка у сторонних поставщиков	Покупка непосредственно у производителя	Покупка у сторонних поставщиков
Игровая валюта	50	29	31	20
Виртуальные подарки	12	9	30	20
Улучшение качеств персонажей в играх	20	10	28	20
Одежда и доспехи персонажей в играх	20	11	20	15
Коды подписки	30	15	20	15
Карты местности для перехода на другие уровни игры	11	5	20	11
Оружие персонажей в играх	20	15	20	15

Составлено по: (Сайт корпорации Playspan..., 2011).



Составлено по: (Восканян, 2010).

Пол и возраст респондентов, совершивших виртуальные покупки в США в 2009 г., % численности половозрастной группы

ют кредитные и дебетовые карты **Visa** и **MasterCard**, банковские переводы, а также такие электронные платежные системы, как **WebMoney** или **Яндекс.Деньги**. При этом в данной игре регулярно проводятся аукционы, на которых «аватары» приобретают эксклюзивные права собственности на виртуальные объекты и получают возможность собирать налоги с пользователей этими объектами, получая при

этом свою долю прибыли – ренту. Иными словами, данная игра позволяет игрокам превращать доходы, полученные в виде нефтяных электронных денег, во вполне фиатные, дополнительно размывая границы между симулятивной и реальной экономикой.

Компании, оценившие новый сегмент рынка, продвигают свои товары в симулятивной экономике, например, в онлайн-игре **Second Life** компании **Dell** и **IBM** продают игрокам виртуальные технологии, а корпорация **Sony Music** создала остров-магазин, где игроки приобретают музыку и видеозаписи. То есть реальный бизнес встраивается в симулятивную экономику как равноправный элемент.

Итак, экономические отношения из мира виртуального легко переносятся в мир, который мы считаем реальным, и вновь первыми возникают отношения собственности (возможность покупать, продавать, сдавать в аренду). Уже сейчас местоположение виртуальных участков земли (игра **Second Life**) формирует дифференциальную ренту I, а убранство, связанное с дополнительным вложением капитала в участок, – дифференциальную ренту II. Реализация норм собственности свидетельствует о том, что виртуальные объекты уже включены в хозяйственный оборот,

но формальные институты собственности еще не сформированы, не выработана терминология и даже единая точка зрения на то, кого же считать реальным собственником. Развиваясь, индустрия развлечений порождает все новые и новые виртуальные миры, в которых возникают все те же формы экономических отношений по поводу, по сути, нематериальных активов. Эти отношения из мира виртуального переходят в мир реальный и обратно, затрагивая все сферы жизнедеятельности.

Экономические отношения между игроками могут формировать имущественные споры по поводу виртуальных объектов, а имущественные споры, в свою очередь, могут способствовать формированию и развитию конфликтов по поводу виртуальных объектов, проникающих в реальные общественные отношения. Зафиксированы случаи девиантного поведения, вызванного конфликтами в онлайн-играх (Любинецкая, 2008) Это лишний раз свидетельствует о высокой потребности общества в формализации норм виртуального мира.

В то же время виртуальный мир компьютерной игры – продукт, созданный человеком, и даже после тщательной проверки не исключены ошибки в правилах игры, а также возможны системные сбои при неадекватной работе компьютера. Эти проблемы приводят к тому, что институты данной игры перестают адекватно работать и возникает институциональная ловушка (Полтерович, 1998), позволяющая некоторым игрокам получать институциональную ренту. Так, в игре *Heroes of Might and Magic для платформ, функционирующих под управлением Windows Mobile*, системный сбой провоцирует неограниченный рост армий и ускоренный приток денежных средств (монет) при сохранении стоимости воинов. Налицо обман налоговой службы (если бы таковая имелась), прикрытый техногенным фактором. Но экономику виртуальных миров никто не контролирует, и потому рост прибыли ограничивается только возможностями сценария игры.

Экономика виртуальных миров компьютерных игр (= экономика симулякра =

симулятивная экономика – термин не установлен, поэтому возможна его корректировка) рассматривается нами как неизбежное явление, побочный эффект научно-технического прогресса и возникновения нового социокультурного феномена – виртуального мира компьютерных игр.

4. ФОРМИРОВАНИЕ СРЕДЫ ИНТЕРНЕТА

Компьютерные игры – лишь один из результатов развития информационных и коммуникационных технологий и услуг, лишь одна из возможностей Интернета. Исследование связи Интернета с экономиками стран G20 показало, что самая интернет-ориентированная экономика – в Великобритании: вклад интернет-бизнеса в ВВП составил в 2010 г. 8,3% (средний показатель стран «большой двадцатки» – 4,1%), что больше вклада здравоохранения, строительства или образования. В России в 2010 г. доля интернет-бизнеса в ВВП составила 1,9%. (Интернет создал..., 2012). Совокупная интернет-экономика включает услуги программного обеспечения (преимущественно SaaS), электронную коммерцию, рекламно-маркетинговые услуги, услуги хостинга и продажи доменов и некоторые другие (Исследование «Экономика...», 2012). Формируется среда Интернета – *такой уровень развития производительных сил, на котором возникает глобальная информационная сеть, изменяющая характер производственных отношений*. Основной спектр отношений между экономическими субъектами в среде Интернета формируется по поводу таких новейших нематериальных объектов, как программное обеспечение, доменные имена, геомаркеры, ключевые слова, услуги коммуникационного характера, web-страницы и др. Формирование прав собственности на них порождает множество еще не имеющих прецедента решения проблем (Губарь, Попов,

2011). Доходы от продажи продукции и услуг компаний, производящих товары для среды Интернета, растут, что приводит к увеличению удельного веса нематериального богатства в структуре всего общественного богатства, а частная собственность на нематериальные объекты собственности – к перераспределению общественного богатства и формированию новых социальных групп.

На протяжении длительного периода развития общества результаты интеллектуального труда находились в общественной форме собственности, до появления первых законов об интеллектуальной собственности и авторском праве. После этого в общественной форме остались те объекты интеллектуальной собственности, в которых не были заинтересованы частные лица, например, продукт был уже широко известен или публично обнародован, или не мог быть оформлен в частную форму интеллектуальной собственности, так как отсутствовали критерии такого оформления. На современном этапе в среде Интернета зарождается новая стадия общественной формы интеллектуальной собственности. (Попов, 2011а). На постиндустриальной стадии экономики увеличивается потребность не только в результатах интеллектуального труда, но и в качестве их спецификации, для чего необходима специальная институциональная среда, нормы которой призваны устранять неопределенность, возникающую по поводу использования объектов интеллектуальной собственности. Наличие неопределенности приводит к эволюционному формированию институциональных норм различными общественными группами. В среде Интернета они представлены такими организациями, например, как Creative Commons, Open Source и др.

Creative Commons видит цель своей деятельности в реализации потенциала Интернета и обеспечении универсального доступа к исследованиям, образованию и участию в культуре. Она существует за счет пожертвованных пользователей Интернета и тех, кто верит в его потенциал (Сайт некоммерческой ор-

ганизации Creative Commons, 2011). Creative Commons разработала ряд лицензий (норм), которые регулируют отношения по поводу свободного распространения (общественной формы собственности) таких результатов интеллектуальной деятельности, как текст, звуки, видео- и иные изображения. Сравнительный анализ лицензий показал, что совокупность предусмотренных ими отношений интеллектуальной собственности находится на границе определения того, что из результатов интеллектуального труда в сфере культуры является общественным, а что – частным (Попов, 2011б). Данные нормы формируют эластичную систему прав, которая может способствовать снижению неопределенности, а снижение неопределенности поможет сформировать более детерминированную среду поведения производителей и потребителей потенциальных объектов интеллектуальной собственности. Важно, что лицензии Creative Commons предоставляют автору выбор формы собственности – в отличие, например, от существовавших в СССР условий, вынуждавших авторов отказываться от исключительных прав на результат своего интеллектуального труда.

В большинстве стран использование лицензий Creative Commons не противоречит местному законодательству. Аналогичной институциональной деятельностью, только в сфере программного обеспечения, занимается организация **Open Source** и ряд других общественных движений, например, проект GNU, финансируемый некоммерческой организацией «Фонд свободного программного обеспечения» (Free Software Foundation). В настоящее время данные институты выполняют функции инфраструктуры в отношении по поводу общественной интеллектуальной собственности.

Лицензии активно используются и в России: так, на сайте «Частный корреспондент» указано: «Содержимое сайта, если не указано иное, опубликовано в соответствии с лицензией Creative Commons Attribution 3.0 License».

Существуют и другие способы снятия и ограничения доступа к результатам интеллектуальной деятельности, являющимся благами коллективного пользования, например, когда доступ к ним формируется либо в обход законодательных норм, либо через активное сопротивление законодательным нормам. Известными примерами таких способов доступа является деятельность партий пиратов, существующих в большинстве стран мира. Интересно, что наиболее известная из них (получила два из восемнадцати предназначенных Швеции мест в Европарламенте в 2009 г.) – шведская «Пиратская бухта», существовавшая как торрент-трекер, трансформировалась в «Пиратское облако» – распределительный узел ссылок, не имеющий земного места пребывания. Данные и вычисления распределены между провайдером «облачных» сервисов в разных странах, весь трафик шифруется, материальны лишь балансировщики нагрузки и маршрутизаторы, но в случае захвата они блокируются. «Пиратская бухта» – пример не только возможностей организации дела в интернет-среде: без инвестиций, руководителей, чиновников и государства, – только на энтузиазме нескольких человек и потребности в производимых ею благах (интеллектуальных!), но и того, как реагирует виртуальная среда на силовое давление: она становится все менее уловимой субстанцией. Россия с 1 декабря 2012 г. стала председательствовать в G20, и подготовка проекта давно назревших институциональных инноваций в сфере авторского права обеспечила бы нам авторитет. Идею о том, что необходимо найти баланс между традиционной защитой авторских прав и её новыми формами, присущими только Интернету, активно продвигает премьер-министр РФ Д. Медведев.

Попытки создания институциональных норм отражают изменения отношений не только по поводу интеллектуальной собственности (и устойчивость ее общественной формы), но и экономических отношений в интернет-среде в целом. Creative Commons, Open Source и подобные им общественные институты являются необходимой институциональной средой ин-

новационной экономической системы, в структуре национального богатства которой доминирует доля нематериального богатства.

5. ТРАНСФОРМАЦИЯ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ СРЕДЫ ИНТЕРНЕТА

Исследование эволюции и институционализации экономических отношений в среде Интернета показало, что основой взаимодействия субъектов хозяйствования по поводу новейших объектов товарно-денежных отношений по-прежнему выступает собственность (с заменой доминирующих субъектов собственности – таким образом формируются новые социальные группы). В отношениях собственности задействованы все субъекты экономики, но если в товарно-денежных отношениях они являются субъектами общественного производства, то в отношениях собственности – представителями определенных социальных групп. Вот почему во всемирной истории замена одних доминирующих субъектов собственности другими означала также и смену общественно-экономических систем, существенно меняла соотношение экономических укладов и политических структур.

Инновации в производительных силах приводят к социальным изменениям. Это происходило при каждом качественном скачке развития производительных сил. Так, промышленная революция середины XIX в. сделала капитал доминирующим фактором производства, и интересы владеющего им нового общественного класса – буржуазии – стали преобладать над интересами прежнего доминирующего класса – земельных собственников. Сменились ценностные параметры земли (феодалных поместий, вотчин¹), выражав-

¹ Поместьем назывался участок земли, передаваемой от государя лицу, состоящему на государ-

шиеся в форме поместного или вотчинного прав, не бывших предметом купли-продажи и ценимых не только за размеры и качество природных ресурсов, но и как родовые наследуемые символы, атрибуты и титулы. Приступивший к развитию российской промышленности Петр I в 1714 г. законом о единонаследии объединил вотчины и поместья под одним общим именем – «недвижимого имущества», положив начало превращению земли в товар. Правительство П.А. Столыпина завершило эти преобразования, впервые в истории России введя частную собственность на землю в полном объеме: с правом владения, пользования, распоряжения (в том числе и купли-продажи) землей и всем необходимым для обработки земли имуществом. Земля стала оцениваться по принципам открытого рынка, недолго просуществовавшего в России, но эволюционировавшего в Европе. Земельная аристократия продавала фамильные ценности, земли, титулы и гербы и все более теряла доминирующее место в обществе, уступая его промышленникам, купцам и банкирам, которые стали устанавливать свои «правила игры».

Та же реструктуризация социальных групп происходит и сегодня. Научно-технический прогресс стал главным фактором становления таких социальных групп как ученые, работники интеллектуального труда, творческая интеллигенция. Э. Тоффлер отмечал, что возникает группа людей, обеспечивающих свое материальное существование за счет нематериального производства (Тоффлер, 2008). Возглавляемые представителями этой группы инновационные компании в различных сферах деятельности (например, Hewlett-Packard, Intel, IBM и др.) становятся

ственной службе, для того, чтобы оно добывало из него средства на свое содержание. По существу это было жалование, только не в форме денег, а в возможности эксплуатации природных ресурсов отведенного участка земли с подчинением крестьян, живших на той земле, власти помещика. Вотчина представляла собой право собственности на землю, переходящее по наследству.

доминирующими субъектами экономики, а из их владельцев формируется новая социальная группа – нетократия (нетократия), обеспечивающая свое материальное существование за счет нематериального производства, основанного на информационных и коммуникационных технологиях. Нетократия проникает в элиту общества, ее представители становятся героями произведений культуры и новостей дня. Например, Марк Цукерберг стал главным героем художественного фильма «Социальная сеть», в октябре 2012 г. он встречался с премьер-министром России Д. Медведевым, который еще ранее, в июне 2010 г., будучи президентом РФ, познакомился с другой легендой мира информационных технологий – Стивом Джобсом

Таким образом, развитие экономических отношений в интернет-среде изменяет социальную сферу, реструктурирует властные полномочия и поведенческие отношения, складывающиеся между людьми по поводу использования и присвоения доминирующих в этой среде нематериальных объектов.

Авторы термина «нетократия» так описывают рост ее влияния на современное общество: «Так же, как аристократия способствовала созданию самых важных легальных предпосылок для экспансии капитализма – государственной защиты частной собственности, так и все более маргинальная буржуазия будет использовать свой контроль над парламентской системой и полицию для легитимизации и защиты важнейших компонентов в конструкции нетократической власти: патентов и авторских прав» (Бард, Зодерквист, 2005).

Формы проявления нетократии мы ощущаем в изменениях, происходящих в правовой, экономической и социальной жизни общества, которые связаны с формированием нетократии как социальной группы (класса). Как известно, для формирования класса необходима определенная институциональная среда, которая может быть представлена специальными законами, правилами, договорами, лицензиями и организациями. Выше мы рас-

смотрели институционализацию экономических отношений в интернет-среде по поводу объектов интеллектуальной собственности. Еще одной интересной формой проявления нетократии, по нашему мнению, является формирование частных блогов лицами, стремящимися к публичности и формированию собственного имиджа. Сначала это были люди творческих профессий – писатели, поэты, публицисты и проч. В декабре 2009 г. Президент России Д. Медведев, бывший уже известным блогером, предупредил, что политики, не присутствующие в Интернете, не смогут получить высокие государственные должности. Чиновникам и партийным деятелям «Единой России» пришлось стать блогерами. Пока единой интернет-площадки у них нет, они рассредоточены по социальным сетям – Facebook, VKontakte, Twitter, но уже предпринимаются попытки создать единую федеральную систему. У «Единой России» есть партийный проект «Развитие Рунета», в рамках которого существует отдел по работе в социальных сетях. В политике развитых стран социальные сети стали влиятельным фактором. Во время встречи с М. Цукербергом 2 октября 2012 г. Д. Медведев пошутил: «правильно ли он понимает, что, видимо, Барак Обама победит, поскольку у него фолловеров² намного больше, чем у Митта Ромни», а Цукерберг на это ответил, что когда он с друзьями придумывал Facebook, то не предполагал, что проект станет таким влиятельным в политике (Марк Цукерберг..., 2012).

Инновационные информационные технологии, охватившие через Интернет практически все сферы жизнедеятельности, распространяют свою терминологию также и на жизнь за пределами Интернета (сисадмин, блогер, глюк, лузер, смайлик, спам, хакер, юзер...), и даже старые привычные слова при-

обретают новые значения (аська³, баба яга⁴, клавиша⁵, мыло⁶, пост⁷, тролль⁸ ...). Этимологический подход к исследованию общественной динамики всегда показывает, что изменение языка отражает не только изменения в восприятии казавшихся устойчивыми понятий, но и в общественной жизни.

В завершение анализа социальных преобразований, которые создает развитие информационных и коммуникационных технологий, рассмотрим социальную группу, контуры которой только намечаются – назовем ее пока *пролетариатом умственного труда*. Интернет – средство, благодаря которому практически любой человек после относительно небольших инвестиций в оборудование и при помощи нескольких простых действий может стать одновременно и потребителем и создателем. Создание и развитие виртуальных персонажей для продажи не требуют особых знаний и высокой квалификации, и в среде Интернета формируется социальная группа, получающая доходы от труда, связанного с созданием виртуальных товаров. Стремление данной социальной группы к удовлетворению своих потребностей формирует высокий уровень мотивации ее членов в развитии и формализации экономических отношений в сфере компьютерных игр и виртуальных товаров, используемых в играх. Стимулы и мотивация порождают различные тенденции в общественном производстве, например, углубление разделения труда или возникновение новых видов эксплуатации, связанных с виртуальным миром. Приведем только один факт: «Заклученные исправительной колонии Цзиси (северо-восток Китая, провинция Хэйлунцзян) днем труди-

³ Программа общения ICQ.

⁴ Расширенный графический видеоадаптер EGA.

⁵ Клавиатура.

⁶ E-mail.

⁷ Сообщение на форуме.

⁸ Пользователь, размещающий в Интернете провокационные сообщения.

² От англ. follower – последователь – здесь также: читатель, подписчик; в блогосфере – все те, кто вас читает и следит за обновлениями.

лись на каменоломне, а ночью охранники заставляли их играть в World of Warcraft. Всего в игру было вовлечено около 300 заключенных, которые зарабатывали до 6 тыс. юаней в день (около 900 долл.). Все эти деньги забирало себе руководство исправительной колонии. За невыполнение дневной квоты заработка виртуальной валюты следовало физическое наказание» (Сайт агентства новостей «Лента», 2011). Вот такое сочетание новых технологий и старых способов получения дохода.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Очевидно, что выявление специфических черт экономических отношений в интернет-среде и особенностей институционализации симулятивной экономики требует глубокого теоретического осмысления, которое исследователи до сих пор еще понастоящему не предпринимали. Симулятивная экономика – тема наших дальнейших изысканий, цель которых нам представляется в том, что они позволят увидеть возможное направление развития общественных отношений, смоделировать и проследить их эволюцию в искусственном мире, выявить возможные последствия и влияние этой динамики на экономику виртуального мира и экстраполировать результаты на реальную экономику. Для экономической науки виртуальное пространство – всего лишь очередная сфера приложения экономических интересов человека, а значит – новая *terra incognita*, на которой также действуют экономические законы и развиваются экономические отношения.

Литература

Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб.: Стокгольмская школа экономики, 2005. С. 14.

- Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Librusek, 2012 (http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml) // Перевод А. Качалова. <http://exsistencia.livejournal.com/> 21 декабря 2012 г. (Оригинал: Baudrillard Jean. Simulacres et simulation. Paris: Éditions Galilée, 1981).
- Волошин К. Dialogus: The Winds of War. Из блокнота – на PC. «Игромания» следит за рождением новой ролевой вселенной // Игромания. 2011. № 11. С. 39.
- Восканян М. Экономика мнимой реальности // Сайт аналитического веб-журнала Globoscope 08.03.2010 (http://www.globoscope.ru/content/articles/2829/?sphrase_id=21103).
- Губарь О.В., Дмитриева В.Д., Попов М.В. Институционализация инновационной среды Интернет-формата // Потенциал и перспективы экономического развития России в условиях модернизации: монография / Под ред. Г.Б. Клейнера, О.Ю. Мамедова, В.В. Сорокожердьева. М.: Современная экономика и право, 2012. С. 209.
- Губарь О.В., Попов М.В. Интеллектуальная собственность в системе экономических отношений: Монография. Ростов-на-Дону: РГЭУ (РИНХ), 2011.
- Дмитриева В.Д. Реальная нереальная симулятивная экономика // Вопросы экономики и права: сборник статей аспирантов и соискателей ученой степени кандидата наук. Вып. 10. Ростов н/Д.: РГЭУ (РИНХ), 2012. С. 50.
- Марк Цукерберг подарил Медведеву футболку // <http://lenta.ru/news/2012/10/01/tshirt/>, 1 октября 2012.
- Индуизм, джайнизм, сикхизм. Словарь. М.: Республика. 1996. С. 37.
- Интернет создал более 8% ВВП Великобритании // <http://www.vestifinance.ru/articles/12177>, 30 мая 2012.
- Исследование «Экономика Рунета 2011–2012» // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ), Российская Ассоциация электронных коммуникаций (РАЭК). При поддержке: Google, Mail.ru Group, OZON.ru, Fast Lane Ventures. Рук. проекта С. Давыдов // http://rocid.ru/files/i-research/report/2012/Runet_Economy_20112012.pdf.

- Кастронова Э.* Бегство в виртуальный мир / Пер. с англ. М. Островской. Ростов-н/Д.: Феникс, 2010.
- Кэмпбелл Дж.* Тысячеликий герой. Киев: Рефл-бук, 1997.
- Любинецкая А.* Уфимский студент убил своего противника по компьютерной игре // Сайт газеты «Комсомольская правда» (2008, 15 янв.) (<http://www.kp.ru/daily/24031/94232>).
- Ортега-и-Гассет Х.* Что такое философия? М.: Наука, 1991.
- Парлофф Р.* Доллары из мегабайтов. Январь 2007 г. // <http://transinkom.ru/archive/12/256/>, 22 ноября 2012.
- Полтерович В.М.* Институциональные ловушки и экономические реформы. М.: Российская экономическая школа, 1998 (http://mathecon.cemirssi.ru/vm_polterovich/files/ep99001.pdf).
- Попов М.В.* Современный этап эволюции общественной интеллектуальной собственности // Наука и бизнес: пути развития. 2011а. № 6. С. 238–241.
- Попов М.В.* Эволюционное развитие интеллектуальной собственности в Интернет-пространстве // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Экономика и управление. 2011б. № 2. Июль–Декабрь. С. 28–33.
- Профессиональный продавец заработал на Warcraft 1,3 млн долларов // <http://www.skillz.ru/news/30.11.2006/1493/>, 2006.
- Сайт «Частный корреспондент» (<http://www.chaskor.ru/>).
- Сайт агентства новостей Лента (<http://lenta.ru/news/2011/05/26/chinesefarm>, 20.08.2011).
- Сайт корпорации Playspan // playspan.com: PlaySpan Digital Goods Report 12–09 Системные требования: Adobe Acrobat Reader (https://developer.playspan.com/developer/pdf/PlaySpan_Digital_Goods_Report_12-09.pdf;jsessionid=1378261D325BEF75341EA35306CF9D41, 29.03.2011)
- Сайт некоммерческой организации Creative Commons // <http://creativecommons.org/about>, 12.08.2011.
- Современный словарь иностранных слов: Ок. 20 000 слов. 4-е изд., стер. М.: Русский язык, 2001. С. 126.
- Статистика Star Wars: The Old Republic // <http://games.cnews.r/lenta/1609479>.
- Тоффлер Э.* Революционное богатство: как оно будет создано и как оно изменит нашу жизнь. М.: АСТ: АСТ Москва, Профиздат, 2008. С. 156.
- Энциклопедия правил игры My Lands. 26 июля 2010 г. // <http://mlgame.ru/wiki/Wiki.jsp?page=EarnMoney>, 17.03.2011.
- Юнг К.* Человек и его символы. СПб.: Б.С.К., 1996. С. 79.
- de Souza e Silva A., Sutko D.M.* Theorizing Locative Technologies Through Philosophies of the Virtual // Communication Theory. 2011. № 21. P. 33.

Рукопись поступила в редакцию 11.12.2012 г.