# Виртуальные деньги из Second Life могут стать реальными наличными

Добавил(а) dimm
02.08.10 08:11

Дана Мур (Dana Moore) продает дождь. Он продает его много. Приблизительно по доллару за один шторм многоразового использования. "Я не знаю, почему людям нравится покупать ливни", - говорит он, разглядывая, как его изделие моросило на прошлой неделе. - "Но кажется, он им нравится".

Привлекает не просто дождь, а именно дождь Мура, который может по команде затопить участок земли. Осадки выпадают не в городе Боуи, где он живет уже 37 лет со своей женой, а в виртуальном мире Second Life. В этом веб-портале он также продает снег, часы, футболки Университета Мериленда, футболки Дюка (неохотно), пару домов в стиле эпохи Тюдоров, постеры 1930-х годов, а также звуки собачьего лая.

В реальном мире Муру 62 года. Он занимается тем, что пишет программное обеспечение для филиала оборонного подрядчика Raytheon. В виртуальном мире он один из тысяч предпринимателей, продающих товары - за настоящие американские доллары - которые добавляют замечательные и выгодные дозы реальности в фантастический мир Second Life.

Новички в Second Life появляются без гроша в кармане. Так что их аватарам нужны волосы, причудливые туфли для концерта или костюм для деловых встреч, а также дом, предметы искусства, а может, и водопад для жилой комнаты - виртуальные товары, которые требуют реальных денег.

В прошлом году, когда физическая экономика стала увядать, экономика Second Life процветала благодаря транзакциям от пользователя к пользователю, достигнув оборота в $567 млн. в реальной американской валюте. Прирост составил около 65% с 2008 года. Около 770 тыс. уникальных пользователей регулярно совершали визиты в Second Life в декабре. А пользователи, называемые резидентами, вывели порядка $55 млн. из Second Life на свои счета в PayPal'e.

Самыми затратными покупками в Second Life является земля и материальные ценности, которые резиденты ставят на эту землю. Пользователи контролируют права интеллектуальной собственности на все, что строят, давая им экономический стимул создавать вещи. И они создают.

"Ограничения для открытия собственного предприятия в Second Life очень, очень низкие", - сказал Том Боеллсторфф (Tom Boellstorff), антрополог Калифорнийского Университета из Ирвина, изучающий виртуальные миры, когда давал интервью в одной из своих резиденций в Second Life - в милом современном пространстве с видом на воду. - "Вам не нужна фабрика. И у вас не будет много затрат".
Боеллсторфф через своего аватара сидит на кушетке. Чтобы объяснить свою мысль, профессор размещает посреди комнаты коробку - недалеко от виртуального лица репортера. "Вы можете сделать ее полой", - говорит он, делая коробку пустой. - "Или сделать ее круглой", - говорит он, и коробка приобретает округлую форму. - "Вы не можете сделать это в физическом мире, потому что это не так просто. Здесь же вы можете что угодно", - его голос доносится из динамиков с четкостью обычной телефонной связи.

Экономика Second Life выглядит замечательно по сравнению с реальным миром. На одном конце, где находится большинство пользователей, владельцы небольшого бизнеса типа Мура. Они тратят свой рабочий день в физическом мире, но при этом делают несколько дополнительных сотен долларов в год, продавая специализированную продукцию вроде дождя или футболок. Однако Second World быстро растет, и некоторые участники уже построили более значительный бизнес с полным рабочим днем: пользователь Stiletto Moody продает сотни высококачественных туфель по 8 долларов за пару, а изготовитель Curious Kitties из Японии делает кое-что из интимной одежды.

Более 50 предпринимателей в виртуальном мире сделали за прошлый год более $100 тыс. каждый.

Владелец Second Life, компания Linden Lab, делает деньги на продаже участков земли и островов. Стоимость острова составляет порядка $1 тыс. Это самый высокий барьер для большинства пользователей Second Life. Но для того, чтобы открыть свою аллею, танцевальный клуб, офисную башню или построить дом, аватарам необходима земля. Некоторые пользователи Second Life похожи на Дональда Трампа (Donald Trump): они покупают землю в Second Life, а затем сдают участки в аренду владельцам малого бизнеса или домовладельцам. Некоторые используют свою собственность в спекулятивных сделках.

Как и в физической реальности, эти бароны-землевладельцы немногочисленны, но они

генерируют большую часть мирового валового продукта. Топ 25 самых богатых пользователей Second Life состоит, в основном, из баронов-землевладельцев, которые в сумме зарабатывают около $12 млн.

"Экономика Second Life действительно начиналась с идеи, которую люди хотели социализировать", - говорит Роберт Блумфилд (Robert Bloomfield), профессор Корнеллского Университета управления, который содержит популярное финансовое ток-шоу в Second Life под названием Metanomics. - "Чтобы заниматься этим, людям нужно место. Так что основой экономики является земля". Звучит знакомо?

Рэй Виллиамс (Ray Williams), живущий недалеко от Ричмонда, в Second Life является крупным землевладельцем. В 2006 году, когда Виллиамс работал компьютерным техником в Circuit City, во время перерыва на завтрак он наткнулся на новостную заметку CNN.com об аватаре с ником Anshe Chung - первом физическом миллионере в Second Life. Chung, чье настоящее имя Айлин Греф (Ailin Graef), была простым школьным учителем. Она стала известна как первый Рокфеллер в Second Life, сделавшая свое состояние на покупке и продаже земли. В тот день Виллиамс зашел в Second Life впервые. Два с половиной года назад, когда его уволили из Circuit City, Виллиамс сделал Second Life своей основной карьерой.

Однажды, стоя на пляже своего частного острова, которым он владеет вместе со своей реальной подругой, Виллиамс - через своего аватара по имени Рэй Бардейна (Ray Burdeyna) - рассказал историю, которая очень походила на историю Трампа. Он начал с малого, покупая участки земли здесь и там. Он накопил достаточно денег для приобретения своего первого острова. Затем он стал сдавать в аренду пространство. Это приводило к покупке новых островов, и теперь у него их 100 штук. Каждый из них генерирует порядка 85 долларов арендной платы в неделю. Он сам платит за свою медицинскую страховку и управляет своим бизнесом из комнаты своих апартаментов в Честерфилде, штат Вирджиния. Два компьютера обращены в Second Life, а на третьем играет его музыка.

"Я сделал гораздо больше денег, занимаясь этим, чем работая в Circuit City . Это точно", - говорит Бардейна, прогуливаясь по своему острову рядом с яхтой своей подруги, которую он ей подарил на Рождество. Он осматривает свой пляж. После всего он теперь носит рубашку и галстук. Бардейна сказал, что надел его специально для интервью Washington Post. А после этого пригласил в гости одного из своих арендаторов, который управляет виртуальным клубом из своего настоящего дома в Нидерландах.

Пользователь Foxx Bode назвал Бардейна крупным землевладельцем. "Арендовать у него участок намного дешевле, чем у остальных землевладельцев", - сказал Bode, отказавшись назвать свое настоящее имя. - "У меня с ним нет никаких проблем".

Каждую неделю арендаторы Виллиамса заходят к нему в офис, где регистрируются у стены. На ней отмечено, сколько каждый резидент должен, а также дата выплаты. Арендаторы щелкают на блоки для оплаты счетов.

Никто в Second Life не расплачивается реальной наличностью. Они платят в Линден долларах, которые - как и реальная валюта - покупается в обменных пунктах. Компания Linden Lab, как и Федеральная Резервная система, контролирует обмен и снабжение деньгами для стабильного курса Линден долларов. Этот курс исторически плавает вокруг отметки 250 Линден долларов за один американский доллар.

Люди, впервые попадающие в виртуальные миры, обычно удивляются, когда узнают, что виртуальные доллары имеют реальную цену.

"Я думаю, будет справедливо сказать, что моя машина или одежда, которую носят люди, имеют значительную виртуальную составляющую", - говорит Эд Кастронова (Ed Castronova), экономист из Университета Индианы, который изучает и создает виртуальные миры. - "Например, пальто не только предназначено для защиты от холода - это внешний вид, сигнал, послание, и оно виртуальное. Всегда есть виртуальная часть реальной экономики, но если отбросить физические параметры, вы придете к тому, как много неосязаемого есть в нашей мотивации".

Наконец, самым популярным постом на прошлой неделе в блоге виртуального мира Terra Nova принадлежал Кастронове и касался истории в сатирической газете Onion. Он начинался словами: "Экономика США на прошлой неделе перестала функционировать после неожиданного экзистенционального замечания председателя Федеральной резервной системы Бена Бернэйнка (Ben Bernanke). Он шокировал американцев мыслью, что деньги фактически являются бессмысленной и неосязаемой социальной конструкцией".

В Second Life за эти деньги покупают погоду.

12.03.2010 02:52. The Washington Post, перевод Даниила Бурова, сайт **moneynews.ru**{jcomments on}