Видеоигры, как и многие другие объекты современной массовой культуры, образуют вокруг себя группы заинтересованных людей – фанатские сообщества. Широкий перечень каналов связи, доступный фанатам, позволяет им самоорганизовываться и влиять на изменения внутри игры и за ее пределами: от мнения аудитории зависит дальнейшее улучшение геймплея, изменения механик в обновлениях; вне игры они могут способствовать развитию игрового сообщества, организовывая турниры и создавая обучающие материалы, стримы и видеоролики. Таким образом, действия фанатов оказывают значительное влияние на развитие игры, следовательно, аудитория – главный фактор, за которым тянутся технологии, контекст и содержание, поэтому можно сказать, что фанатское сообщество диктует правила разработчикам [5].

В многопользовательских видеоиграх существует виртуальная экономика: например, на торговой площадке в Steam продаются вещи из таких популярных игр, как CS:GO и PUBG. Игроки участвуют в торговле предметами и обмениваются игровой валютой. На принципе обмена основываются также неофициальные торговые площадки внутриигровых предметов, такие как TF2.tm, CS.money, Backpack.tf и прочие – они позволяют размещать объявления о продаже и даже автоматизировать торговлю. Так, виртуальная экономика создает дополнительные возможности для развития игры и взаимодействия игроков.

Довольно интересный опыт представляет собой видеоигра Team Fortress 2 (TF2) – бесплатный шутер от первого лица, выпущенный в 2007 году компанией Valve. На тот момент визуальный стиль и механики геймплея были революционными [4]: разные игровые режимы, командный уклон, девять классов персонажей, каждый со своими особенностями, а также «анимационный» стиль выгодно отличали игру от остальных представителей жанра. Компания довольно быстро набрала фанатскую базу, завлекая ее геймплеем, вселенной и визуальным стилем. На данный момент TF2 имеет оценку 9/10 в Steam, 92/100 на Metacritic [1]. Несмотря на то, что разработчики не занимаются игрой должным образом – не выпускают крупные обновления и не реагируют на просьбы игроков – сообщество продолжает играть, создавать контент для игры, а также активно развивает виртуальную экономику.

Как и большинство крупных проектов Valve, TF2 имеет систему торговли предметами в Steam: в 2009 году в игре появились аксессуары для всех классов, а в 2012 — возможность обмена предметами между игроками. С 2010 года добавлены «Ящики» – лутбоксы, которые можно открыть с помощью Ключей Mann Co. и получить случайный содержащийся внутри косметический предмет. Эти Ключи были выбраны игроками в качестве основной игровой валюты, так как их стоимость во внутриигровом магазине остается относительно постоянной и на февраль 2024 года составляет 230 рублей [3]. Второй валютой был выбран Очищенный металл – деталь внутриигровой сборки, которую можно разобрать на более мелкие части. Курс Ключа Mann Co. к Очищенному металлу постоянно меняется, а значит, влияет на цены остальных предметов, которые покупаются и продаются за эти валюты.

Таким образом, если цены на предметы во внутриигровом магазине устанавливаются разработчиком и держатся на одном уровне, то торговые площадки придерживаются рыночных принципов. Величина спроса и предложения, качество торгуемого предмета и его особенные характеристики напрямую влияют на устанавливаемую цену. Например, аксессуар «Наушники» – по цене 7,05 Ключа Mann Co.; один Ключ Mann Co. продается за 56,11 Очищенного металла; если при желании купить Наушники за Очищенный металл их цена остается прежней, а курс Ключа Mann Co. растет из-за увеличения спроса на него, то аксессуар также становится дороже в выражении на Очищенный металл.

Имея понимание о работе виртуальной экономической системы, рассмотрим ситуацию, в которой фанатское сообщество искусственно увеличило спрос на внутриигровой предмет. 13 февраля 2023 года YouTube-блогер elmaxo с аудиторией около 235 тыс. подписчиков решил провести эксперимент: в своем видео «TF2: Леденцовый инцидент» [2] он призвал зрителей скупать оружие ближнего боя «Кледенец» на торговой площадке Steam, оставляя его у себя в инвентаре или уничтожая, чтобы резко урезать спрос. Такой дисбаланс на рынке, по мнению блогера, должен был привести к огромному росту цен на этот предмет. После выхода ролика фанатское сообщество подхватило эту идею, начав распространять призывы присоединиться в Steam, Reddit, прочих онлайн-платформах и даже в самой игре. В результате Кледенец на несколько дней пропал с неофициальных торговых площадок.

Проанализируем цены на данный предмет на торговой площадке Steam. Так как Кледенец обычного качества не торгуется на данной площадке, то рассмотрим предметы особых качеств, имеющие сравнительно большую цену и менее подверженные случайным влияниям. На начало февраля «Кледенец странного типа» стоил около 45 рублей, а 13 февраля – 661 рубль; «Кледенец серийного убийцы» на начало февраля стоил около 50 рублей, 13 февраля – 582 рубля [6]. В среднем цена на предмет увеличилась где-то в 13 раз только после выхода видео. Стоит отметить, что цены на Кледенец на торговой площадке Steam вернулись к старым средним показателям только к маю 2023 года.

По результатам исследования сделаны выводы о способности фанатского сообщества самоорганизовываться, совместными усилиями выстраивать виртуальную экономику видеоигр и оперативно влиять на нее с использованием медиа. Стоит выделить решающую роль лидеров мнений в фанатской среде как «центров» сплочения фанатских сообществ и каналов быстрой передачи информации.

**Литература**

1. Team Fortress 2 [Электронный ресурс] // Steam. URL: https://clck.ru/EaKZN (дата обращения: 15.02.2024).
2. TF2: The Lollichop Incident [Видеозапись] // YouTube. URL: https://clck.ru/38qa6W (дата обращения: 15.02.2024).
3. The Reality of Virtual Economies [Электронный ресурс] // Cornell University. URL: https://clck.ru/38qZzk (дата обращения: 15.02.2024).
4. Как Team Fortress 2 изменила индустрию и почему в нее играют уже больше 15 лет [Электронный ресурс] // DTF. URL: https://clck.ru/38qZxV (дата обращения: 15.02.2024).
5. Калитько И.И., Фанатские сообщества - бороться или возглавить? Политический потенциал современной фанатской культуры // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2022. №2.
6. Торговая площадка [Электронный ресурс] // Steam. URL: https://clck.ru/38qa7E (дата обращения: 15.02.2024).