

Рынок внутриигровых предметов как сегмент цифровой экономики*

In-game Items Market as a Segment of the Digital Economy

А. КАШАПОВ

Кашапов Артём Вадимович, аспирант кафедры экономики и управления Башкирской академии государственной службы и управления при Главе Республики Башкортостан.

E-mail: Artemsuper.10@yandex.ru

Аннотация. Статья исследует рынок внутриигровых предметов как сегмент цифровой экономики. Виртуальные объекты превратились из элементов геймплея в рыночные активы с инвестиционной и статусной функциями. Идет систематизация формы существования рынка и факторы ценообразования: функциональность, дефицит и психологию владения. Анализируется эволюция монетизации и структура спроса. Также уделяется внимание рискам: правовой неопределенности, «серым» схемам и казино-механикам. Сделан вывод, что рынок экономически значим, но институционально неоднороден. Рост коммерческой эффективности вступает в конфликт с общественными и правовыми рисками, что требует комплексного подхода к регулированию и анализу данной сферы.

Ключевые слова: внутриигровые предметы; цифровая экономика; виртуальные активы; игровые рынки; монетизация игр.

Abstract. The article examines the in-game item market as a distinct segment of the digital economy. Virtual objects have evolved from gameplay elements into market assets with investment and status functions. Market structures and pricing factors, such as functionality, scarcity, and ownership psychology are systemized. The study analyzes monetization evolution and demand patterns. Additional attention is paid to risks: legal ambiguity, "grey" financial schemes, and casino-like mechanics. The conclusion states that while economically significant, the market remains institutionally inconsistent. Growing commercial efficiency conflicts with social and legal risks, necessitating a comprehensive approach to the regulation and analysis of this field.

Key words: in-game items; digital economy; virtual assets; gaming markets; game monetization.

Основные положения

1. Рынок внутриигровых предметов обоснован как самостоятельный сегмент цифровой экономики.
2. Спрос на предметы имеет смешанный характер, опираясь на ряд факторов и формируя цены для цифровых активов: эффект владения, спекулятивный интерес, статус, утилитарность.
3. Существует расхождение между коммерческой эффективностью модели и необходимостью регулирования.

Введение

Современный рынок внутриигровых предметов превратился в полноценный сегмент цифровой экономики, где виртуальные объекты выступают инструментами потребления, накопления и обмена [4; 8]. Стоимость этих активов объективна и зависит от их редкости, полезности и характеристик среды, что превращает игровые миры в пространство реальных экономических отношений [2]. Устойчивая мотивация пользователей к покупкам ради престижа или прогресса окончательно связывает виртуальные системы с внешними финансами, интегрируя их в глобальный хозяйственный оборот [12]. Актуальность темы усиливается тем фактором, что внутриигровые предметы сегодня представлены несколькими крупными моделями: это предметы со

* Ссылка на статью: Кашапов А.В. Рынок внутриигровых предметов как сегмент цифровой экономики // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2026. № 4. С. 114–118. DOI: 10.34773/EU.2026.4.20.

вторичной рыночной стоимостью на платформенных площадках, игровые ресурсы и валюта, отчуждаемые за реальные деньги в смежных экосистемах, NFT-объекты (невзаимозаменяемый криптографический токен, уникальный цифровой сертификат) и иные гибридные цифровые формы, сочетающие игровые свойства с инвестиционными ожиданиями. В результате один и тот же объект может одновременно выполнять утилитарную, статусную, обменную и спекулятивную функцию. Отдельную значимость проблеме придает отсутствие единообразного подхода к правовой квалификации виртуального игрового имущества: в российской литературе оно рассматривается как объект гражданско-правового регулирования с неопределенной природой, зависящей от пользовательского соглашения, архитектуры и фактической возможности экономического оборота [11], при этом в более новых работах обосновывается возможность отнесения такого имущества к объектам гражданских прав без автоматического распространения на него классического вещного режима [1], а в Европе сформулировали принципы использования внутриигровых виртуальных валют и инициировали правоприменительные действия в отношении практик, вводящих потребителя в заблуждение. В этой связи основное положение настоящей статьи состоит в том, что рынок внутриигровых предметов представляет собой самостоятельный сегмент цифровой экономики, в котором виртуальные объекты приобретают устойчивую рыночную стоимость вследствие ряда факторов, сам же сегмент при этом находится под пристальным вниманием со стороны правовых и регуляторных органов. Цель исследования заключается в выявлении экономической природы рынка внутриигровых предметов, факторов формирования стоимости таких активов, структуры спроса на них, пределов и их институциональной устойчивости.

Методы

Методологическая основа работы включает анализ и синтез научной литературы, сравнительный подход к типологии внутриигровых активов, структурно-функциональный анализ рыночных механизмов их обращения, сравнительно-правовой метод при рассмотрении зарубежных и российских регуляторных подходов, а также кейс-метод при обращении к наиболее показательным моделям оборота цифровых активов.

Результаты

Структура рынка внутриигровых предметов включает три уровня: платформенные рынки, внешние каналы обмена и токенизированные игровые активы [4; 8]. По мере развития этих моделей рынок стал тесно связан с глобальной цифровой экономикой. Это объясняется масштабом самой игровой индустрии, трансграничным характером платформ и высокой долей цифровых платежей. Мировой игровой рынок в 2024 г. оценивался в 187,7 млрд долл., причем значительная часть выручки приходилась на цифровые экосистемы, где микротранзакции и сервисные модели заняли центральное место [20]. Доступные исследования также указывают, что индустрия видеоигр стала одной из самых динамичных сфер современной экономики, а ее развитие опирается на сетевые эффекты и расширение цифрового потребления [5]. Внутри этой системы рынок внутриигровых предметов выполняет несколько экономических функций сразу: усиливает монетизацию, удерживает пользователя в экосистеме, создает вторичный оборот и формирует особую категорию цифровых активов. В том числе и способствует привлечению новых игроков, заинтересованных в игре не только как в способе развлечения, но и как в способе заработка. Новые российские публикации уже прямо описывают торговлю игровой атрибутикой как специфический финансовый рынок и указывают на рост спекулятивного интереса к таким объектам [3; 7]. Отсюда следует, что рынок внутриигровых предметов сегодня представляет собой не периферийный элемент игровой индустрии, а устойчивый сегмент цифровой экономики. Спрос формируется тремя группами факторов: утилитарной полезностью, ограниченностью предложения и символической ценностью. Следовательно, стоимость определяется не только игровой функцией, но и дефицитом, а также социальной значимостью объекта. В исследованиях спроса на виртуальные блага показано, что решение о покупке игрового контента

связано с удобством, престижем и эмоциональной вовлеченностью [2; 9]. Это означает, что стоимость внутриигрового предмета определяется не одной игровой функцией, а формируется на пересечении утилитарного спроса, дефицита и социальной значимости. По этой причине на рынке высоко ценятся предметы, которые не дают решающего преимущества в условиях существующих игровых механик, но обладают узнаваемостью, редкостью и историей владения. Показательным примером служит рынок внутриигровых предметов в Counter-Strike 2. По данным профильных обзоров сделок, один экземпляр предмета АК-47 Case Hardened Blue Gem в 2024 г. был публично продан более чем за 1 млн долларов, что по официальному курсу Банка России на тот момент соответствовало более 88 млн руб. [6]. Дополнительный импульс создает страх упустить редкий объект или выгодную сделку (FOMO).

Адаптация моделей оборота внутриигровых предметов игровыми студиями происходила постепенно. Сначала вторичный обмен существовал в «серой зоне» и воспринимался как побочный эффект игрового процесса. Затем часть компаний начала встраивать такие механизмы в официальную инфраструктуру. Это снизило транзакционные издержки оборотом и превратило виртуальные предметы в стабильный источник платформенной выручки. Платформенные кейсы Valve и EVE Online демонстрируют, что успешный рынок внутриигровых предметов возникает при наличии встроенной торговой инфраструктуры, большой пользовательской базы и удержания оборота внутри платформы [17]. Другим кейсом является Roblox. Здесь рынок цифровых предметов вышел за пределы классической продажи скинов и встроился в более широкую систему – creator economy. Сама компания прямо описывает платформу как экономику, в которой пользователи и разработчики создают, продают и монетизируют цифровые объекты, а в 2025 г. Roblox расширила этот контур, связав цифровые и физические товары [16]. Во всех трех случаях успех обеспечен одними и теми же условиями: большой пользовательской базой, встроенной платежной инфраструктурой, понятными правилами обращения и способностью платформы удерживать оборот внутри собственной среды. Из этого следует, что успешные кейсы появляются там, где рынок предметов не конфликтует с игровой моделью, а становится ее опорной частью. Но по мере институционального укрепления этого сегмента усилилось и регуляторное внимание. Международное регулирование развивается по трем направлениям: защита потребителей, контроль лутбокс-механик и ограничение оборота виртуальных валют. Примеры ЕС и Бельгии, в частности, подтверждают усиление государственного внимания к этому сегменту [18]. Другое направление связано с общеевропейской дискуссией о необходимости специальных правил. В исследовании Европейского парламента о лутбоксах указано, что такие механики создают риск проблемного поведения, и требуют отдельного анализа в рамках потребительского и цифрового права [18]. Четвертое направление демонстрирует Китай, где регулирование онлайн-игр традиционно строится жестче. В проекте новых правил управления онлайн-играми отдельно затрагивались вопросы виртуальных предметов, игровой валюты и ограничений их обмена на реальные деньги [19]. Таким образом, мировая практика уже исходит из того, что внутриигровые предметы и валюты не могут рассматриваться как нейтральный элемент развлечения. При этом единый международный стандарт пока не сложился. На этом фоне особенно заметны основные риски рынка. Первый риск связан с лудоманией и казино-подобным поведением. Платные лутбоксы обладают структурным сходством с азартными практиками, а сама механика опирается на вариативное вознаграждение и ожидание редкого выигрыша. Второй риск связан со skin gambling (использование виртуальных косметических предметов из видеоигр (т.н. скинов) для азартных игр на сторонних сайтах). Подчеркивается, что skin gambling остается растущим феноменом, тесно связанным с молодой аудиторией и с исторически ранним вовлечением в рискованные формы игрового поведения [13]. Третий риск касается мошенничества и непрозрачного финансового оборота. Научные работы последних лет показывают, что вторичные рынки видеоигр и виртуальных предметов могут использоваться в схемах легализации средств, поскольку сочетают высокую скорость транзакций, слабую идентификацию контрагентов и трудности внешнего контроля [15]. В совокупности это означает, что рынок внутриигровых предметов создает для студий новую модель коммерциализации, но одновре-

менно формирует пространство повышенного правового и социального риска. Именно поэтому его дальнейшее развитие все в большей степени зависит от того, насколько платформа способна совместить рыночную эффективность и снижение поведенческих и финансовых угроз.

Внутриигровые предметы в современной цифровой среде все чаще рассматриваются как объект спекулятивного и квазиинвестиционного интереса. Такая трансформация возникает в тех случаях, когда цифровой объект обладает ограниченным предложением, устойчивым спросом и возможностью последующей перепродажи. В исследованиях этот процесс уже описывается как формирование особого сегмента финансового поведения внутри игровых платформ, где предметы игр и других проектов начинают использоваться для краткосрочных спекуляций, арбитража и удержания в расчете на рост цены [7]. Вместе с тем уравнивать такие объекты с полноценными инвестиционными инструментами некорректно. Их стоимость зависит от решений правообладателя, изменений в правилах игры, пользовательского интереса и общего состояния игровой экосистемы. У владельца такого предмета отсутствуют классические механизмы защиты инвестора. По этой причине правильнее говорить о спекулятивном интересе с отдельными инвестиционными признаками, чем об инвестиции в строгом экономико-правовом смысле [10]. Тем не менее сам факт устойчивого спроса, вторичного оборота и накопления стоимости показывает, что внутриигровые предметы уже вышли за пределы обычного цифрового потребления.

Обсуждение

Полученные результаты подтверждают тот факт, что внутриигровые предметы занимают промежуточное положение между цифровым товаром и квазиактивом. Их экономическая значимость возрастает, однако одновременно усиливаются правовые и поведенческие риски, что требует институционального регулирования. В современном мире крайне важно устранить все пробелы и найти баланс между игровым процессом и экономическим потенциалом для потребителей игровой индустрии.

Заключение

Проведенное исследование подтверждает основное положение статьи о том, что рынок внутриигровых предметов представляет собой самостоятельный сегмент цифровой экономики, в котором виртуальные объекты приобретают устойчивую рыночную стоимость под воздействием функциональных, дефицитных, символических и поведенческих факторов. Анализ показал, что внутриигровые предметы уже не сводятся к роли вспомогательных элементов игрового процесса. Они включены в систему обмена, перепродажи, накопления и ценовой дифференциации, а в ряде случаев становятся объектами выраженного спекулятивного интереса. Установлено, что развитие данного рынка обеспечивается сочетанием платформенной инфраструктуры, массового пользовательского спроса и встроенных механизмов. Вместе с тем коммерческая эффективность этой модели сопровождается ростом правовых, поведенческих и социальных рисков. К ним относятся азартные механики потребления, непрозрачность ценообразования, серые схемы обращения и сложность правовой квалификации виртуальных активов. Тем самым подтверждается наличие противоречия между экономической выгодой рынка для разработчиков и платформ, и необходимостью ограничения негативных последствий для пользователей и государства. Следовательно, дальнейшее развитие рынка внутриигровых предметов будет зависеть от эффективности механизмов его правового и институционального регулирования.

Литература

1. Биктагирова А.Р., Кротова Е.Н. Виртуальное игровое имущество как объект гражданских прав // Ученые записки Казанского юридического института МВД России. 2024. Т. 9, № 1(17). С. 18–21.
2. Бондаренко В.А., Попов М.В. Исследование спроса потенциальных потребителей виртуальных благ и игрового контента // Практический маркетинг. 2017. № 3(241). С. 36–44.

3. Галанова А.В., Гусаков Д.Р. Рынок атрибутики компьютерных игр как специфический финансовый рынок // Вестник Московского университета. Серия 6: Экономика. 2025. Т. 60, № 2. С. 20–39. DOI 10.55959/MSU0130-0105-6-60-2-2.
4. Губарь О.В. Методологические проблемы изучения экономики виртуальных игр // Вестник Дагестанского государственного университета. Серия 3: Общественные науки. 2015. Т. 30, № 5. С. 128–133.
5. Иншаков А.А., Егоров В.Г. Индустрия видеоигр: экономический анализ и обзор современных исследований // Постсоветский материк. 2023. № 4(40). С. 71–95. DOI 10.48137/23116412_2023_4_71.
6. Новость дня: в CS 2 продали скин автомата АК-74 за 1 млн долларов [Электронный ресурс]. URL: <https://hi-tech.mail.ru/news/110820-v-cs-2-prodali-skin-avtomata-ak-74/>
7. Панфилова О.В., Спехов Н.И. Внутриигровые предметы в качестве объектов спекуляций // Вестник Российского университета кооперации. 2025. № 2(60). С. 50–56.
8. Повзнер В.А., Деревянкин А.В. Ценообразование в виртуальном пространстве онлайн-игр // Практический маркетинг. 2012. № 6(184). С. 24–31.
9. Попов М.В. Факторы, детерминирующие поведение потребителей виртуальных благ // Вестник Ростовского государственного экономического университета (РИНХ). 2016. № 3(55). С. 59–66.
10. Сабирова З.Э. Развитие инвестиционных сервисов в цифровой среде // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2024. № 5(179). С. 24–28. DOI 10.34773/EU.2024.5.4.
11. Фатхи В.И. Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2022. Т. 9, № 4. С. 113–121. DOI 10.18522/2313-6138-2022-9-4-15.
12. Цифровая трансформация социально-экономического развития региона / З.Э. Сабирова, О.В. Сидорова, В.В. Каширин [и др.]. Уфа: Издательство «Мир печати», 2022. 446 с. ISBN 978-5-9613-0753-5.
13. A rapid evidence review of skins gambling / Government UK [Electronic resource]. URL: <https://www.gov.uk/government/publications/a-rapid-evidence-review-of-skins-gambling/a-rapid-evidence-review-of-skins-gambling>
14. Castronova E. On Virtual Economies / SSRN [Electronic resource]. URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=338500
15. Cooke D., Marshall A. Money Laundering through Video Games: A Criminals' Playground // Forensic Science International: Digital Investigation. 2024. Vol. 50, 301802. DOI 10.1016/j.fsidi.2024.301802.
16. D'Angelo E. Our Vision for the Roblox Economy / Roblox [Electronic resource]. URL: <https://about.roblox.com/en-au/newsroom/2023/07/vision-roblox-economy>
17. Global PLEX Market and Friction-Free Trade // EVE Online [Electronic resource]. URL: <https://www.eveonline.com/news/view/global-plex-market-and-friction-free-trade>
18. Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers / European Parliament [Electronic resource]. URL: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU%282020%29652727_EN.pdf
19. Measures for the Management of Online Games (Draft for Solicitation of Comments) / China Law Translate [Electronic resource]. URL: <https://www.chinalawtranslate.com/en/19889-2/>
20. Newzoo: the global video game market will earn \$187.7 billion in 2024 [Electronic resource]. URL: <https://wnhub.io/news/analytics/item-44598>