

选题（20%）	说理（60%）	文笔（20%）	总分

作者：霍怡然

学号：1710307409

学校院系：药学院

提交日期：2020.12.19

## 以《集合！动物森友会》为例，浅谈交易平台上游戏虚拟资源贩卖商的影响

上半年由于疫情大家都赋闲在家，switch 游戏机大火。其中一款结合模拟经营与社交元素的游戏《集合！动物森友会》(简称动森)也随之大卖，由于涨价太快被戏称“理财产品”。

游戏是在一个岛上与动物们生活，赚钱偿还房贷，购买衣服和装饰品，建设理想家园。赚钱的方式有：(1)劳动生钱。收集初级生产资料（树枝、杂草等），加工成家具后卖出生产资料或家具；(2)用钱生钱(投资、储蓄)。储蓄是把钱存入 ATM 机后收利息，投资类似股票，在周日购入“大头菜”，在下周六前卖出，商店收购大头菜的价格是每天浮动的，因此投资可能赚、可能亏，过了周六还没有卖出，大头菜会坏掉，让玩家血本无归。

游戏火了，交易平台马上出现了低价卖游戏资源的商贩。尽管总是有玩家抨击这种交易“会让人失去慢慢游戏的乐趣”，但生意到现在还十分火爆。对于模拟经营类的游戏，直接购买资源不会减少游戏体验吗？下面阐述的就是这类产业链反映的经济学理论。

游戏中，需要用到大量的钱：(1)扩建房子。扩建第一个房间需要 9.8 万“铃钱”，后面越来越贵，最后一次要 249.8 万；(2)崎岖不平的地势需要大量的桥和坡道，每个都要几万起步的铃钱；(3)衣服和家具每天上新，让人有收集欲。市场营销学教授 Russell W. Belk 曾在论文中指出，收集东西可以提供安全感、带来其他人的羡慕和更强的自我认同，提高满足感，为个体自我定义提供一个方法<sup>[1]</sup>。很多商品是季节限定，因此更会激发玩家的收集欲。

游戏中也需要大量资源，补充经常坏掉的生产工具（铲子、斧头等），或用来制作收集的家具。

[1] Alice. 盲盒经济背后的心理学启示[J]. 中国眼镜科技杂志, 2020(07): 56-61.

如果将游戏给玩家带来的收益分成两部分，一部分是赚钱的体验带来的收益(上述的物生钱和钱生钱两部分)，一部分是收集产品和商品的体验带来的收益。

用物生钱带来的收益是有限的。固定的季节中，收集生产资料和制造家具的动作单一，生产的产品固定，这样带来的收益是边际递减的。也就是说，所谓的“慢慢游戏的体验”中以物生钱的部分，会随着游戏时间的增加而变得越来越无聊。

用钱生钱的方式是投资和储蓄。储蓄增加了虚拟经营的真实度，但操作简单，游戏收益小。同时“央行”将利率从 0.5% 削到 0.05%，使得玩家更倾向于高风险投资，也就是大头菜的购买。

大头菜的购买增加了社交，但是需要大量的交易成本（时间成本、信息成本），并且存在交易风险。由于玩家可以联网去别人的岛上买卖大头菜，为赚到最大差价，玩家需要搜寻大头菜的最佳价格（用大头菜价格预测工具、玩家群分享、论坛、网络交易所等），然后选择合适的岛进行交易。价格好的岛(购入价低，卖出价高)，岛主会指定交易条件。开放岛屿给其他玩家实际上是临时转让买卖权，类似于一种共享经济，用自己买卖完剩下的时间共享产生收益。交易费用一般都是“铃钱”或一些稀有生产材料，由于交易没有统一标准，因此玩家要搜寻最合适的交易条件和大头菜价格，这就带来了交易成本。此外，自发交易的风险大，游戏没有机制保障玩家的交易，存在着违约的风险，岛主可能收不到买家的交易费用，或被破坏岛上的装修。买家可能被虚报的大头菜价格骗取交易费用。同时，如果联机的玩家中某人网络环境差，会导致联机的所有人被回档，失去几天辛苦劳作的产品。这种原始的交易方式完全依赖双方的信任。

赚钱的游戏收益不是边际递减就是风险太大，而花钱的游戏收益是不会减少的。游戏中的商店每天有新产品推出，这些产品库足够大，可以给玩家带来不断的新鲜感。同时，游戏的社交属性加大了玩家购买产品的收益，当与好友联机时，人们会自然希望自己拥有更多、更漂亮的家具与服饰。

玩家的游戏时间不是无限的。出于理性人假设<sup>[2]</sup>，可以认为游戏的玩家采取的经济行为是力图用最小的经济代价换取最大的经济利益的。当时间有限时，玩家会减少搜索信息买卖大头菜的时间，增加购买各类家具服装的时间。但收集和购买是需要生产的资源和金钱的，这个缺口正好可以由交易平台上的卖家填补。

由于可以通过破解游戏刷虚拟数据，卖家可以提供大量廉价物资，如生产资源、大头菜、铃钱、制作手册。淘宝、咸鱼的买卖双方受到平台规则的约束，原始交易中的破坏性行为几乎不会出现。大量物资定价不会超过十元，与游戏机、游戏的购买价格比起来简直九牛一毛，对一个理性人来说，这正是最好的方法来填补最大化游戏效益的资源缺口。

对于玩家来说，卖资源的店家是刚需，能直接增加游戏收益；对于游戏厂商来说，交易会增加游戏的趣味性，增加玩家数量和黏度。然而这一机制的基础是，游戏要有足够大的家具素材库和装饰自由度，不然所有玩家的岛会变成同质化的全收集，极大减少游戏寿命，即使是联机也失去了意义。对于同样是经营类游戏的《江南百景图》来说，由于游戏制作班底

2000 字

[2]王世威，“理性人”假设的流变与包容性对待[J]. 特区经济, 2020(01):23-25.

不够，自由度和素材库相对欠缺，这类淘宝店家带来的影响是毁灭性的，会让玩家游戏体验同质性高且失去游戏目标，基本失去了可玩性。

**WORD 批量转 PDF 工具-未注册 注册码购买 QQ: 3049816538(注册后本  
文字和以下内容消失)**

**成都购房咨询, 大专本科成都落户咨询, 成都社保代缴咨询 QQ:  
3049816538**

2000 字

[2]王世威.“理性人”假设的流变与包容性对待[J].特区经济,2020(01):23-25.