马太效应（Matthew Effect）在虚拟世界中也有类似的表现。在虚拟世界中，具有初始优势的人或事物往往更容易获得更多的资源、关注度和成功，而那些缺乏初始优势的人或事物则往往会被较少地关注和支持。这种现象在许多虚拟领域都存在，例如社交媒体、在线游戏、网上市场等。

出现这种现象的原因有多种。其中一种原因是网络的规模和连接方式，网络规模越大，连接方式越多元化，人们就越容易被淹没在信息中，而那些已经获得一定关注度的人或事物则更容易被注意到。此外，人们在互联网上的行为往往会受到社会认可的规则和标准的影响，这些规则和标准也可能会强化马太效应的出现。

另外，马太效应在虚拟世界中的表现也可能与人类心理学和社会学有关。例如，人们可能会更倾向于关注和支持那些已经获得成功和认可的人或事物，这也会加强马太效应的出现。

总之，马太效应在虚拟世界中的表现与现实世界类似，这种现象的出现原因可能涉及到网络规模、人类心理学和社会学等多个方面。