马太效应在虚拟世界中的表现与在现实世界中的表现相似。在虚拟世界中可能有以下表现：

1. 网络流量：已经受到广泛关注的网站、页面更容易被更多的人访问，从而更容易获得流量。反之更不容易获得流量。自媒体也是如此。
2. 游戏排名：游戏排名高的玩家获得的资源、奖励都是很丰厚的，相比排名低的玩家会更快进步且获得关注。

原因：网民更易受早期（已出现的）成功案例的影响，而这些已获得关注的事物上就出现了“强者越强”的现象；在评价一些新生事物时网民也易受成功案例的影响，从而影响新生事物热度的偏向。





