

# 基于两大部类的虚拟经济与实体经济分析模型

叶尔兰·库都孜 邹博清

(新疆大学经济与管理学院, 新疆创新管理研究中心, 乌鲁木齐 830046)

**摘要** 马克思的两大部类增长模型阐述了商品经济中第一部类和第二部类的均衡增长关系, 通过借鉴马克思的两大部类均衡增长模型而构建的虚拟经济与实体经济的两部类分析模型, 可更加深化对实体经济商品流通过程以及虚拟经济货币流动机制的认识, 在上述研究基础上有必要进一步探究虚拟经济与实体经济的均衡发展等问题。

**关键词** 商品流通; 货币流动; 虚拟经济; 实体经济

(中图分类号) F014.36 (文献标识码) A (文章编号) 1005-8575 (2014) 01-0084-08

## 一、有关虚拟经济范畴界定的文献简述

对于虚拟经济的研究范畴以及虚拟经济与实体经济的关系问题, 主要形成了四类观点。

第一类观点认为虚拟经济是与虚拟资本的运动密切相关的一类非生产性经济活动。罗良清(2009)认为“虚拟经济是以虚拟资本交易为载体, 利用短期市场价格波动为收益来源的经济活动, 它以预期收入资本化定价为基础, 脱离了实体经济具体生产过程。”<sup>[1]</sup> 吴德礼(2009)则认为“虚拟经济是以价值和信誉信用为基础, 以金融系统为循环依托的虚拟资本交易并繁衍增值的经济活动。”<sup>[2]</sup> 孙宝文(2005)提出“虚拟经济是虚拟资本以金融系统为主要依托的循环运动, 这些虚拟资本不经过实体经济循环就可以取得盈利。”<sup>[3]</sup>

第二类观点将不经过生产过程而获利的经济活动视作虚拟经济的范畴。例如刘俊民(2008)

认为“虚拟经济是在追求货币利润的目标下, 通过单纯的‘买卖’、‘资本化’运作以及价值‘炒作’等相对脱离了‘物质生产过程’的价值增殖活动。”<sup>[4]</sup> 叶朝晖(2003)则将虚拟经济定义为“虚拟经济是指以信用工具为载体和以投机牟利为目的的、相对实体经济而存在的、表现为价值独立化运动为特征的一种经济。”<sup>[5]</sup>

第三类虚拟经济的定义是从虚拟经济的功能出发, 也就是虚拟经济促进社会生产力发展的功能。徐良平(2002)认为“可以将虚拟经济看成是人们为了冲破现实经济的资源束缚, 提高资源配置效率, 运用越来越虚拟化的交易手段将经济增长的各要素在更高层次上组织起来, 以更快地促进经济发展的一种经济形态。”<sup>[6]</sup> 周建波(2009)认为虚拟经济是指“以无形的商品、资产及其市场共同组成了流通的新空间, 以科技信息网络技术为传递方式, 以股票、期货等金融创新产品为交易工具和表达方式, 以预期的劳动价格、技术价格和资本价格进行定价和分配, 从而

(收稿日期) 2013-09-23

(作者简介) 叶尔兰·库都孜(1969-), 男(哈萨克族), 新疆阿勒泰人, 新疆大学经济与管理学院副教授, 经济学博士, 硕士研究生导师。研究方向为中亚经济, 管理控制和政治经济学。

邹博清(1988-), 男, 湖北荆州人, 百色学院政治与法律学助教, 硕士研究生。

(基金项目) 新疆自治区软科学项目(项目编号: 201242161)。新疆高校人文社科重点研究基地“新疆大学创新管理研究中心”基金资助重点项目(项目编号: 010112C05)。

以虚拟价值和价格方式刺激并带动了实体经济迅速发展，并产生了巨大财富效应的经济形态”。<sup>[7]</sup>鲁品越（2009）认为“虚拟经济是以证券化资产的虚拟价值为内容，以大众资本为其实体经济价值来源，通过对虚拟价值的波动价差的投机，以分割实体经济价值和规避投资风险，而产生的金融流动体系。”<sup>[8]</sup>

第四类观点则将虚拟经济与满足人们心理需求的服务行业联系在一起。如宋可为（2009）认为“虚拟经济广义上则是指满足心理需求的生产（如音乐、传媒作品等）有关的经济活动。”<sup>[9]</sup>而林左鸣（2010）把“同时满足人的物质需求和心理需求的经济，以及只满足人的心理需求的经济活动的总和定义为广义的虚拟经济”。<sup>[10]</sup>

## 二、劳动价值论下的虚拟经济本质

### （一）虚拟经济在商品经济中的地位

对生产劳动与非生产劳动的划分，其依据来自于何炼成对生产劳动和非生产劳动的定义，即“从具体生产方式的本质来考察，也就是从具体生产方式的生产目的来考察，对社会主义制度来说，也就是从社会主义的生产目的来考察，凡是能生产某种使用价值（包括作为静的属性、以存在的形式表现出来的物质产品，以及在动的形式上提供的特殊使用价值或服务）用来直接满足人们的物质和文化需要的劳动，就是社会主义的生产劳动，否则就是非生产劳动”。<sup>[11]</sup>以及“反映社会主义生产关系本质的生产劳动的特殊定义应当是：凡是能直接满足这种需要的劳动，就是生产劳动，凡是间接有助于这种需要的满足的劳动，就是非生产劳动”。<sup>[11]</sup>据定义中对使用价值的解说“包括作为静的属性、以存在的形式表现出来的物质产品，以及在动的形式上提供的特殊使用价值或服务”将生产劳动划分为物质性劳动（为静的属性、以存在的形式表现出来的物质产品）和非物质性劳动（在动的形式上提供的特殊使用价值或服务）。由于非生产劳动也具有“在动的形式上提供的特殊使用价值或服务（间接满足人们的物质文化需求）”的特征，因此非生产劳动全是非物质性劳动。

如果将商品经济活动按照三产业结构划分，那么生产劳动中的物质性劳动大体上就是从事第

一产业和第二产业工作的劳动；生产劳动中的非物质性劳动大体上就是从事第三产业中用于个人消费的服务业工作的劳动；非生产性劳动包含了除生产劳动以外的其他创造价值的人类劳动。虚拟经济活动在劳动性质上属于非生产劳动，也是非物质性劳动中协助商品流通并且专业从事纯粹货币流动（指的是存在物品交易、存在着由物品交易引起的货币由交易的一方向另一方的转移，但是没有商品价值被最终实现，纯粹货币流动就是没有商品流通的货币流动）的劳动。

### （二）劳动价值论下的虚拟经济本质

因为生产力的发展往往受到商品交换能力的制约，因此商品交换作为商品经济运行的一个环节，同时也是产生相对生产过剩危机的关键环节，伴随着生产力的发展，商品交换的方式就必须不断进行变更和革新。商品交换最初由商品生产者自己承担发展到分离出独立的商业部门专业从事商品流通，再到现代社会伴随着新科技革命而出现的电子商务的飞速发展，使商品流通不断适应着生产力的发展要求。货币作为商品流通的媒介往往成为制约商品流通的重要因素，商品流通为了适应生产力发展对自身流通速率和流通规模的要求就自然的分化出了一类推动纯粹货币流动的新型商品经济活动，即所谓的虚拟经济活动，以此克服货币对商品流通过程的妨碍和制约。

## 三、商品经济中商品流通与货币流动的均衡关系

### （一）实体经济中商品流通与货币流动的均衡等式

科学的劳动价值论中的价值，其作为商品与商品相交换的基础，是对在物的掩盖下的商品生产者之间相互关系的抽象，它所表达的是在生产分工的前提下，劳动者凭借自身劳动而必将获得对其他劳动者生产的一定量的商品或劳务的潜在使用权利。<sup>[12]</sup>由这个意义上讲，能够创造价值的劳动，就不仅仅限于生产性质的劳动，而是一切商品经济运行和发展所必不可少的人类劳动或者说劳动成果能得到其他劳动者认可的人类劳动。这样，创造价值的劳动在商品经济的不同发展阶段具有不同的形式，在商品经济的不同现实形态中也有不同的形式。要构建能体现商品经济

一般特征的商品流通与货币流动的均衡关系，首先要体现出劳动是作为商品交换基础的价值的唯一源泉，其次要反映出发达商品经济中代表使用价值的商品与代表价值的货币的对立特征。

参照马克思的两大部类均衡增长模型，作出如下假设：

(1) 社会生产分为两个部类，第一部类生产消费资料，第二部类生产生产资料。

(2) 只有一种生产要素——劳动，包括物化劳动和活劳动，生产资料视作一定标准劳动时间的物化劳动。

(3) 两部类经济中的物化劳动收入（不变资本 + 平均利润）只用于购买第二部类的产品（生产资料），两部类中的活劳动收入（可变资本或者说工资）只用于购买第一部类的产品（消费资料）。

在这样的条件下构建出的商品与货币的均衡流动等式如下：

$$A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2 \equiv \Pi + W$$

$A_1$ 、 $A_2$  分别表示第一部类和第二部类中每单位劳动的商品产量（单位劳动产出），它在内涵上等同于社会必要劳动时间的倒数并且在某种程度上反映社会劳动生产率的高低； $\Gamma_1$ 、 $\Gamma_2$  分别表示投入第一部类和第二部类的标准劳动数量（标准劳动小时数）； $P_1$ 、 $P_2$  分别表示第一部类和第二部类中每单位劳动产出商品的价格（单位劳动商品价格）； $\Pi$  代表两部类中的物化劳动收入； $W$  代表两部类中的活劳动收入。

(二) 对商品与货币均衡等式的阐述

(1) 人类劳动生产使用价值的过程同时也是凝结价值的过程，使用价值与价值的内在对立通过商品与货币的外在对立直接表现出来。 $A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2 \equiv \Pi + W$  中的恒等关系旨在表明，在特定的商品经济环境下，劳动力在生产商品的同时也“生产”了对商品的货币购买力，整个经济生产出了价格多少的商品，就会产生相应数量的工资和利润时刻准备着购买它，并且全部工资和利润能够并且只能够在目前的价格水平下购买生产出来的全部商品。

(2) 价格水平变化（ $P_1$ 、 $P_2$  上升或下降）后，新生产出来的商品依然满足  $A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2 = \Pi + W$ ，但是在价格变动前生产出来，并且尚未实现价值的商品，其价格将大于或小于

为其准备好的货币购买力，这时经济中全部商品的价格将大于或小于经济中的全部货币购买力。

(3)  $A_2\Gamma_2$  能否补偿生产中消耗的生产资料，或者说  $A_2\Gamma_2$  能否重新进入再生产过程补偿生产中消耗的生产资料决定着社会再生产规模的大小。也就是说，只要商品与货币均衡等式左侧的商品价值能够全部实现，即当  $\Pi \geq A_2\Gamma_2P_2$  并且  $W \geq A_1\Gamma_1P_1$  时，社会再生产会正常进行，并且其规模只由从前生产的生产资料的多少决定。如果商品经济的现实状况为  $\Pi + W < A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2$ ，则会出现相对生产过剩，发生经济增速放缓甚至是经济衰退。

(三) 商品与货币均衡等式的扩展

货币不仅可以作为商品交换的媒介，也就是形成对商品的货币购买力，还可以被人们当作财富而储蓄起来，这时商品与货币均衡等式扩展为：

$$A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2 = \Pi_0 + W_0 + \Pi_1 + W_1 \quad (\Pi = \Pi_0 + \Pi_1; \quad W = W_0 + W_1)$$

$\Pi_1$ 、 $W_1$  分别表示物化劳动收入与活劳动收入中用于储蓄的部分，它包括所有暂时闲置或长期闲置而不用于商品购买的收入部分； $\Pi_0$ 、 $W_0$  是物化劳动收入与活劳动收入中直接用于购买生产资料和消费资料的部分。

(四) 对扩展等式的阐述

(1) 整个社会的储蓄量为  $S = \Pi_1 + W_1$ ，相应的有量为  $\Pi_1/P_2 + W_1/P_1$  的商品无法实现其价值。

(2) 要保障社会再生产的正常进行，必须创造出与储蓄量同样大小的货币购买力，否则就可能会出现相对生产过剩。

## 四、虚拟经济与实体经济的关系及均衡发展

(一) 包括虚拟经济在内的商品流通与货币流动的均衡等式

$$\begin{cases} A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2 = \Pi_0 + W_0 + \Pi_1 + W_1 \\ A_3\Gamma_3P_3 = \Pi_3 + W_3 \end{cases}$$

$A_3\Gamma_3P_3 = \Pi_3 + W_3$  反映的是虚拟经济的劳务供给与用之交易的货币之间的均衡关系，是各类虚拟经济活动提供的劳务总量，这些劳务的工作内容就是推动量为  $\Pi_1 + W_1$  的货币不断流动； $\Pi_3$ 、 $W_3$  分别是虚拟经济各类市场中的物化劳动

收入和活劳动收入，并且  $\Pi_3$  可以用于购买虚拟经济中的劳务或者购买第二部类生产的生产资料， $W_3$  可以用于购买虚拟经济中的劳务或者购买第一部类生产的消费资料； $\Pi_3 + W_3$  是虚拟经济创造的价值总量。

(二) 对虚拟经济的总体阐述

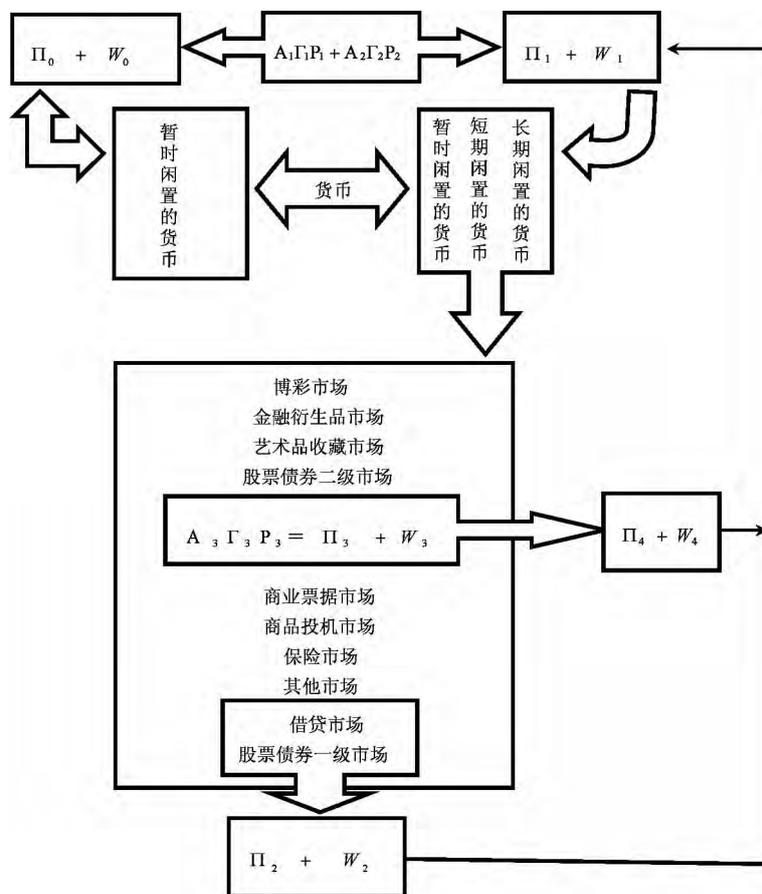
(1) 为了便于对相关问题进行分析，这里再次说明一个本文界定的概念——“纯粹货币流动”指的是存在物品交易、存在着由物品交易引起的货币由交易的一方向另一方的转移，但是没有商品价值被最终实现。纯粹货币流动就是没有商品流通的货币流动。

纯粹货币流动过程中的交易对象（以下简称交易对象）通常不是商品，或者交易的双方并不以商品的使用价值为目的。如果交易对象不是商品，就谈不上商品价值被实现；如果交易对象是商品但是交易双方都不以商品的使用价值为目的，就没有商品价值被最终实现，因为商品的

买者，由于不以商品的使用价值为目的，从他买到商品的时刻起，他就变成商品的出售者，因此先前交易的商品其价值并没有被最终实现。

纯粹货币流动过程的直接经济效应是实现货币的使用权转移或是实现货币的所有权转移，其间接经济效应是实现财富的重新分配，其最终带来的结果是促进商品流通进而保障或促进生产力发展。

(2) 整个虚拟经济或者说虚拟经济中的各类市场都包括两个部分：第一部分是虚拟经济中的劳动者为相关劳务的需求者提供劳务，虚拟经济的这个部分创造价值，也就是  $A_3\Gamma_3P_3 = \Pi_3 + W_3$  所代表的过程，这个部分是维持虚拟经济存在和发展的部分；第二部分是虚拟经济中伴随第一部分发生的纯粹货币流动过程，这个过程生成量为  $\Pi_2 + W_2$  的实体商品购买力（参见图），这个部分是虚拟经济发挥经济功能的部分。如果没有虚拟经济的第二部分，虚拟经济的第一部分就毫无意义；如果没有虚拟经济的第一部分，虚拟



虚拟经济与实体经济的两部类关系结构图

经济的第二部分就无法实现；虚拟经济的第一部分是直接或间接为虚拟经济的第二部分服务的。

虚拟经济第二部分的纯粹货币流动伴随着虚拟经济第一部分劳务的供给和消费而进行，并且在不同的虚拟经济市场中有不同的交易对象。博彩市场的交易对象是“当出现即定结果时出售者就支付一定量货币”的契约，并且相同契约由买卖双方同时出售给对方；金融衍生品市场和保险市场的交易对象是“当满足即定条件时出售者就履行即定的责任和义务”的契约；商业票据市场的交易对象是“出售者到期支付一定量货币”的契约；股票债券一级市场的交易对象是“代表相关资产的所有权和有权取得收益”的契约；艺术品收藏市场的交易对象是艺术品；商品投机市场的交易对象是实体商品；股票债券二级市场的交易对象是股票和债券；信贷市场的交易对象是“一定期限一定量货币的使用权”。因此从某种意义上说，任何可以供给和存在需求的东西，无论是物质的东西还是意识的东西，都可以用于交易并且由此推动纯粹货币流动。

### (三) 虚拟经济与实体经济的均衡发展

(1) 实体经济中用作储蓄的货币分别进入虚拟经济的两个部分：一部分用于购买虚拟经济中的劳务，形成  $\Pi_4 + W_4$ ；另一部分作为虚拟经济劳务的工作对象用作交易对象的交易，发生纯粹货币流动，最终形成  $\Pi_2 + W_2$ 。这两个部分共同作用的理想结果是，在量为  $\Pi_1 + W_1$  的储蓄生成的同时产生量为  $\Pi_1 + W_1$  的实体商品需求，这样防止了实体经济商品流通的停滞，能有效避免出现相对生产过剩，并且如果其生成的实体商品需求量大于  $\Pi_1 + W_1$  则会引起实体商品价格水平上涨，如果其生成的需求小于  $\Pi_1 + W_1$  则可能破坏实体经济的再生产过程，出现相对生产过剩。

$\Pi_4 + W_4$  是虚拟经济为实体经济提供劳务而获得的收入（可能只是其中的一部分）。当实体经济的储蓄用于购买虚拟经济的劳务后，虚拟经济的劳务提供者获得相应数量的货币，在此之后，虚拟经济中的劳务提供者可以用他们获得的货币去购买虚拟经济中的其他劳务，最终的结果是实体经济每购买 1 单位货币的虚拟经济劳务，虚拟经济的产出量为 1.2 单位货币（1.2 的唯一含义是它比 1 大），因此  $\Pi_4 + W_4$  的表现形式是虚拟经济的劳务提供者拥有量为  $(1/1.2) * (\Pi_4 + W_4)$

的货币，这些货币可以用于购买实体经济的商品。因此，虚拟经济拥有的实体商品购买力并不是  $\Pi_3 + W_3$ ，而必定会小于  $\Pi_3 + W_3$ 。

虚拟经济为实体经济提供劳务而获得的劳动收入与虚拟经济的总消费之间的差额，即  $(1/1.2) * (\Pi_3 + W_3) - (\Pi_4 + W_4)$ ，可以视作原本实体经济的储蓄在所有权上变成了虚拟经济的储蓄，其构成  $\Pi_2 + W_2$  的一部分。 $\Pi_2 + W_2$  是实体经济和虚拟经济的储蓄通过虚拟经济的纯粹货币流动过程产生的对实体商品的货币购买力，其主要产生于三个部分：第一部分来自于储蓄的使用权转移，这部分主要产生于借贷市场与股票债券一级市场；第二部分来自于储蓄的所有权转移，这部分主要产生于博彩市场、艺术品收藏市场、股票债券二级市场、金融衍生品市场、保险市场、商品投机市场，由这些市场的交易对象的供给和购买产生或是由交易对象不断交易时的价格波动产生；第三部分也来自储蓄的所有权转移，不过是产生于对到期的往期获得的货币使用权的偿付，包括支付即定收益或是还本付息。

(2) 必需有量为  $W_1 + \Pi_1$  的货币顺次在虚拟经济和实体经济中循环流通，并且其中有量为  $(1/1.2) * (\Pi_3 + W_3)$  的货币在每一轮循环中执行了两次以上的流通手段职能：第一次是当实体经济中产生的量为  $(1/1.2) * (\Pi_3 + W_3)$  的储蓄用于购买虚拟经济的劳务，之后虚拟经济的劳务提供者用量为  $(1/1.2) * (\Pi_3 + W_3)$  的收入中的一部分购买虚拟经济中的其他劳务，并可能由此不断循环，在这个过程中产生  $A_3 \Gamma_3 P_3$  并最终创造量为  $\Pi_3 + W_3$  的价值；第二次是虚拟经济的劳务提供者用量为  $(1/1.2) * (\Pi_3 + W_3)$  的收入购买实体经济的商品（如果部分用于储蓄，则会增加未来的购买），以此维持虚拟经济的存在和发展。

(3) 商品经济正常运行应该满足条件  $A_1 \Gamma_1 P_1 + A_2 \Gamma_2 P_2 = \Pi_0 + W_0 + \Pi_1 + W_1$  以及  $\Pi_2 + W_2 + \Pi_4 + W_4 = \Pi_1 + W_1$ 。实体经济为虚拟经济提供价值  $\Pi_4$  的生产资料和价值  $W_4$  的消费资料，实体经济为自身提供价值  $\Pi_0 + \Pi_2$  的生产资料和价值  $W_0 + W_2$  的消费资料；虚拟经济为实体经济提供价值为  $(1/1.2) * (\Pi_3 + W_3)$  的劳务，虚拟经济为自身提供价值为  $(0.2/1.2) * (\Pi_3 + W_3)$  的劳务。

## 五、虚拟经济相关的其他问题

### (一) 虚拟经济与经济危机

(1) 货币能作为联系虚拟经济与实体经济的纽带,是因为虚拟经济第二部分中的交易对象与实体商品使用相同的价值尺度、流通手段与支付手段,因此交易对象的价格上涨,与实体商品的数量增加或是价格上涨,其外在表现,即由货币执行价值尺度职能的表现是一样的,都意味着交易对象或商品所有者的财富增加。

交易对象(股票)与实体商品的不同之处在于:实体商品具有使用价值,其价格( $A_1\Gamma_1P_1 + A_2\Gamma_2P_2$ )是价值的货币表现,商品经济的独特运行方式决定着当量为 $A_1\Gamma_1 + A_2\Gamma_2$ 的商品生产出来时就会有量为 $\Pi_0 + W_0 + \Pi_1 + W_1$ 的货币作为价值的化身与之相对应,并时刻准备着购买它;交易对象没有使用价值,并且其价格以纯粹货币流动为支撑,因而没有相应的货币代表价值与之相对应。

由于交易对象没有使用价值,并且其生产完全脱离现实劳动过程,其价格由纯粹的货币流动支撑,因此这些交易对象的供给不受经济条件的限制,这些交易对象的总价格往往能达到实体经济所创造价值的很多倍。这样仅仅只要这些交易对象中的一小部分违背货币顺次在虚拟经济和实体经济中循环流动的常态,企图在不恰当的时间实现其“价值”,也就是企图将由纯粹货币流动生成的量为 $\Pi_2 + W_2$ 的实体商品购买力吸回虚拟经济或是减缓 $\Pi_2 + W_2$ 的生成速度,就会出现一个问题——无论实体经济还是虚拟经济都无法及时获得足量货币执行流通手段的职能,引起相关交易对象的价格下跌和实体商品囤积,并可能由此引发危机。

### (二) 虚拟经济与投机活动

商品经济的正常运转,要求实体经济和虚拟经济相互协调,并且各自保持顺畅运转。交易对象在虚拟经济中以货币的价值尺度职能为依据,推动货币在虚拟经济中流动;货币在实体经济中执行价值尺度和流通手段职能,充当商品在实体经济中流通的媒介。虚拟经济的核心是货币流动,实体经济的关键是商品流通,虚拟经济的货币流动为实体经济的商品流通服务,并且通过这两个过程的协同作用,可以满足生产力发展对商

品流通速率的要求,由此缓和可能存在的相对生产过剩危机。

实体经济与虚拟经济通过协同作用缓和相对生产过剩危机的同时,本身却产生了商品经济危机的新形式——金融危机。由于虚拟经济本身存在一套独立运转机制,当这个机制被打乱时将严重影响商品流通过程,从而对实体经济产生影响,甚至使商品生产发生停滞。尽管在现实中每隔一段时间就会发生金融危机使实体商品的正常流通受到严重影响,同时一部分商品经济参与者因为持有交易对象而付出沉重代价,但是虚拟经济中部分交易对象的总价格依然能够时不时的迅速膨胀。究其原因,由于交易对象与实体商品使用相同的价值尺度与流通手段,因此在虚拟经济中只要通过从事交易对象的反复交易使其价格上涨,就会形成对实体商品的真实购买力增加,这样的虚拟经济与实体经济的不合理利益关系是十分重要的原因。

虚拟经济不论如何发展,其自身都无法单独存在,它需要实体经济为其提供必要的物质基础( $\Pi_4 + W_4$ )而其功能是通过快速、顺畅的货币流动带动实体商品流通,从而促进生产力发展。因此虚拟经济活动的意义取决于其与实体经济联系的紧密程度。现在已有或未来会有部分虚拟经济活动(比如博彩,股票市场的投机行为),主观上完全不承担并且实际上也不承担以货币流动促进商品流通的职责,而是借助虚拟经济的货币运动形式对现实财富进行猎取,这些虚拟经济活动的合理性与必要性有必要重新考量。

### (三) 虚拟经济与社会分工

从某种意义上讲,虚拟经济作为商品流通过程的一个重要环节,作为一类重要的社会分工形式不过一百多年的时间,但是其以货币作为价值尺度来衡量的外在规模已经超过了实体经济。除此以外虚拟经济与一部分实体经济部门一样,出现了国际间的纵向分工,部分国家处于虚拟经济的最高端,他们发明、创造虚拟经济产品,其他国家购买或模仿;并且这部分国家创造的虚拟经济产品可以与其他国家的实体商品相交换,实现精神对物质的合法占有。在图中, $A_3\Gamma_3P_3 = \Pi_3 + W_3$ 所代表的过程可以分为国内和国外两个部分。如果一国全部使用本国的虚拟经济产品,那

么虚拟经济与实体经济之间存在的不合理的利益关系只会导致财富在一国范围内的重新分配,而如果一国消费国外的虚拟经济产品,那么财富将产生有利于国外的重新分配。

在当前经济全球化的背景下,对外开放与广泛的国际贸易给世界各国都带来了巨大的利益,在这个过程中,虚拟经济伴随着实体经济也在国际贸易中占据重要的地位。但是与实体经济不同的是,实体经济贸易本质是各国从事不同工作的

劳动之间的交换,而虚拟经济贸易除了各国不同类型虚拟经济交易对象的交换之外,还有虚拟经济交易对象与实体产品之间的交换。由于虚拟经济产品与实体商品之间的不同劳动性质,这种看似公平的交换实质上却暗含着巨大的不公正。因此在承认商品经济国际分工的重大意义的同时,一国应注重大力发展自身的虚拟经济,而不能简单通过进口虚拟经济产品的方式来解决国内虚拟经济发展不足的问题。

### (参 考 文 献)

- (1) 罗良清,龚颖安. 虚拟经济的本质及影响实体经济的机理 [J]. 江西财经大学学报, 2009, (2).
- (2) 吴德礼,李惠彬,徐仕政. 国际金融危机背景下我国虚拟经济与实体经济发展问题研究 [J]. 南方经融, 2009, (8).
- (3) 孙宝文,马衍伟,朱 军. 双向治理: 实体经济与虚拟经济的治本之策 [J]. 中央财经大学学报, 2005, (12).
- (4) 刘骏民. 虚拟经济的经济学 [J]. 开放导报, 2008, (6).
- (5) 叶朝晖,叶菲. 关于虚拟经济与实体经济关系问题的思考 [J]. 云南社会科学, 2003, (3).
- (6) 徐良平,刘志友. 论虚拟经济与实体经济的关系 [J]. 江汉论坛, 2003, (8).
- (7) 周建波,聂志红. 商品经济、虚拟经济与帝国主义——当代经济危机的生成结构解析 [J]. 理论月刊, 2009, (6).
- (8) 鲁品越,先金. 虚拟经济本质与当代金融危机 [J]. 江西社会科学, 2009, (5).
- (9) 宋可为,赵彦. 广义虚拟经济时代的经济增长理论 [J]. 厦门大学学报(哲学社会科学版), 2009, (1).
- (10) 林左鸣,林国栋. 广义虚拟经济与中国特色社会主义的发展 [J]. 社会科学研究, 2010, (6).
- (11) 何炼成,何林. 社会主义社会劳动和劳动价值论新探 [M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2010: 114, 132.
- (12) 叶尔兰·库都孜,邹博清. 劳动价值、效用价值“缺口”与泡沫经济 [J]. 中国青年政治学院学报, 2012, (5).

## Analytical Model of Virtual Economy and Real Economy Based on Two Major Categories

Erlan Kudez, ZOU Bo-qing

(School of Economics and Management, Xinjiang University, Xinjiang Research Center for Innovation and Management, Urumqi, Xinjiang 830046)

**[Abstract]** Marx's growth model of two major categories expounds the relation of balanced growth between the two categories in commodity economy. Establishing an analytical model of virtual economy and real economy based on Marx's growth model can help us deepen the understanding of the process of commodity circulation in real economy and money flow mechanism in virtual economy. Based on this research, it is necessary to make further researches of balanced development of the two kinds of economy.

**[Key words]** commodity circulation; money flow; virtual economy; real economy

(责任编辑 李红雨)