

虚拟金融帝国的诞生标志虚拟经济时代的真正开始



虚拟货币与虚拟银行学

徐 晋 / 编著



虚拟金融帝国的理论与实践

VIRTUAL MONETARY
& VIRTUAL BANK

上海交通大学出版社

F830/207

2008

虚拟货币与虚拟银行学

——虚拟金融帝国的理论与实践

徐 晋 编著

上海交通大学出版社

内 容 提 要

本书上篇主要研究虚拟货币与虚拟银行学的基本理论架构,下篇提供了虚拟金融帝国的生动实践。

上篇首先讨论了虚拟货币的基本概念,探讨了虚拟货币的起源和发展、虚拟信用的概念和特征;并在此基础上引申出虚拟利率与虚拟利息的实质与种类,以及虚拟利率的风险结构和期限结构。同时构想了虚拟金融工具及虚拟金融衍生品,构想了虚拟银行机构,探讨了虚拟银行的职能与监管。然后讨论了虚拟货币的供给与需求,以及虚拟货币的均衡问题。最后讨论了虚拟通货膨胀以及虚拟外汇与虚拟汇率问题。

下篇描述了网上虚拟王国网易、腾讯、第二人生、星战帝国、网络虚拟电子黄金 E-gold 以及百度的虚拟货币的发展状况。

本书适合网络产业从业者、网络玩家以及金融从业和研究人员等相关人士阅读。

图书在版编目(CIP)数据

虚拟货币与虚拟银行学:虚拟金融帝国的理论与实践
徐晋编著. —上海:上海交通大学出版社,2008
ISBN978-7-313-04793-9

I. 虚... II. 徐... III. 金融学—研究
IV. F830

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 069618 号

虚拟货币与虚拟银行学

——虚拟金融帝国的理论与实践

徐 晋 编著

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 877 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:韩建民

上海交大印务有限公司印刷 全国新华书店经销

开本:787mm×960mm 1/16 印张:20.5 字数:383 千字

2008 年 6 月第 1 版 2008 年 6 月第 1 次印刷

ISBN978-7-313-04793-9/F·698 定价:36.00 元

版权所有 侵权必究

序

虚拟货币以网络世界中的交换为基础而产生。由开始的虚拟财产的物物交换,或是信息资源的互换,到网络游戏积分制度,再发展到积分或点数与现实中的货币挂钩,乃至需要以实际货币购买点数或网络货币。

虚拟经济背景下,在虚拟社区中通常使用虚拟货币为交换中介物,以虚拟商品、虚拟劳务和人民币交换虚拟货币,然后再以虚拟货币去交换我们需要得到的商品。通过虚拟货币作为交换中介的间接交换可以避免物物交换的缺陷,提高交换效率。网上全部虚拟商品都用虚拟货币来计价,使得虚拟商品的价值有了一个共同的价值标准。虚拟货币可以作为虚拟财富的贮藏手段,但在虚拟经济中,并不存在着可以防止虚拟通货膨胀损失的真正完美的保值手段。

目前最为盛行的是 Q 币,它至少具有三个职能。价值尺度:很多商品用 Q 币标价,Q 币可以用来购买虚拟商品,可以用 Q 币交纳会费。Q 币等虚拟货币不仅能够购买腾讯公司所提供的各种网络服务,而且还能购买其他企业所提供的网络服务,比如江民杀毒软件。储藏手段:只要腾讯公司不倒台,Q 币账户永不过期。目前出现了许多盗卖 Q 币者,还有一些拍卖网站经营各种 Q 币兑换人民币业务,甚至有专门收购、兑换 Q 币的网站。交换中介:Q 币可以实时转账,Q 币支付省事也很方便,在一定程度上 Q 币的流通性已经极强。比如在淘宝网上,人民币兑换 Q 币有卖方报价,还有私下买入方报价,购买 Q 币的方法已发展至通过声讯电话、手机等从电话费上扣除。人民币与 Q 币的汇率已经基本形成,不过具有不规则的浮动性,但 Q 币的流通性已经不成问题。

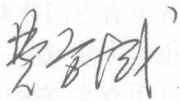
目前,关于虚拟货币的争论集中在是否会造成对现实金融的冲击,虽然虚拟货币容量很小,但是网络经济或者说电子商务的发展远远超出了人们的预期,未来会存在很多很难预测的不确定性。因此,虚拟货币必然会引起学术界和实业界乃至政府监管层的广泛关注。

“虚拟”的概念非常宽泛,宽泛到现实概念在虚拟社区中可能存在扭曲。如果把虚拟货币作为虚拟社区中虚拟产品的一般等价物,就不可以避免地会遇到虚拟产品的零成本问题。在这种零成本困境下,虚拟货币与现实货币之间、虚拟产品与现实产品之间就存在巨大的鸿沟,而虚拟社区的服务内容之一,往往就是搭建跨越鸿沟的机制。这显然就涉及到监管问题,但政府如何监管?虚拟社区的等价物如果不叫“币”,改叫“经验值”了,那用什么理由去管理?虚拟产品可以被另外一些

人,例如网络技术阶层,零成本地创造出来;或者更进一步,基于虚拟货币的特点,完全可以被一些人用作洗钱的工具,那么政府部门又该如何监管?同样,我们可以问,既然虚拟物体可以无成本生产与控制,那么不同虚拟社区的货币之间应该是什么样的关系?或者虚拟货币与现实货币之间究竟应该是什么关系?这些都是值得商榷的问题。

作者提出的《虚拟货币与虚拟银行学》,是具有学术创新意义的尝试性工作,这对我们认识和理解虚拟货币的本质,以及在此基础上虚拟银行的可能发展,具有一定的借鉴意义。希望这本书的出版,能够对系统认识和了解虚拟货币与虚拟银行目前的现状以及将来的发展趋势有所帮助。

当然,构建《虚拟货币与虚拟银行学》还有很多问题需要解决,而作者的观点也仅仅是一家之言。对很多问题的认识会随着网络社区的发展而不断发展变化,特别是对虚拟货币的内涵和外延的界定。从某种意义上说,虚拟货币现在还处于发展的初期,虚拟银行仅仅是一种雏形,甚至仅仅在作者的构想之中。很多问题很值得去探讨,但还远远没有解决,也不可能在一本书中得到全部答案。虚拟社区或虚拟空间的产生,拓展了人们的精神生存空间。研究虚拟问题,包括虚拟货币与虚拟金融学,都离不开对人的认识。认识到人的社会性、精神依赖性,才能深入了解虚拟社会的未来发展,从而更深入地认识和理解虚拟货币与虚拟银行的发展趋势。



2008年5月20日

目 录

上篇 虚拟金融理论

第一章 引言	3
第一节 虚拟概念的提出	3
第二节 几个定义的说明	4
第二章 虚拟货币的起源和发展	7
第一节 生活中的虚拟货币	7
第二节 虚拟货币的起源	14
第三节 虚拟物品交易	21
第四节 虚拟货币的发展	26
第五节 虚拟货币的职能	28
第六节 虚拟货币的演变	35
第三章 虚拟信用	46
第一节 虚拟信用的概念和特征	46
第二节 虚拟银行信用	53
第三节 虚拟消费信用	58
第四节 虚拟国家信用	62
第五节 虚拟商业信用	65
第四章 虚拟利率与虚拟利息	68
第一节 虚拟利率的起源	68
第二节 虚拟利率的实质与种类	72
第三节 虚拟利率的计算与决定因素	76
第四节 虚拟利率的作用	84
第五节 虚拟利率的风险结构和期限结构	95

第五章 虚拟金融工具	102
第一节 虚拟金融工具的发展背景	102
第二节 虚拟金融工具概述	103
第三节 短期虚拟金融工具	104
第四节 长期虚拟金融工具:虚拟股票	112
第五节 长期虚拟金融工具:虚拟债券	119
第六节 虚拟金融衍生品	126
第七节 电子虚拟黄金——E-gold 的私人金本位	128
第六章 虚拟银行机构	131
第一节 虚拟商业银行的产生和发展	131
第二节 虚拟存款货币银行的类型和组织	133
第三节 虚拟商业银行的负债资产业务	136
第四节 虚拟商业银行的中间业务和表外业务	140
第五节 虚拟商业银行的经营与构想	143
第六节 虚拟中央银行的产生	150
第七节 虚拟中央银行的职能初探	151
第八节 虚拟中央银行体制下的货币创造与监管	153
第七章 虚拟货币的供给与需求	161
第一节 虚拟货币及其种类	161
第二节 虚拟货币的供给	166
第三节 虚拟货币的需求	173
第四节 虚拟货币的均衡	180
第八章 虚拟通货膨胀	185
第一节 虚拟通货膨胀的概念及其表现形式	185
第二节 虚拟通货膨胀产生的原因	191
第三节 虚拟通货膨胀的经济效应分析	196
第四节 虚拟通货膨胀的管理和预防	199
第九章 虚拟外汇与虚拟汇率	206
第一节 虚拟外汇的基本概念	206

第二节	虚拟汇率	213
第三节	虚拟汇率的影响	222
第四节	虚拟货币与虚拟汇率体系的发展	224

下篇 虚拟金融帝国

第十章	网易帝国	241
第十一章	腾讯帝国	264
第十二章	第二人生帝国	274
第十三章	星战帝国	284
第十四章	网络虚拟电子黄金 E-gold	299
第十五章	百度王国	310
参考文献		316
后记		317

上 篇

虚拟金融理论

第一章 引言

第一节 虚拟概念的提出

所谓虚拟,当然是和现实相互对应的。虚拟和现实,实质上是事物对立统一两个方面,同时又是可以相互转化的。从汉语定义上来说,虚拟是:①不符合或不一定符合事实的情况;②凭想象编造的。

那么虚拟货币,或者虚拟银行,也许可以假定为“不符合事实的货币”或者“不符合事实的银行”,或者就是“凭想象编造的货币”或者“凭想象编造的银行”。至少应该成为目前定义虚拟货币与虚拟银行的主要出发点,但是也应该随着网络虚拟社区的发展而发展。

现在人们对虚拟货币的讨论正处于热点,但是对虚拟货币的内涵和外延的确定却存在着争论,从某种意义上说,还没有人对此进行明确的定义。也可能是存在很多困惑,因为随着时间的发展,现在的所谓虚拟货币,也许就成为人们在网络虚拟社区中广泛使用并被接受的现实货币。或者,现实货币会在一定程度上成为虚拟网络上的虚拟货币。

这就存在一个重要的问题,虚拟货币的本质是什么?我们都知道,货币的本质是一般等价物,所谓等价并不仅仅指物质的等价,更可能指一般劳动的等价。

关键在于“虚拟”的概念更为广泛,广泛到现实货币的一般等价物的概念在虚拟社区中可能存在扭曲。我们认识到的一般劳动的等价,比如,在虚拟社区中进行工作、消费等所获得的产品,应该包含了人的一般劳动。举个例子,在某些游戏里面,需要经过一个月的劳动才可能获得一把“屠龙刀”,而这把刀可以卖到网络虚拟货币2000元以上,如果按1:1折算人民币也要2000元。现在我们分析一下,如果是现实的刀,那么这把刀本身就可能确实值2000元,或者说不可能无成本地制造出来。但是,作为虚拟的刀,就可以无成本地制造出来——这仅仅是游戏控制者对游戏参数的简单修改而已。

这就存在一个很重要的问题:虚拟货币作为虚拟社区的一般等价物,是否可以扩张到现实领域?现实领域中的货币,是否可以扩展成为虚拟社区的一般等价物?既然虚拟物体可以无成本生产与控制,那么不同虚拟社区的货币或者虚拟货币与现实货币之间究竟应该是什么关系?

问题回归为虚拟究竟体现在哪里?其巨大的不确定性,如果通过政府管理,是否涉及到公权和私权的界定问题?

虽然有很多人讨论,认为可以把实体货币,例如人民币等,进行数字化与虚拟化,在虚拟网络中流通。理论上讲,这是可以的,但是想统一虚拟社区,则简直是天方夜谭。因为虚拟社区的重要特点在于等价物的随意性,物物交换的简便性。作为等价物,可以是个人在虚拟社区中的积分,可以是游戏点数,可以是生命值等,可以有无穷尽的变化方式,但是不可能通过硬性规定统一成为以人民币为代表的一般等价物,至多在某个社区或者某个领域内成为局部等价物。问题就发展为,究竟什么样的虚拟社区是被广泛认同的?当然,这就是虚拟社会学的问题了。

本书讨论的是虚拟货币与虚拟银行学,但是有很多问题与它密切相关。除了上面提出的虚拟社会学之外,还比如虚拟政治学,研究在虚拟社区里或者虚拟社会中的政治现象,乃至虚拟政治对现实政治的冲击等。其实,虚拟货币与虚拟银行学,必然涉及政治问题,或者说政府或虚拟社区的决策问题。

相关领域还有很多,都是目前远远缺乏研究的,比如虚拟行为学,可以研究在虚拟社区里,人们的消费习惯、心态变化,等等。例如,本书要讲到的虚拟通货膨胀,就与人们在虚拟社区里的行为有密切关系。其实,直观看来,一个懦弱的人在虚拟社区里面就充满冒险性并散布攻击性言论,而一个性格外向的人可能在虚拟社区里面反而很内向或比较懦弱。这本身就是值得研究的问题。

虚拟给人造成一种错觉,但也确实给人感官的享受。从更深入的角度来说,人之所以区别于其他动物,就在于人有精神需求,特别是人与人交往的社会需求。而网络的产生,拓展了人们的精神生存空间。在虚拟空间中,人回归了动物性也凸显了社会学本性。

因此,研究虚拟问题,包括虚拟货币与虚拟金融学,都离不开对人的认识。认识到人的社会性,认识到人的精神依赖性,也许才可以深入了解虚拟社会的未来发展,同时也有利于我们认识和理解虚拟货币与虚拟银行学这门学科。

第二节 几个定义の説明

由于“虚拟货币与虚拟银行学”是从来没有过的新学科,本书实质上是做了一个探索性的工作,在很多概念上,缺乏统一认识。但是不影响我们给出几个基本定义,其他相关定义见相关章节。以下给出的基本定义,其观点也不是完全相同,因此并没有谋求绝对的统一,目的是希望获得争鸣,以推动新学科的发展。

实体经济:是指物质产品与精神产品的生产、销售及提供相关服务的经济活动,不仅包括农业、能源、交通运输、邮电、建筑等物质生产活动,也包括了教育、文

化、艺术、体育等精神产品的生产和服务。

虚拟资本:传统定义中,是市场经济中信用制度和货币资本化的产物,包括银行信贷信用,如期票和汇票;有价证券,如股票、债券、产权、物权及各种金融衍生品等。如今应该定义为独立于实体经济之外的虚拟社区或虚拟经济中虚拟信用发展的产物。

虚拟经济:传统定义中,虚拟经济是指相对独立于实体经济之外的虚拟资本的持有和交易活动。如今,既然网络已经产生,真正的“虚拟”经济已经发展起来,因此传统的虚拟经济概念应该予以重新定义。

本书认为,虚拟经济即网络虚拟经济,就是基于网络尤其是因特网所产生的、相对独立于实体经济之外的经济活动的总和。

虚拟金融:是指虚拟货币资金的融通,可分为直接虚拟金融和间接虚拟金融,此两种资金融通方式的区别在于是否有虚拟金融机构的介入,如果没有则为直接虚拟金融,如果有则为间接虚拟金融。

虚拟货币:借助于电子信息网络技术而产生的虚拟社区局部等价物或一般等价物,如电子货币、数字货币等,也可以称为网络货币。

虚拟通货膨胀:指在虚拟国度或虚拟社区中,处于流通状态的虚拟货币数量超过了实际需要的数量,从而引起的虚拟货币贬值、虚拟商品价格上涨的一种经济现象。

虚拟商业银行:又称虚拟存款货币银行,是以经营存、放虚拟货币为主要业务,并为顾客提供多种服务的虚拟银行。虚拟商业银行是以获取利润为目标,以经营虚拟金融资产和负债为手段的综合性、多功能的虚拟金融企业。

虚拟中央银行:也称虚拟货币当局,是虚拟金融中介机构的中心环节,处于特殊地位,具有对整个虚拟金融活动进行功能宏观调控的特殊功能。各国为了维持现实世界中的国内金融稳定,必然要把虚拟中央银行设立在现行的中央银行体系的基础之上,但是虚拟货币的出现会在一定程度上成为货币一体化的助推剂。

虚拟信用:虚拟信用是一种体现特定经济关系的借贷行为,它以偿还本金和支付利息为前提条件,是一种转让货币使用权的价值运动形式,其中借贷双方有一方或双方持有的是虚拟货币。

虚拟银行信用:是虚拟银行和其他各类虚拟金融机构以虚拟货币形式向其他单位或个人提供的信用。

虚拟消费信用:是指企业经营者或虚拟金融机构以生活资料为对象,向社会消费者提供的信用。

虚拟外汇:是指虚拟货币以传统货币表示的用于现实与虚拟世界之间结算的支付手段,或者是不同虚拟社区之间结算的支付手段。

虚拟汇率:也称虚拟汇价,是将虚拟货币折算成现实世界货币时的比率,也可以说是现实世界货币和虚拟货币互相表示的价格,或者是不同虚拟社区之间虚拟货币的折算。

通用虚拟货币:是指唯一法定许可的在一国境内的网络中可流通的虚拟货币,或者是在特定虚拟社区里面符合虚拟社区规定而在其中流通的虚拟货币,这样的社区可以跨越国界或者无国界。

关键虚拟货币:是在国际虚拟货币体系中充当基础性价值换算工具的虚拟货币,是国际虚拟货币体系的基础。

虚拟布雷顿森林体系:是一种虚拟世界中的国际金融体系。它的特点是,关键虚拟货币与本位币并重;存在一个国际虚拟货币体系正常运转的中心机构。

虚拟国际货币:指虚拟世界中广泛使用的虚拟货币,表现为特定的虚拟货币受到无平台限制的广泛承认。

虚拟货币均衡:是虚拟货币供给和虚拟货币需求对比关系自发调节和适应的结果,在均衡实现的过程中,起决定作用的是虚拟利率。

虚拟利率:是指虚拟金融中一定时期内利息额同借贷资本总额的比率,是以虚拟货币标记的资本的价格。

虚拟财产:指在网络空间存在的数字化的、非物化的财产形式。

虚拟货币政策:是虚拟中央银行或者其他虚拟货币发行机构为实现特定的经济目标而采用的各种控制和调节虚拟货币供应量及利率,进而影响虚拟世界中宏观经济的方针和措施的总和。

虚拟财政政策:是指运用各种虚拟财政工具,为达到一定的虚拟财政目标而采取的虚拟财政措施的总和,即根据稳定虚拟社区发展或虚拟世界经济发展的需要,通过虚拟财政支出与虚拟税收政策来调节虚拟世界或虚拟社区的总需求。

第二章 虚拟货币的起源和发展

虚拟货币已经开始渗入到我们日常生活的方方面面。随着网游产业的发展,民间自发出现了各种网币之间的兑换,甚至可用网币购买通常只有人民币才能买到的实物产品或服务,形成了类似货币的购买力。虚拟货币与真实货币之间的界限逐渐模糊,其支付能力与流通能力将远远超过现在的水平。本章构想了虚拟硬通货、虚拟中央银行、世界虚拟货币市场的形成,以及虚拟货币的各种职能,并对虚拟货币制度与体系进行简单分析。

第一节 生活中的虚拟货币

商品通过什么形式交易?人类经历了物物交换、实物货币、金属货币和纸币等几次变革,而如今又出现了电子货币。货币从无到有,又到了虚拟货币时代。20世纪50年代出现的以塑胶为基质的信用卡如今已经成为人们的重要支付手段;而目前互联网上新一代“虚拟货币”又在悄悄地向人们走来。

随着互联网的不断发展,网民们开始在网上购买虚拟产品和服务。据了解,这些虚拟产品和服务的价格一般在5元以下。一开始,通过邮局汇款是大家普遍使用的方法,但这种支付方法成本过高,也过于繁琐。如果选用银行卡支付,又可能会因为这几元钱而导致银行卡资料外泄。在此背景下,一些网络公司就开始发行虚拟货币以便捷人们的生活与消费。

一、虚拟货币的现状

Beenz 是一种只在国际互联网上流通的“新货币”,既无硬币币种,也无纸币币种,被称作“网豆”,是一家名为 Beenz. com 的公司的产品,公司希望它能够成为在国际互联网上流通的货币。要使用 Beenz 网豆,消费者可以在 Beenz. com 开一个免费账户。网站可以向购物或浏览的访问者发放网豆,作为各种形式的奖励。这样,消费者访问一家发放网豆的站点,就会有一笔大小不等的网豆转到自己的账户中。Beenz. com 网站上时刻公布有关赚取网豆的机会,比如,只要在 MotleyFool 投资网站登记成为一名免费会员,就能获得 50 个网豆。随着钱包里的 Beenz 数量的增多,消费者就可以在近 200 家认可 Beenz 支付方式的电子商务网站消费了。

在网上流通的虚拟货币在我国的一些网站也开始出现了。FoxDog.com 网站直接给自己的网络货币 F D 赋予双重的含义。一是作为一种衡量参与度的指数,把它作为衡量个人权限大小的绝对货币;同时 F D 提供一种可供支配的货币功能,使用时又是相对个人专属的通用货币。中文利网(ChinaBonus.com)还可以通过积分的形式,给消费者提供虚拟货币,只要注册中文利网,就可以得到 50 分。每一天还产生若干名幸运儿,如果有幸,网民还可以立即晋升 5 000 分。中文利网时刻公布五花八门的积分项目:“注册 Q 点网”、“推荐加入毛毛小队友”、“注册 3608 网站”、“注册伽玛医生”等,网民通过点击或参与分别可以得到不同的积分。等积累到一定的数额后,就可以兑换 IP 电话卡、上网卡、全棉 T 恤和电筒收音机等奖品;还有上海的多来米中文网也推出自己的虚拟货币——Mi,网民通过上网就可以积累一些虚拟货币;还有像番薯藤社群网站等好多家网站也发行虚拟货币。

腾讯等网络公司就开始发行 Q 币等虚拟货币,并限于用之购买该公司的增值服务,比如游戏中的道具等等。由于使用 Q 币灵活、便捷、安全,逐渐成为网民进行网络支付的最佳选择。进而,其应用范围也越来越广,除了可以利用它进入 QQ 游戏兑换游戏币、装饰博客空间、购买指定商品、给“超女”投票、进行影片或软件的下载服务外,Q 币甚至还具备了一定的支付功能,如交纳宽带费、在线购买瑞星杀毒软件等。

目前存在的网络虚拟货币主要有:腾讯 Q 币、百度币、网易泡币、新浪 U 币、魔兽币、天堂币、盛大点券等。这些虚拟货币可以通过声讯电话充值,可以用人民币直接到代理商处购买,也可以用手机话费进行购买。以 Q 币为例,腾讯提供的数字是使用者已超过两亿人。据业内人士推算,国内互联网已具备每年几十亿元的虚拟货币市场规模,并以 20% 左右的速度增长。

正常情况下,目前使用最为广泛的 Q 币只能实现人民币→Q 币→游戏币→增值服务的单向流通,即在正常渠道中用人民币兑换成 Q 币之后,不可以再将 Q 币兑换成人民币。但现实中,虚拟货币已经进入传统商业,并且将 Q 币兑换成人民币并不鲜见,还出现了专门销售这种虚拟货币的网站和网上“倒爷”,这些“倒爷”们的活动表现为低价收购各种虚拟货币、虚拟产品,然后再高价卖出,在一定程度上实现了虚拟货币与人民币之间的双向流通。

应该说,虚拟货币又将是一场新的货币革命,而实际上,红利积点、积分鼓励、虚拟货币都是网站行销的方式,归根到底都是为了吸引广告客户和开展电子商务铺开道路。有人认为网络时代应该有网络时代的货币,而一旦每个网站都发行自己的“货币”,到一定的时候,各个币种之间还可以相互兑换,这势必会对现代的金融秩序产生一定的影响,而且还会相互之间形成一定的竞争。

二、常见虚拟货币的分类

一般来说,如果不算上银行系统的电子货币,网络虚拟货币大致可分为三类。

第一类是大家熟悉的游戏币。在单机游戏时代,主角靠打倒敌人、参赌赢钱等方式积累货币,用这些购买草药和装备,只能在自己的游戏机里使用。那时,玩家之间没有“市场”。自从互联网建立起门户和社区、实现游戏联网以来,虚拟货币便有了“金融市场”,玩家之间可以交易游戏币。

于是许多城市都出现了“血汗造币工厂”,老板雇几个“劳工”不分昼夜地打游戏,将赚来的金币和装备在“黑市”上出售。这种“贸易”确实受到一些玩家的欢迎:只要肯出人民币,就可以省去漫长的“修炼”过程,完成“资本积累”。而“工厂老板”们天天收钱,却不用缴一分钱的税。

“造币工厂”多了,市场上还出现一些专业的虚拟货币“倒爷”,到处低价收购游戏币再高价卖出。比如,太平洋彼岸大名鼎鼎的 IGE 公司,去年年底,该项业务估价在 6 亿美元左右,稳坐龙头老大之位。国内还有一些充当中介、抽取佣金的网站,比如我有网、忽悠网等。

第二类是门户网站或者即时通信工具服务商发行的专用货币,用于购买本网站内的服务。使用最广泛的当属腾讯公司的 Q 币,可用来购买会员资格、QQ 秀等增值服务。腾讯 Q 币可通过银行卡充值,与人民币的“汇率”是 1:1,不过官方渠道只允许单向流动,Q 币不能兑换人民币。在腾讯公司的网络游戏里,Q 币可以兑换游戏币;如果用户养了只 QQ 宠物,Q 币还可以兑成宠物使用的“元宝”。Q 币与其他专用虚拟货币一样,都存在线下的交易平台。由于官方渠道的单向性,Q 币在“黑市”上兑成人民币会贬值。某网络交易平台里带账号的 60 个 Q 币只卖到 35 元人民币。

第三类网络虚拟货币,似乎生来就为了攻占现实货币的地盘。美国贝宝公司(Paypal)发行一种网络货币,可用于网上购物。消费者向公司提出申请,就可以将银行账户里的钱转成贝宝货币——这相当于银行卡付款,但服务费要低得多,而且在国际交易中不必考虑汇率。目前类似贝宝这样的公司还有 e-gold、CyberCash、Ecash 等,国内尚未出现此类公司,其货币也未普及。

无论是哪种虚拟货币,其发行都不受中央银行的管制。它们与商场的代金券本质类同,却因为身处虚拟空间而获得了巨大的领土。现实与虚拟之间,界限已变得如此模糊。根据腾讯公司公布的 2006 年第一季度财务报表,其互联网增值服务总收入为 4.365 亿元,占总收入近 68%,与去年同期相比几乎翻了一倍。腾讯首席执行官马化腾表示,一季度总收入再创新高,主要得益于增值服务和网络游戏的自然增长。而这两者,很大程度上都靠虚拟货币 Q 币来运行。这仅仅是一个公司