

06年网络虚拟货币是否可以制造现实财富 PDF转换可能丢失
图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/63/2021_2022_06_E5_B9_B4_E7_BD_91_E7_BB_c40_63917.htm 不知不觉之中，网络虚拟货币已经悄然变身，形成庞大的市场。它到底是打开财富之门的魔咒，还是潘多拉盒中的妖怪？网络虚拟货币的前景在哪里？据不完全统计，目前市面流通的网络虚拟货币(简称网币)不下10种，如Q币、泡币、U币、百度币、酷币、魔兽币、天堂币、盛大点券等。以Q币为例，使用者超过两亿人。业内人士估计，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15%~20%的速度成长。网络虚拟货币悄然变身网币产生的主要背景是国内小额电子支付的困难。网游运营商采用了这种渠道成本并不低廉的代金券来收取费用。本来只允许人民币兑换网币，而不许反向兑换。然而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。实际上，在金融环境发达的国家，早就出现了虚拟货币，其目的就是赢利。如最早由Beenz推出的虚拟货币“网豆”。Beenz同万事达卡达成协议，消费者不仅可将在网上积攒的网豆存进智能卡，还可以在传统的商店里使用。这种经营模式是将虚拟的网豆以每个1美分卖给一些网站，网站再通过各种方式发给网友或让网友赢得。这些虚拟货币可以作为现金在网络商店消费。最后Beenz会以每个0.5美分的价格从网站运营商处购回而获取利润。在2000年，约有7.5亿Beenz网豆，相当于六七千万元人民币在流通。也正是那时出现了中国

的网币，ChinaBonus.com以积分的形式，给消费者提供虚拟货币。积分累计到一定数额后，可用来兑换电话卡、上网卡、T恤等奖品。网络游戏中虚拟物品如虚拟金币、虚拟装备、虚拟动植物和虚拟人对玩家产生的巨大吸引力，推动了为获得这些虚拟物品而产生的消费，但因国内电子支付手段的落后和安全性顾虑，玩家多采用预付现金购买营运商发行的虚拟货币，再用这些代金券在线购买游戏中的虚拟物品的方式消费。只要游戏的内容足够吸引人，玩家会通过各种渠道购买该游戏运营商发行的虚拟货币。网游业的发达带动了虚拟货币种类和发行量的激增。为了聚集人气，扩大游戏用户数，提高玩家兴趣和忠实度，所有游戏运营商都提供了相当数量的免费虚拟货币，而且玩家通过游戏过程还能赢得虚拟货币，因此，网游运营商实际上具备虚拟货币的无限发行权。假如虚拟货币只用来购买虚拟物品，由于虚拟物品供应量是人为设定，而且制造时间几乎可以忽略不计，即使发生不同种类虚拟货币之间的交易，也不会对现实经济有何影响。但是，若能用虚拟货币购买现实商品和服务，则过量发行肯定会引起通货膨胀。而此时，虚拟货币是否转换为真实货币并不重要。国内不少网络企业都突破了虚、实经济间的界限，如网易POPO按用户在线时长给予泡币奖励，这种虚拟货币可以支付手机短信。以一条短信价值1000泡币等于人民币0.4元的支付能力，可以算出在这项应用中的兑换率；此外还能在网易商城用做购买实物商品的代金券。盛大点币的持有者可购买百度的付费下载服务。Q币除了可以购买本公司的付费服务以外，也可用来购买其他游戏的点卡、虚拟物品，甚至是一些影片、软件的下载服务等。货币的出现，是为了方

便交换不同的资源而抽象出来的数量单位。如果有足够多的人认可某种虚拟货币的价值，则它完全可能成为物质交换的替代单位。如QQ的普及，使Q币逐渐成为一种可流通的等价交换单位。著名经济学家亚当斯密在1776年引用了以物易物来说明货币的起源：“戴奥米底的铠甲只值9头牛，而格劳克斯的铠甲却值100头牛。在阿比西尼亚，盐是商业和交易的普遍媒介；在印度海岸用一种贝壳，纽芬兰用干鳕鱼……”200多年后，不少人在用各种游戏币换取现实生活所需，网络世界又重新开始演绎货币的起源。虚拟货币制造现实财富以网币销售作为主要收入来源的游戏公司，获得了每季度上亿元的财富。这是在目前只有2%的人上网、0.4%的人玩网游的中国做到的。而韩国有80%的人上网，有60%的人玩网游，市场的前景不可估量。其中，最受追捧的是网游虚拟装备交易，以及数字音乐、影视壁纸、电子书籍下载等市场。虚拟物品交易被称为“网游第二市场”，即在线收购和销售玩家在游戏内的虚拟货币和装备。简单地说，其业务模式就是用现金将虚拟物品低价买进，再通过高价卖出实现差价利润。数据显示，目前有46万网游用户经常进行虚拟物品交易。国内有3000万网游爱好者，二级市场至少有195~300万人的容量。若以人均游戏消费300元估计，则市场容量至少为6亿~9亿元。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com