

虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命



[虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命 下载链接1](#)

著者:愛德華.卡斯特羅諾瓦(Edward Castronova)

出版者:野人

出版时间:2014-12

装帧:平装

isbn:9789863840060

政府查不到，免稅！

你看不到，卻受它控制……

企業用紅利創造貨幣，遊戲玩家用點數交易，你自己也可以發行貨幣？！

虛擬貨幣正形成龐大金流，會發生金融恐慌嗎？能讓人致富嗎？

沈中華（台大財金系教授）、詹宏志（網路家庭董事長）、劉瑞華（清大經濟系系主任

）、蔣顯斌（新浪網聯合創辦人、CNEX董事長）／推薦

●虛擬貨幣正在大爆發，你知道嗎？

全球現在約有數十億人正在使用虛擬貨幣，人數只會越來越多，而且幾乎你能想到的每一種大型線上社群、以及你沒想到的數千個社群系統，都在發行自己的虛擬貨幣，例如：

- 最大的社群媒體臉書二〇一〇年發行「cc點數」。
- 最大的網路商店亞馬遜二〇一三年發行「亞馬遜幣」。
- 電玩遊戲有專屬貨幣：魔獸世界金幣、天堂天幣、屠龍點數……每種遊戲都有，且越來越多樣。
- 我們日常熟悉的品牌與企業，也都在發行自己的虛擬貨幣——企業紅利點數、常客飛行里程數……

●實體經濟正在虛擬化，虛擬貨幣正在入侵實體經濟，你發現了嗎？

隨著上網時間越長、生活型態越數位化，兩種經濟趨勢正彼此衝擊與融合：

一是實體經濟交易正在虛擬化，我們越來越頻繁使用電子錢包、線上刷卡、支付系統……

二是數位形式的虛擬貨幣也一步步入侵實體經濟，讓人不必花真實的金錢，也能進行實體消費，例如：

- 兩千萬Xbox遊戲賣場玩家，可以用「微軟點數」在網影（Netflix）租電影。
- 亞馬遜幣可以購買亞馬遜網站上的所有實體商品。
- 有人用比特幣買豪宅、繳學費，二〇一三年比特幣總價值達15億美元。
- 有人把常客飛行里程數換成現金，從加拿大飛到美國接受醫療照顧。
- 中國人因為太喜歡用QQ幣在實體經濟買東西，使得中國政府在二〇〇七年禁止QQ幣兌換人民幣。
- 二〇一二年臉書捨棄發行單一cc點數，轉換定位另創可匯兌各種遊戲幣的支付系統，經濟規模可能有近64億美元。

●虛擬貨幣裡的機會與風險，你看懂了嗎？

虛擬貨幣雖然只是電腦上的數字，算得出來的虛擬金流就超過150億美元（而這只是二〇一二年虛擬經濟的一小部分），如果你能了解其中的運作機制，就能從中獲利，否則也可能蒙受其害：

- 任何個人與企業，利用現成的應用程式軟體，就可以發行虛擬貨幣。
- 個人可以利用虛擬貨幣交易、致富，（甚至逃稅、洗錢）。
- 企業可以利用虛擬貨幣做為非實體資產，（甚至逃稅、洗錢）。

• 結果，個人與企業都能從中得到快樂與財富，政府會怎麼樣、又該怎麼辦？

●想像一下，虛擬經濟的未來……

未來你的帳戶裡可能有：新台幣、美元、日圓、便利超商點數、各種零售公司與品牌的紅利積點、信用卡紅利點數、航空公司里程數、比特幣、line幣、《魔獸世界》金幣……，市面上可能有數千種貨幣在流通。你可以用它們來購買巧克力棒、付學費、買房子……而你的「數位價值移轉系統」會幫你自動轉換匯率，任何交易都可能實現！

現在的我們，正處在數位虛擬與真實世界交融的漩渦中，

看懂其中的機會與威脅，你就能為自己創造價值。

[本書特色]

1. 最新！最全面！涵蓋虛擬貨幣史、網路交易模式、科技與電玩產業的虛擬貨幣專著。
2. 以淺顯易懂的案例說明，虛擬貨幣如何衍生出來、又如何入侵現實生活。
3. 虛擬貨幣經濟學是未來趨勢，小至個人、企業，大至國家，都必須了解的經濟新知！

各界推薦

名人推薦：

未來，可能是虛實貨幣無差別支付的時代——沈中華（台大財金系教授）

最近幾年，互聯網世界大為通行，人們在網路玩遊戲，甚至購物，都使用網路貨幣，而越來越多網路活動也接受網路貨幣，此時使用類似「代幣」的「網路貨幣」或「虛擬貨幣」，甚至只叫「點數」也被人們接受。

未來，當虛擬貨幣的引爆之時，虛擬貨幣將表現出全面的貨幣行為：可與其它貨幣兌換（無論是法定貨幣還是純虛擬貨幣）、可存入銀行或錢包、可直接購買實物、可實現無差別支付。

●貨幣形式越來越多元，有無限可能，也有風險——劉瑞華（清大經濟系系主任）

根據經濟學的定義，貨幣本來就不必是實際的物品。……隨著網路的發展，貨幣創造的可能性又面臨了新的變化，本書幫讀者釋放了貨幣的想像，也可以因此認識貨幣的性質，並提醒網路支付工具的新發展也有風險。

●本書作者的研究謹慎而完整，是我所讀過最淺顯易懂的經濟學書籍。本書不僅對於今日成長最快速的線上趨勢做了出色、新穎與深入淺出的觀察，也對人類最悠久的制度做出反思：當我們提到「錢」的時候，我們指的到底是什麼？

——約書亞·費爾菲爾德（Joshua Fairfield，華盛頓與李大學法學院法學教授（Washington and Lee School of Law））

●在本書中，作者清楚解釋：貨幣未來的發展仰賴虛擬世界與電玩，而非傳統的金融機構與政府。這說法如此驚世駭俗，真的值得一讀嗎？相信我，你不會後悔的！

——凱文·韋巴赫（Kevin

Werbach, 《遊戲贏家：遊戲思維如何革新你的商業模式》（For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business）共同作者）

●面對即將到來的電腦網路交易勇敢新世界，作者針對電腦遊戲、飛行里程數、忠誠計畫、資料計畫、PayPal以及其他可用來支付和創造貨幣或準貨幣的工具，提出一連串問題，並且舉出基本例證來進行討論。

——馬丁·舒比克（Martin Shubik，耶魯大學經濟系教授、奇異、福特、蘭德公司顧問）

作者介绍:

作者簡介:

線上遊戲研究權威、虛擬社群專家、經濟學家

愛德華·卡斯特羅諾瓦（Edward Castronova）

在印第安納大學擔任媒體與認知科學教授，是線上遊戲學術研究的創始者，也是虛擬世界社群的專家。

卡斯特羅諾瓦教授經常接受主流媒體如《六十分鐘》、《紐約時報》與《經濟學人》等採訪，並在奧斯丁遊戲研討會（Austin Game Conference）、數位遊戲研究協會研討會（Digital Games Research Association Conference）、歐洲互動軟體聯盟（Interactive Software Federation of Europe）擔任主講人，另外也為企業擔任諮詢顧問。他的研究目標是發展出研究人類社會行為的線上遊戲。著有《合成世界》（Synthetic Worlds）與《移居虛擬世界》（Exodus to the Virtual World）

目录: 目錄

[推薦]

未來，可能是虛實貨幣無差別支付的時代——沈中華（台大財金系教授）
貨幣形式越來越多元，有無限可能，也有風險——劉瑞華（清大經濟系系主任）

【導論】我們正在虛擬經濟趨勢的浪頭上

- 數位價值移轉系統，直接幫你換算各種貨幣
- 舊時代的虛擬貨幣：香菸與郵票
- 地下的、網上的虛擬貨幣，等著變成檯面上的
- 真實與虛擬？界線很模糊並持續混合中
- 虛擬貨幣的前世今生與未來
- 虛擬貨幣怎麼管理？怎麼借鏡？
- 以網路為中心的生活型態，對未來的影響是？

【第一部】

虛擬貨幣大爆發時代

——它何時開始、以什麼形式入侵現實經濟？

[第一章]

遊戲、社群玩歸玩，都有一套虛擬經濟獲利模式

魔法風雲會、星戰前夜、臉書、斯地畝……這些為了獲利而提供商品與服務的公司，傾全力運用數位科技。在它們的努力下，市場開展了，而交易也滾滾而來。

來無影，去無蹤的龐大虛擬金流

- 算得出來的虛擬金流，就超過百億！——看得見的虛擬交易只是虛擬經濟的一小部分
- 虛擬貨幣如何變成可以買東西的金錢？——「價值」在真實與數位世界之間，可以無

縫轉移

《魔法風雲會》：遊戲卡牌可以直接兌換美元

--卡牌遊戲因套牌對戰策略靈活而湧現商機

--玩家渴望交換卡牌，交易市場就產生了

--eBay、開發商，都能從卡牌交易中賺上一筆

--便利性與地方稅制，讓實體交易轉換成數位虛擬交易

--開發商為了最大的獲利，聰明掌控遊戲中的供需平衡

--看到賺錢機會，寄生的小公司就出現了，刺激虛擬經濟更活絡

《星戰前夜》：美元可以直接買ISK遊戲貨幣

--你多餘，我不夠，於是形成市場

--造太空船、採礦、運送……想玩得盡興，就得買賣

--戰鬥、航行、商業技能，玩家自己選購想要的技能

--商業玩家在這裡玩套利

--用虛擬貨幣來洗錢，警察就頭大了

臉書：未來，賺進的虛擬貨幣可以買漢堡薯條！

--即使你想取消，臉書帳號依然存在

--想買臉書的虛擬商品，得付錢！

--玩家付錢買遊戲，臉書和開發商三七分帳

--官方數據看不到的交易

--驚人！臉書的虛擬經濟規模可能有六十四億美元

維爾福遊戲開發商：可能把虛擬貨幣拿來當成美元用

--用戶動腦筋賺錢，平臺等著分一杯羹

--從開發商、銷售平臺，進化到金融服務公司

[第二章]

從大麥、鹽巴到屠龍點數，貨幣形式誰說的算？

人們曾經用大麥買駱駝、拿鹽巴換食物，現在也有企業發行紅利點數，讓人換贈品或折扣。只要能被使用者接受做為支付工具，貨幣可以是千奇百怪的有形或無形的東西。

多數人用來交易的就是貨幣，自有一套運作規則

--過去，人們用大麥來買駱駝與袍子

--大麥為什麼被金屬貨幣取代？

--劣幣驅逐良幣的由來

--你用什麼付款？鹽、起司、木條或毛皮？

--人類天生就會使用貨幣，而且可以套用在所有事物上

中國人早就用過紙幣，但義大利人把它變制度了

--因為方便，收受、領取貨物的票據證明成了紙幣源起

--只存一千，市面流通一萬，這是怎麼玩的？

--現代的銀行信用，就是以存款為基礎的放款技術

--信用互相支撐，一個倒就全部倒

--政府說了算，廢紙從此變貨幣

啊！那個不需要貨幣的時代

--因為需求與使用者少，貨幣種類多不是問題

--貿易頻繁之後，貨幣開始流行

--不同貨幣，每天討價還價其實很浪費……

--百種貨幣變一種歐元，歐洲怎麼走過來的

--A國想增加貨幣，B國要低通膨，歐元爭議難了

除了國家，企業也在創造貨幣

--企業以優惠券、集點兌換商品，行銷新商品、鞏固既有客群

--你常用的紅利點數，就是一種企業貨幣

--有時候企業發行忠誠卡，只是為了賣你的資料

現在，是遊戲貨幣當道的時代

--遊戲經濟現在流行雙重貨幣取得模式

--遊戲貨幣的新品種：屠龍點數

[第三章]

我可以自己發行貨幣嗎？

私人或企業發行的貨幣，到底是不是合法的？從美國的法律判決歷史來看，虛擬貨幣似乎是「聯邦法與州法、各種條例與法規的三不管地帶」，沒有法律明文禁止虛擬貨幣，因此，這些貨幣自然是完全合法。

美元如何成為美元？

--為籌內戰軍費，開始發行沒有金銀儲備的法定紙幣

--大恐慌時期，政府命令民間上繳黃金

私人發行貨幣是否合法？法律並未明文禁止

--私人貨幣「憑證」，在局部地方流通

--企業紅利點數沒有違法，但可能有稅務問題

虛擬財產的法律地位，可借鏡智財權、賭博、運動法規

--賭博的籌碼不在賭場外使用，就算合法

--運動比賽時被衝撞，可以告人傷害嗎？

[第四章]

遊戲貨幣是貨幣嗎？

貨幣有三項功能：交易媒介、記帳單位與價值儲存，但前提是，社會普遍同意它是貨幣，才能擁有這三項功能。換句話說，只要一群人接受私人貨幣，它就是。

大多數人認同並使用，虛擬貨幣就算是貨幣

--傳統貨幣的三項功能

--毋須黃金擔保，也毋須法律規定

--前提是：由社會常規認定

--只要符合社會常規，任何東西都能滿足貨幣的條件

--安全開車、性別戰爭，都是協調賽局

--管理貨幣就是管理民眾對價值的預期

用虛擬貨幣交易，比黃金、紙鈔更好用

--方便交易、容易切割，也比藏在床底下安全

--還有免稅、不受管制的優點

--但是，當成記帳單位會有價值表達的問題

--穩定貨幣購買力的唯一方法，就是管制貨幣流量

--唯一風險，遊戲公司比政府容易倒閉

貨幣的第四個功能：快樂

--遊戲貨幣讓人覺得更有自主性、也更快樂

--不只玩遊戲，還能快樂實驗經濟學原理

【第二部】

虛擬經濟衝擊大未來

——科技日益革新，我們該如何保持彈性，並妥善回應與適應？

[第五章]

遊戲貨幣的機會與風險

在虛擬經濟中，人們更有錢、有權，也更快樂，因此更多生產勞動力會轉換到虛擬經濟。對個人、企業與政府來說，將各自面對不同的衝擊。

虛擬貨幣考驗政府的觀察、監管能力

--空心的椰子和多汁的椰子，哪一個值錢？

--虛擬貨幣容易保存、記錄，但必須設定意義與解讀

--無形資產，容易被灌水

--政府看不到的帳外交易，可能會變多

--政府的稅收可能會流失

努力就確定有收穫，虛擬貨幣讓人更快樂

--金錢代表後代，與生存動機有關

--現實中，風險太大，人會不敢冒險

--在虛擬經濟裡，每個人都知道致富的遊戲規則

--在遊戲中人人都有自主性，失敗也不會真的一無所有

虛擬貨幣對經濟健全性的衝擊

--多重貨幣系統，換算的成本會增加

--除了衝擊經濟，還可能影響社會政策

[第六章]

虛擬貨幣會引發金融恐慌嗎？

如果接受抵押與投資的銀行，把這些拿來做為貸款或投資其他公司；如果企業用虛擬貨幣來做為交易的部分工具，比如說，用亞馬遜幣做為借出美元的儲備金，那麼整個系統就會很脆弱。

貨幣的信心問題：通貨膨脹與通貨緊縮

--食物、汽車變貴了，不一定是通貨膨脹

--流通的貨幣數量，直接影響商品的價格

--美元紙鈔並不是天生就有價值

--為什麼政府都要低通膨？

遊戲貨幣裡，通縮極罕見，通膨很常見

--駭客、設計不良，是遊戲裡發生通貨膨脹的主因

--遊戲裡的完美金庫：不收利息、不收手續費、隨時可取用

--遊戲控制貨幣數量的方法：買賣、打怪

--拍賣場的保證金、手續費，都是設計來控制貨幣流量

虛擬貨幣發生恐慌時，災情會很嚴重嗎？

--什麼狀況下，銀行與企業會受到虛擬貨幣倒閉的牽連？

--公司倒了，玩家的虛擬貨幣可以得到補償嗎？

[第七章]

虛擬貨幣與美元誰會取代誰？

讓真實貨幣經濟完全虛擬化的壓力，似乎已經形成了。我們可以在越來越多更容易流動的支付系統，比如信用卡和Square支付系統中，看到這種壓力。

虛擬貨幣會消失？還是會持續下去？

--只要受歡迎，就會持續下去

--喇叭牛仔褲為什麼退流行？

貨幣的選擇是一種社會的演化

--剪刀、石頭、布的演化故事——社會決定用哪一種貨幣，是一種漸進的改變

常客飛行里程數，為什麼算是良幣？

--用美元買遊戲貨幣，也是一種劣幣驅逐良幣？

--在遊戲裡，貨幣設計不良會被玩家版本取代

--突然的改變，通常是法令要求

--漸進或巨變，哪一種是虛擬貨幣的可能未來？

哪裡是真實與虛擬的邊界？

[第八章]

政府如何面對虛擬世界的美好與邪惡？

在一個經濟活動快速滑進虛擬世界，且很多政策持續下去的可能性也有疑問的世界裡，遊戲世界可以給政府很多啟發。

洗錢、逃稅、惡搞對手，警察可能追不到

--國家缺錢時，可以扣押虛擬貨幣嗎？

--容易逃稅？我發誓，我不知道這個要報稅！

--虛擬貨幣犯罪或逃稅，政府很難抓到主謀

虛擬遊戲的營運商倒了，誰來善後？

--政府應該開始收集玩家交易活動的資料

政策測試，終於找到可行辦法了

--虛擬與現實決策的共同點：吸引玩家與民眾的興趣

--利用短期與長期小組，遊戲設計者做成受歡迎的政策

--參考遊戲測試的兩種方法

--官員可以仿效遊戲設計者，先找出結果再決定政策

虛擬世界的好事，可以轉移到真實世界嗎？

--如果，通勤、運動都有錢可拿……

--政府沒有預算限制，還能改變所得分配

【結語】看懂虛擬經濟的機會與威脅，你就能為自己創造價值

• 虛擬經濟的兩種目的：你是來玩的？還是來做生意的？

• 玩遊戲可以免稅，做生意就要課稅、符合法規

- 保護遊戲的魔力圈！
 - 想得到保護，就要符合嚴格定義的遊戲資格
- 延伸閱讀
- 索引
- • • • • ([收起](#))

[虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命_下载链接1](#)

标签

经济

区块链

huobi

评论

[虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命_下载链接1](#)

书评

[虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命_下载链接1](#)