

# 《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

## 图书基本信息

书名：《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

13位ISBN编号：9789863840068

出版时间：2014-12

作者：愛德華·卡斯特羅諾瓦(Edward Castronova)

页数：288

译者：黃煜文, 林麗雪

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

## 內容概要

# 《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

## 作者簡介

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)。

# 《虛擬貨幣：改變經濟的貨幣革命》

## 書籍目錄

- 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？

## 《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

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

# 《虛擬貨幣：改變經濟的貨幣革命》

- 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？

# 《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

--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

# 《虛擬貨幣: 改變經濟的貨幣革命》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)